

## **Xenofobo**

devi far arrivare i migranti al loro numero massimo. Per ogni migrante che generi guadagni **+10 PUNTI VITTORIA**, fino ad un massimo di 50PV. Diventi immune all'imprevisto scatenato.

## **Guerrafondaio**

effettua e vinci almeno 3 combattimenti

**+45 PUNTI VITTORIA**

## **Capitalista**

incrementa di 1TEP le proprie scorte di combustibile fossile

**+20 PUNTI VITTORIA**

## **Capitalista**

incrementa di 2TEP le proprie scorte di combustibile fossile

**+35 PUNTI VITTORIA**

## **Capitalista**

incrementa di 3TEP le proprie scorte di combustibile fossile

**+50 PUNTI VITTORIA**

## **Tollerante**

per ogni migrante che "integri" guadagni **+10 PUNTI VITTORIA**, fino ad un massimo di 50PV.

## **Decrescita**

i PESCI accessibili nell'oceano, dopo i consumi delle fabbriche, devono essere:  
anno 1950: almeno 15 PESCI  
anno 2000: almeno 12 PESCI  
anno 2050: almeno 10 PESCI  
anno 2100: almeno 8 PESCI  
**+50 PUNTI VITTORIA**

## **Decrescita**

per tutto il round non devi produrre nessun tipo di rifiuto

**+20 PUNTI VITTORIA**

## **Decrescita**

fai in modo che i PESCI accessibili nell'oceano, dopo i consumi delle fabbriche, siano:  
anno 1950-2000: almeno 10 PESCI  
anno 2050-2100: almeno 5 PESCI  
**+35 PUNTI VITTORIA**

## **Ecologista**

il tuo contributo finale (cioè al pto 1 di fine round) all'emissione globale di CO2 deve essere minore o uguale a quello di ogni altro giocatore

**+25 PUNTI VITTORIA**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**

### **Latifondista**

le razioni di cibo a fine round,  
considerando la loro produttività  
max, = doppio della popolazione da  
sfamare

**+40 PUNTI VITTORIA**

### **Perverso**

dopo il calcolo finale dei PV, tutti gli  
altri giocatori devono avere meno PV  
rispetto alla CO2

**+50 PUNTI VITTORIA**

### **Colonialista**

entro la fine del round devi possedere  
1 colonia

**+25 PUNTI VITTORIA**

### **Colonialista**

entro la fine del round devi possedere  
2 colonie

**+35 PUNTI VITTORIA**

### **Colonialista**

entro la fine del round devi possedere  
3 colonie

**+45 PUNTI VITTORIA**

### **Ecologista**

il tuo contributo finale (cioè al pto 1  
di fine round) all'emissione globale di  
CO2 deve essere nullo

**+30 PUNTI VITTORIA**

### **Naturalista**

devi avere su tutti i tuoi territori  
almeno 2 caselle libere

**+20 PUNTI VITTORIA**

### **Naturalista**

devi avere su tutti i tuoi territori  
almeno 3 caselle libere

**+30 PUNTI VITTORIA**

### **Naturalista**

devi avere su tutti i tuoi territori  
almeno 4 caselle libere

**+45 PUNTI VITTORIA**

### **Semplice**

non devi avere suoi tuoi territori né  
fabbriche né az.agr.int.

**+40 PUNTI VITTORIA**

(se già non ne hai e finisci il round senza  
averne ricevi solo 15PV)



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**

### **Guerrafondaio**

*effettua almeno 3 combattimenti  
(anche senza vincerli)*

**+30 PUNTI VITTORIA**

### **Latifondista**

*le razioni di cibo a fine round,  
considerando la loro produttività  
max, = 1,5 volte la popolazione da  
sfamare*

**+30 PUNTI VITTORIA**

### **Pacifista**

*devi liberare 1 colonia*

**+25 PUNTI VITTORIA**

*(se non ci sono colonie 15PV)*

### **Terrorista**

*devi ostacolare in modo "attivo"  
l'obiettivo di 1 giocatore e dunque  
farlo fallire*

**+50 PUNTI VITTORIA**

### **Contraddittorio**

*contributo nullo all'emissione globale  
di CO2; devi inoltre possedere alla  
fine del round almeno 1 colonia*

**+40 PUNTI VITTORIA**

### **Ambientalista**

*contributo nullo all'emissione globale  
di CO2; almeno 3 caselle libere per  
ogni territorio*

**+45 PUNTI VITTORIA**

### **Ambientalista**

*contributo nullo all'emissione globale  
di CO2; almeno 2 caselle libere per  
ogni territorio*

**+30 PUNTI VITTORIA**

### **Parsimonioso**

*alla fine del tuo ultimo turno (il III°) non  
devi usare alcun gettone e devi restare con  
almeno 1 razione di cibo per territorio  
posseduto*

**+40 PUNTI VITTORIA**

### **Banchiere**

*alla fine del round devi avere più razioni  
di cibo di tutti gli altri giocatori*

**+25 PUNTI VITTORIA**

### **Cane sciolto**

*sei libero di agire come desideri*

**+20 PUNTI VITTORIA**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**



**OBIETTIVO**

