

Banco Alimentare #1

** da giocare al proprio turno **

Solo in caso di necessità puoi prelevare le razioni di cibo di cui necessiti, fino a un max di **2 razioni di cibo**, da ognuno degli altri giocatori, senza però portare a zero le loro razioni.

Rivoluzione verde

** da giocare al proprio turno **



Le tue **fabbriche** non hanno più bisogno di **TEP** per funzionare e **non produrranno nessun rifiuto!** Per acquisire questa tecnologia occorrono però:

2 TEP + 6CO2 + 2gettoni + 2rifiuti

Banco Alimentare #2

** da giocare al proprio turno **

Anche senza necessità evidenti puoi prelevare **1 razione di cibo** da ognuno degli altri giocatori, senza però portare a zero le loro razioni.

Veganesimo

** da giocare al proprio turno **



Tutta la tua popolazione non consumerà più proteine animali. Le tue az. agr. produrranno **10 volte** tanto le az. agr. tradizionali.

Piano bonifiche #1

** da giocare al proprio turno **

Chi gioca questa carta se libera il mare da almeno UN rifiuto riceve **10PV** addizionali.

Piano bonifiche #2

Insieme al giocatore successivo, liberare l'oceano da UN rifiuto vi farà guadagnare **10PV** ciascuno.

Viaggio nel tempo

Porta il calendario **1 round** in avanti. Se si arriva al **2100** il gioco ha fine con la fine del round in corso: vince chi ha più **PV**. Altrimenti: - riporta la POP di ogni gioc. al valore stabilito dal nuovo anno di gioco - se maggioranza ob. è pacifico toglie 1 fabbr. a gioc. - se invece è aggressivo, aggiungi, per ogni giocatore, 1 fabbrica, 1CO2 e 1 rifiuto

Cambio rotta #1

** da giocare al proprio turno **

Pesca una nuova CO scegliendola tra le prime 3 carte coperte prese dalla testa del mazzo.

Sei obbligato ad accettare la nuova carta e a rinunciare a quella vecchia.

Cambio rotta #2

** da giocare al proprio turno **

Pesca una nuova CO scegliendola tra le prime 3 carte coperte prese dalla testa del mazzo. Puoi scegliere se mantenere la vecchia carta oppure accettare quella appena pescata.

Golpe #1

Permetti ad 1 territorio colonizzato, tuo o di altri giocatori, di ribellarsi anche se non è il suo turno o se si è già ribellato ed ha fallito, fornendogli inoltre 1D-POP in più per il combattimento. Non si spendono gettoni.



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE

Golpe #1

Permetti, ad 1 territorio colonizzato, tuo o di altri giocatori, di ribellarsi anche se non è il suo turno o se si è già ribellato ed ha fallito, fornendogli inoltre 1 dado-POP in più per il combattimento. Non si spendono gettoni.

Golpe #2

** da giocare prima del 2° turno **

Obbliga un altro giocatore ad accettare una nuova CO scelta tra 3 carte coperte. La scelta è operata dal possessore di questa CA.

Riforestazione



Nel corso di tutto il round i giocatori guadagnano **5PV** per ogni **1CO2** rimosso

Aiuti umanitari #1

** da giocare al proprio turno **

Il giocatore **con meno PV** riceve **1 gettone** dal giocatore con più PV senza però che venga azzerato il suo conto

Aiuti umanitari #2

** da giocare al proprio turno **

Ricevi **1 gettone** dal giocatore con più PV senza però azzerare il suo conto

Burattino



** da giocare al proprio turno, prima del 2° turno **

Costringi 1 altro giocatore ad avere il tuo stesso obiettivo **oppure** costringi 2 giocatori ad avere lo stesso obiettivo scelto alla cieca da 1 dei 2 giocatori coinvolti

Libero scambio #1



Per tutto il round puoi fare tutti gli scambi che vuoi (al giusto prezzo) e gli altri giocatori, se hanno le risorse, sono obbligati a vendere (rispettare il limite di prelievo di 1TEP a giocatore). Non occorre seguire i normali vincoli di vicinanza territoriale

Libero scambio #2



Tutti i giocatori possono scambiare qualsiasi risorsa (razioni, mezzi, etc) senza seguire i normali vincoli di vicinanza territoriale, sempre col limite di 1TEP a turno per giocatore

Patto non aggressione #1

(turno)



tutti i giocatori si impegnano a “**non attaccarsi**” in combattimento per tutta la durata del turno. Chi non rispetta -10PV (si esclude dal patto la liberazione delle colonie)

Patto non aggressione #2



i giocatori che si accordano si impegnano a “**non attaccarsi**” in combattimento. Chi rispetta guadagna 20 PV.

Chi accetta questo accordo rinuncia al suo obiettivo personale.

(si esclude dal patto la liberazione delle colonie)



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE

Embargo #1

(turno)



Il possessore di questa carta sceglie un altro giocatore verso il quale nessun altro, per tutto il turno, potrà scambiare risorse né in vendita né in acquisto

Embargo #2

(turno)



Per tutto il turno nessun giocatore potrà scambiarsi alcuna risorsa.

Disarmo #1



Obbligo per tutti i giocatori a non produrre più nuovi carri armati per tutto il round.

Chi non rispetta **-5PV**

Disarmo #1



Obbligo per tutti i giocatori a non produrre più nuovi carri armati per tutto il round.

Chi non rispetta **-5PV**

Frontiere aperte #1

* da giocare al proprio turno *

Giocando questa carta viene generato 1 migrante.

Frontiere aperte #2

Giocando questa carta viene generato 1 migrante.

Immigrazione #1

* da giocare al proprio turno *



i migranti possono essere un costo ma anche una risorsa. Ogni migrante "integrato" farà guadagnare a chiunque lo liberi

+10 PV

Immigrazione #2

* da giocare al proprio turno *

Chi gioca questa carta obbliga gli altri giocatori a farsi aiutare per integrare 2 migranti e a decidere i giocatori che parteciperanno con al max 2 razioni di cibo (senza portarle a zero o in difetto rispetto alla propria POP). L'integrazione è uno sforzo comune e in questo caso non costa alcun gettone.

Kyoto #1



Ogni giocatore è **obbligato** entro la fine del round:

- eliminare se già esistente una propria fabbrica
- ridurre ulteriormente di 1 pto la CO2 globale

Chi non rispetta **-5PV**

Kyoto #2



*** proponi questo accordo agli altri ***

Ogni giocatore **firmatario deve** entro il round:

- eliminare se già esistenti 1 propria fabbrica
- ridurre ulteriormente di 1 punto la CO2 globale
- trasformare se esistenti 1 az.agr.int. in semplice

Ogni giocatore riceve **15PV** aggiuntivi se rispetta questo accordo



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE

Oleodotto #1

* da giocare al proprio turno *



Il giocatore che usa questa carta ha la possibilità, per un intero round, di prelevare fino a **2TEP** per turno da uno stesso territorio, suo o di un altro giocatore, fermo restando il **rispetto** dei **vincoli** di vicinanza **territoriale**.

Oleodotto #2

* da giocare al proprio turno *



Il giocatore che usa questa carta ha la possibilità, per un intero round, di prelevare fino a **2TEP** per turno da uno stesso territorio, suo o di un altro giocatore, anche **senza il rispetto** dei **vincoli** di vicinanza **territoriale**.

Spionaggio

Chi gioca questa carta può vedere gli obiettivi di tutti gli altri giocatori, mantenendoli comunque segreti agli altri.

Wikileaks

Chi gioca questa carta obbliga tutti gli altri giocatori a rendere pubblici i propri obiettivi, mantenendo tuttavia il proprio obiettivo nascosto.

Microcredito

* da giocare al proprio turno *



Puoi chiedere delle razioni di cibo in prestito (max 2) ad un altro giocatore a tua scelta. Se te li concede, guadagna **5PV** ogni razione concessa. Se restituisci la razione (non nello stesso turno!), ricevi **5PV** ogni razione restituita

Bipolarismo

* da giocare prima del 2° turno *

Scambia, alla cieca, il tuo obiettivo con quello di un altro giocatore a tua scelta, il quale è obbligato ad accettare lo scambio.

Piano industriale

* da giocare al proprio turno *



Costruire di 2 fabbr. costa quanto 1, in termini di gettoni, ma 1 delle 2 fabbriche deve trovarsi sul territorio di un altro giocatore. I 2 gioc. coinvolti sono liberi di accordarsi sulla gestione della fabbrica per il round corrente (carri, az.agr.). Alla fine del round le fabbr. restano ai proprietari dei territori.

Solo se entrambi rispettano l'accordo ricevono **10PV** ognuno.

FMI

* da giocare al proprio turno *



Puoi insediare una fabbrica sul territorio di un giocatore a tua scelta. Eventuali carri armati o az.agr.int. legati a questa fabbrica per l'intero round apparterranno a te, e ne potrai disporre a tuo piacimento. Dai round successivi la fabbrica sarà di proprietà del giocatore che la ospita.

Neutrale #1



Carta preventiva: per tutto il round nessuno ti può attaccare e tu non puoi attaccare nessuno.

Chi non rispetta perde **-5PV**

Neutrale #2



Carta preventiva: scegli 1 giocatore da e verso il quale non potrai svolgere dei combattimenti per tutto il round.

Chi non rispetta perde **-5PV**



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE

Rivoluzionario #1

** da giocare al proprio turno **

Rende nulla 1 carta azione giocata da un altro giocatore e tuttora attiva → simboli



Alleanza #1

** da giocare al proprio turno **

Ti permette di lanciare un combattimento usando 1D-POP in più, come se appartenesse ad un altro giocatore.

Raid #1

Con 1D-carro armato (devi però possederlo) puoi scagliare un attacco verso un altro carro avversario ovunque si trovi senza che questo si difenda. Se non porti a segno il colpo non succede niente, altrimenti puoi eliminare il carro avversario. Questo attacco non costa alcun gettone.

Disarmo #3

** da giocare al proprio turno, **prima del 2° turno** **

Togliere tutti i carri armati presenti sul piano di gioco

Rivoluz. verde #2

Le **fabbriche** del giocatore non hanno bisogno di **TEP** per funzionare e non produrranno **rifiuti**! Chiunque può acquisire questa tecnologia con:

2 TEP + 6CO2 + 2gettoni + 2rifiuti

Gli altri giocatori che vogliono acquisire questa tecnologia devono inoltre cederti 5PV

Rivoluzionario #2

** da giocare al proprio turno **

Rende nulle tutte le carte azione giocate dagli altri e tuttora attive → simboli



Alleanza #2

(turno)



Obblighi 1 giocatore a diventare tuo alleato per un combattimento. Il giocatore coinvolto partecipa al combattimento solo con la popolazione aggiungendo 1D-POP oltre ai tuoi. Non deve pagare nulla e in caso di sconfitta non perderà nulla.

Raid #2

Con 1D-carro armato (anche senza possederlo) puoi scagliare un attacco verso un altro carro avversario ovunque si trovi senza che questo si difenda. Se non porti a segno il colpo non succede niente, altrimenti puoi eliminare il carro avversario. Questo attacco non costa alcun gettone.

Vegetarianesimo

** da giocare al proprio turno **



Tutta la POP gestita dal giocatore ha deciso di non mangiare più animali morti.

Le az.agr. normali e intensive di questo giocatore produrranno il doppio

Rivoluz. verde #3

Le moderne tecniche di coltivazione permettono alle **az.agr. normali** di produrre quanto quelle **intensive**, senza però l'uso di **fabbriche** (e relativi consumi di TEP e emissione di **CO2**). Chiunque può acquisire questa tecnologia cedendo 5PV al giocatore di questa carta.



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE



AZIONE

Diplomazia #1



MESSO INSIEME AGLI IMPREVISTI

Evita un conflitto per tutto il round tra 2 giocatori. Il giocatore "aggressore" non è obbligato ad accettare questa carta.

*Se il conflitto è evitato, l'aggressore e il proprietario di questa carta guadagnano entrambi **10PV***

Diplomazia #2



MESSO INSIEME AGLI IMPREVISTI

Risolve un conflitto tra 2 giocatori senza combattere. Il giocatore "aggressore" è obbligato ad accettare questa carta. L'aggressore non potrà più attaccare quel giocatore per tutto il round.