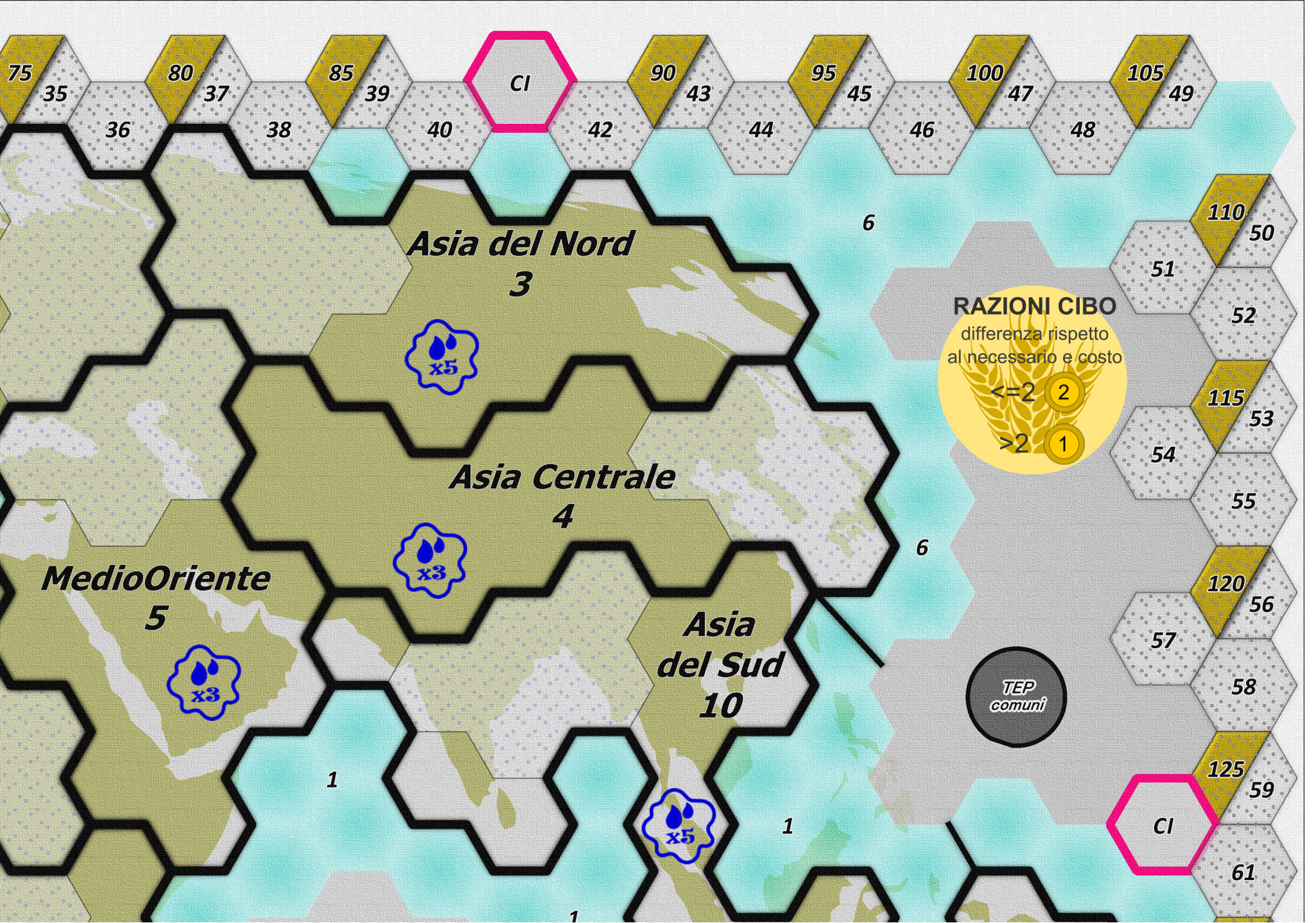
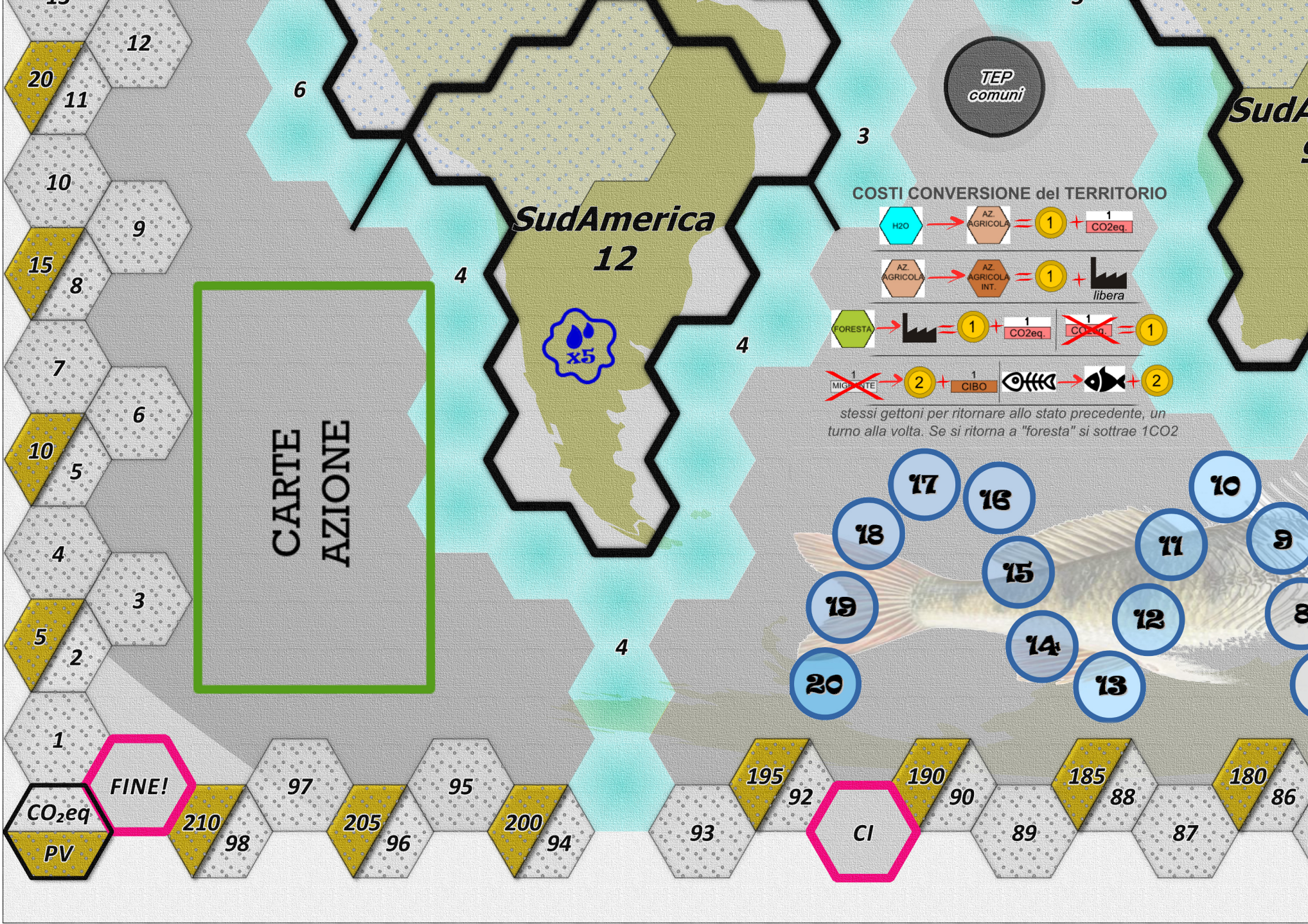
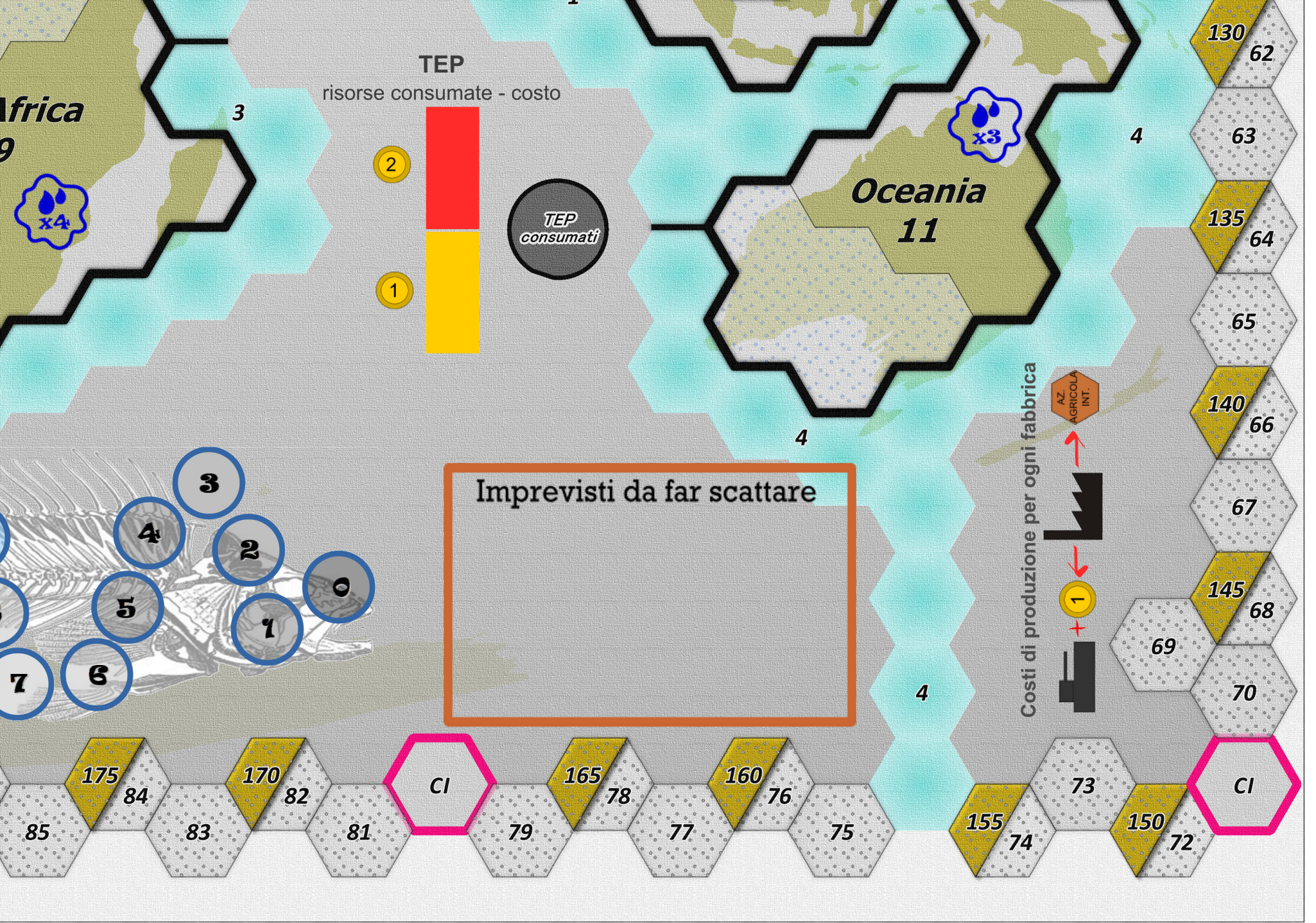
Terre Polari
1
Europa
2
NordAfrica
6
NordAmerica
7
CentroAmerica
8
x5
x3
x4
x5
x3
2
2
5
6
COMBATTIMENTO - 1D6
POP
COSTO ATTACCO
1
Attaccante vincitore: può lanciare subito un altro combattimento senza spendere gettoni e può prendere:
1
CIBO
1
TEP
dallo sconfitto
Fine combattimento:
1
MIGRANTE
generato
CI
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
45
50
55
60
65
70
20
19
18
17
16
15
14
40
35
30
25


75
35
36
80
37
38
85
39
40
CI
42
90
43
44
95
45
46
100
47
48
105
49
110
50
51
52
115
53
54
55
120
56
57
58
125
59
61
CI
Asia del Nord
3
x5
Asia Centrale
4
x3
MedioOriente
5
x3
Asia
del Sud
10
x5
6
6
1
1
1
RAZIONI CIBO
differenza rispetto
al necessario e costo
<=2
2
>2
1
TEP
comuni


SudAmerica
12
TEP
comuni
COSTI CONVERSIONE del TERRITORIO
H2O
AZ. AGRICOLA
1
CO2eq.
AZ. AGRICOLA INT.
libera
FORESTA
CIBO
stessi gettoni per ritornare allo stato precedente, un turno alla volta. Se si ritorna a "foresta" si sottrae 1CO2
CARTE AZIONE
x5
FINE!
CO₂eq
PV
CI


Africa
9
x4
3
TEP
risorse consumate - costo
2
1
TEP consumati
x3
Oceania
11
4
4
4
Imprevisti da far scattare
Costi di produzione per ogni fabbrica
AZ. AGRICOLA INT.
1
130
62
63
135
64
65
140
66
67
145
68
69
70
CI
73
155
74
150
72
CI
175
84
85
170
82
83
81
165
78
79
160
76
77
75
3
4
2
0
5
1
7
6