

VENONTA - La terra degli Uomini

NOTA: Dalla v.3.x il gioco cessa di essere prettamente "di simulazione", rendendolo più giocabile. Le proporzioni in gioco però restano collegate a dati reali

- Istruzioni di gioco -

*** 19 dicembre 2018 ***

Indice generale

Descrizione sintetica del gioco.....	2
Carte Azione – C.A.....	5
Carte Obiettivo – C.O.....	5
Punti Vittoria – PV.....	6
Carte Imprevisti - CI.....	6
Preparazione del Gioco.....	7
Dettaglio delle fasi del Round di Gioco.....	8
1 -Calendario.....	8
2 -Ripopolamento.....	8
3 -Raccolto.....	9
4 -Consumi.....	9
5 -Redistribuzione.....	9
6 -Imprevisti.....	9
7 -Ordine.....	9
8 -Azioni e Obiettivi.....	9
9 -I° turno di gioco.....	10
Produzione.....	10
...e Acquisti.....	11
Combattimenti.....	11
10 -Movimentazione finale.....	15
11 -II° turno di gioco.....	15
Alimentazione.....	15
Produzione e Acquisti.....	16
Combattimenti e Movimentazione finale.....	16
12 -Emissioni CO ₂	16
13 -Produzione rifiuti.....	16
14 -Verifica conseguimento CO e calcolo PV.....	16
Tabelle riassuntive per giocare round e turni.....	17
Gestione delle risorse.....	17
Ringraziamenti.....	17

Descrizione sintetica del gioco

Il gioco è composto da 12 territori. Ogni giocatore nel corso della partita dovrà gestire un certo numero di territori. Su questi territori sono presenti delle risorse: **acqua**, **combustibili fossili**, agricoltura e allevamenti (quest'ultime due rappresentate insieme da quelle che chiameremo "**razioni di cibo**") e **popolazione**. A parte l'acqua, tutte le altre risorse sono inizialmente equamente distribuite su ogni territorio, e possono venire scambiate tra i territori confinanti.

Un'altra componente del gioco sono i **combattimenti**, svolti con la sola popolazione o producendo carri armati, di cui i giocatori si serviranno per raggiungere determinati obiettivi spiegati in seguito.

La prima cosa a cui ogni giocatore dovrà badare è **sfamare la popolazione** ("onnivora") presente sul proprio territorio. Per far questo dovrà incrementare la produzione delle proprie razioni di cibo costruendo delle aziende agricole oppure delle aziende agricole intensive, e potrà farlo solo se dispone di sufficiente acqua sul territorio.

Per la realizzazione delle aziende agricole intensive, o di **carri armati**, il giocatore dovrà costruire delle fabbriche, che consumeranno del combustibile fossile e creeranno dei **rifiuti**. Ogni rifiuto prodotto "uccide" un **pescce** nel mare, e tutti i giocatori avranno bisogno di questi pesci per poter continuare a giocare.

Le **fasi di produzione** (creazione di: aziende agricole, fabbriche, carri) e i **combattimenti** richiedono inoltre di spendere dei "gettoni", di cui i giocatori verranno dotati (in numero limitato) ad ogni inizio round in base al numero di territori da gestire.

I combattimenti semineranno il "caos" sul piano di gioco, generando **migranti**, creando **colonie**, devastando le razioni di cibo e i combustibili fossili.

Ogni **consumo di suolo** (legato alla creazione di aziende agricole e di fabbriche) e di combustibile emetterà nell'atmosfera della **CO2**, conteggiata sul percorso lungo il tabellone. Superati certi livelli di CO2 scatteranno degli "**imprevisti - CI**", che andranno pescati dall'apposito mazzo di carte e che avranno effetto in un preciso momento del gioco.

Tutte queste fasi appena descritte, di produzione, di consumo, di combattimenti, di generazione di rifiuti e di CO2, avvengono in momenti ben precisi del gioco che è bene avere a mente per poter

operare delle scelte corrette al momento opportuno.

Il gioco si sviluppa in una serie di **4 round**, ognuno dei quali rappresenta **50 anni**, e in cui ognuno dei giocatori gioca **2 turni**. In un round vengono compiute delle azioni tutte insieme dai giocatori. Nei turni invece un giocatore alla volta compie singolarmente alcune azioni. In questi 2 turni ogni giocatore dovrà cercare di raggiungere l'obiettivo che ha scelto all'inizio del round, mettendo in atto la strategia adeguata. Le "**carte obiettivo - CO**" si dividono in 2 categorie: aggressive e pacifiche, a seconda che richiedano per il loro raggiungimento di affrontare dei combattimenti o di seguire una linea "di governo" più improntata all'ecologia. La scelta dell'obiettivo è strategica, permettendo di perseguire nella "politica" adottata nei round precedenti oppure di contrastare quella degli altri giocatori stravolgendone la gestione dei territori.

Il raggiungimento di un obiettivo fa guadagnare a ogni giocatore dei "**punti vittoria - PV**", conteggiati lungo lo stesso percorso della CO2. Questi PV hanno un triplice significato:

- permettono di stabilire a fine partita **il giocatore con più PV** e dunque il **vincitore**
- danno la possibilità ai giocatori che hanno più PV rispetto alla CO2 di essere "**resilienti**" agli **imprevisti - CI** catastrofici e dunque di evitarli
- stabiliscono inoltre, a partire dal 2° round, l'**ordine di giocata**, iniziando dal giocatore avente più PV. A parità di PV, inizia prima il giocatore con la CO aggressiva, oppure quello con più fabbriche già piazzate sul piano di gioco.

A corredo di tutto questo ci sono delle "**carte azione - CA**" (**opzionali**) che ogni giocatore potrà utilizzare per generare delle varianti nel gioco. Il loro numero dipende dal numero dei giocatori, e verrà ripristinato all'inizio di ogni nuovo round.

Anche se alcuni degli obiettivi pacifici possono apparire "noiosi" ovvero passivi, occorre ricordare che è sempre possibile partecipare attivamente al gioco, anche per tramite delle CA (ma non solo), limitando l'acquisizione dei PV da parte degli altri giocatori.

Per operare una corretta strategia è indispensabile conoscere la dinamica del gioco e l'ordine delle varie fasi di cui esso si compone. Ad ogni **round**

(**eccetto il primo**) le ***fasi*** che intercorrono sono, in questo preciso ordine:

1. ***calendario***: aggiornamento calendario di gioco +50anni
2. ***ripopolamento***: la popolazione raggiunge dei valori ben precisi
3. ***raccolto***: le razioni di cibo vengono riportate al loro valore massimo di produttività
4. ***consumi***: le fabbriche consumano il combustibile
5. ***redistribuzione***: i giocatori ricevono i gettoni per gestire i loro territori, azzerando eventuali rimanenze dai round precedenti
6. ***imprevisti***: si attiva una eventuale CI
7. ***ordine***: determinazione della sequenza di gioco in base ai PV
8. ***obiettivi***: pesca delle CA, scelta CO per ogni giocatore e inizio turni

Al **1° turno** il giocatore si occuperà, nell'ordine:

1. ***produzione e acquisti***: creazione di fabbriche e/o aziende agricole, acquisto di risorse dagli altri giocatori
2. ***combattimenti***

Al **2° turno** ogni giocatore dovrà:

1. ***alimentazione***: per sfamare la popolazione si avrà bisogno di sufficienti razioni di cibo
2. ***produzione e acquisti***: creazione di fabbriche e/o aziende agricole, acquisto di risorse dagli altri giocatori
3. ***combattimenti***

Nel corso di questi 2 turni si potranno giocare le CA in mano ai giocatori. Alcune daranno diritto a dei PV che dovranno essere subito conteggiati sul percorso lungo il tabellone.

Conclusi i turni dei giocatori, prima di verificare il raggiungimento o meno della CO per ogni giocatore bisogna valutare le ***emissioni***:

- l'emissione globale di ***CO2*** generata dalle attività presenti sui territori
- la produzione di ***rifiuti*** causata dalle fabbriche

A questo punto ***il round si conclude***, chi avrà raggiunto il proprio ***obiettivo*** guadagnerà i ***PV*** relativi.

Il gioco termina senza nessun vincitore quando, alla fine di un qualunque

round:


- nei mari non vi è più neanche un pesce disponibile
- si raggiunge il massimo di CO2 equivalente ammissibile
- se si è alla fine dell'ultimo round (anno 2100) e nessun giocatore ha più PV rispetto alla CO2


Altrimenti vince il giocatore che alla fine dell'ultimo round (anno 2100: il 2080 è l'anno del presunto picco di popolazione secondo uno studio dell'ONU, "World Population Prospects 2012") ha più PV rispetto agli altri giocatori.

Considerati gli aspetti CO2 e pesci il gioco si presenta come "**semi-collaborativo**", mantenendo comunque alta la competizione tra i giocatori a livello di guadagno di PV.

Carte Azione – C.A.

Le Carte Azione servono ai giocatori per intervenire in modo decisivo all'interno del gioco. Il loro numero dipende dal numero dei giocatori, e vengono pescate subito prima dell'inizio del 1° turno di ogni round, prima di aver scelto la propria CO, in modo tale da avere in mano sempre il numero massime di CA consentite. Prima di aver scelto la CO, è possibile cambiare le proprie CA riprendendone al massimo 2 dal mazzo. Di norma le CA possono essere utilizzate in qualsiasi momento durante i turni di gioco, salvo dove diversamente specificato.




Le C.A. riportanti il simbolo  una volta giocate devono restare scoperte di fronte al giocatore fino alla fine del round.

Le C.A. col simbolo  una volta giocate devono restare scoperte fino a fine partita.

Le C.A. che vengono giocate vengono messe capovolte in fondo al mazzo originario, che verrà poi rimescolato una volta esaurito.

Carte Obiettivo – C.O.

Il gioco prevede uno speciale mazzo composto da 36 carte che servono a determinare gli obiettivi che ogni giocatore dovrà perseguire tra un round e l'altro e dunque nel corso di 2 turni consecutivi, per guadagnare **punti**

vittoria (PV) e poter conseguire così la vittoria finale. Le carte Obiettivo si dividono in 3 gruppi sulla base se prevedano il ricorso o meno ai combattimenti: Aggressivo , Neutrale , Pacifico .

Le carte vengono disposte sul tavolo coperte in un numero pari a quello dei giocatori più 1. Subito prima dell'inizio del I° turno di ogni round, il primo giocatore sceglierà la sua CO, e così via sino all'ultimo. L'ultima CO rimasta sul tavolo verrà riposta in cima al mazzo.

Punti Vittoria – PV

I PV hanno un duplice significato:

- servono per dichiarare vincente il giocatore che a fine partita ha il maggior numero di punti vittoria
- nel corso della partita servono ad indicare una sorta di "resilienza" dei giocatori nei confronti di eventuali imprevisti. I giocatori con dei PV maggiori della CO2 sono "resilienti" e potranno dunque decidere se subire o meno le condizioni imposte da eventuali CI, ad eccezione degli imprevisti che prevedono delle azioni comuni (ad esempio sugli oceani)

I PV vengono conteggiati con dei segnalini dello stesso colore del giocatore che si muoveranno lungo lo stesso percorso della CO2.

Carte Imprevisti - CI

Le carte imprevisto vengono pescate quando si superano determinate quantità di CO2 emesse, e verranno applicate alla fine della prima fase del round di gioco (cioè prima dell'inizio dei turni e della pesca delle CA e delle CO). Per una spiegazione dettagliata delle CI vedere la prima parte di queste istruzioni, "Componenti del gioco e Riferimenti al reale".

Salvo dove diversamente specificato sulle carte stesse, per definire quali sono i **3 territori di terra** colpiti dalla carta imprevisto si lancia **un dado a 12 facce per tre volte**. Rilanciare nuovamente il dado nel caso esca più volte uno stesso territorio. I tre numeri usciti indicheranno il relativo territorio colpito. Nel caso in cui il territorio coinvolto sia un territorio di mare, allora si lancerà una sola volta 1 dado da 6 (vengono coinvolte solo le acque oceaniche).

Preparazione del Gioco

1. Montare il piano di gioco.
2. Mischiare accuratamente le Carte Imprevisti e disporle a fianco del piano di gioco.
3. Inizia il giocatore che si è svegliato più tardi, dopodichè il gioco prosegue in senso orario: quest'ordine varrà solo per il I° round.
4. Ogni giocatore pesca una tessera per segnare popolazione e razioni di cibo.
5. Il primo giocatore sceglie un territorio ponendo una tessera del colore scelto. Poi passa la mano al secondo giocatore che sceglierà a sua volta un territorio, e così via, riprendendo poi dal primo giocatore fintanto che tutti i 12 territori sono stati occupati. *Per non lasciare territori vuoti, non è possibile giocare in 5.*
6. Dopo aver posto il calendario sull'anno "1950", il primo giocatore passa a popolare i suoi territori (vedere relative tabelle), passando poi il turno al giocatore che segue, il quale popolerà a sua volta i suoi territori.

La fase di popolamento dipende dal numero di territori occupati dal giocatore e consiste in:

- **popolazione:** sulla propria tessera il giocatore pone una puntina del proprio colore nella casella corrispondente alla relativa popolazione iniziale --> vedere tabella
- **razioni di cibo:** forniscono alla popolazione il cibo da consumare, composto da animali e vegetali. Inizialmente ciascun territorio produce **2 razioni di cibo**

1. Numero di territori, popolazione e cibo iniziali per numero di giocatori:

Numero dei giocatori	Territori per giocatore	Popolazione per giocatore	Razioni di cibo per giocatore	CA per giocatore
3	4	6	4	3
4	3	5	3	3
6	2	3	2	2

- **dischi-acqua** a disposizione del territorio: sono prestampati sul piano di gioco e identificano il numero massimo di dischi-territorio da adibire ad aziende agricole. Ogni **azienda agricola** occupa 1 disco-acqua e produce **1 razione di cibo**;

Le aziende agricole servono per incrementare le razioni di cibo e possono essere messe solo su quei dischi-territorio indicanti "H₂O"!

- **dischi-combustibile**: su ogni torretta il giocatore potrà **2 dischi-combustibile** per ognuno dei suoi territori, ogni torretta occupa una casella sulla propria tessera colorata;
 - in questo scenario la **CO₂** di partenza per tutto il mondo è ZERO
7. Quando tutti i giocatori hanno popolato i loro territori, si determina la dotazione iniziale di **gettoni**. Ogni territorio darà al giocatore che li possiede 3 gettoni;
- > *La **dotazione globale di gettoni** sarà di **36 gettoni**: nel corso del gioco potrà circolare al massimo questa quantità!*
8. Pesca delle **CA** in base al numero dei giocatori: 3 se si gioca in 3/4, altrimenti 2.
9. Ogni giocatore pesca la propria **CO**, che dovrà conseguire al termine dei 2 turni di gioco successivi, prima della fine del round in corso.

Finita questa prima fase, i giocatori, nell'ordine prestabilito, passano alle fasi 1 e 2 del turno di gioco, e cioè "Azioni produttive" e "Combattimenti e Movimentazione" (vedi paragrafi relativi), cioè partendo dal punto 9 della sezione Dettaglio delle fasi del Round di Gioco.

Dettaglio delle fasi del Round di Gioco

Si dettagliano le fasi del round così come visto nelle pagine introduttive. Alcune di queste fasi si possono eseguire in contemporanea tra i giocatori, non avendo ancora stabilito un ordine di giocata, almeno fino alla fase "ordine".

Tutte queste fasi non si attuano al primo round! Per sapere come iniziare il primo round, vedere la sezione "Preparazione del Gioco".

1 - Calendario

Ogni nuovo round il calendario di gioco viene incrementato di 50 anni.

2 - Ripopolamento

Ogni giocatore a turno ma senza un ordine prestabilito procede a ripopolare la sua popolazione secondo dei **valori prestabiliti** riportati nelle apposite tabelle.

3 - Raccolto

In realtà si tratta di una "crescita vegetativa e animale". Le razioni di cibo si riportano al loro valore massimo di produttività per ogni giocatore. Eventuali scorte accumulate vengono azzerate.

4 - Consumi

Ogni fabbrica consuma 1 disco-combustibile, cioè 1 TEP. Il TEP consumato deve ritrovarsi sul territorio dove risiede la fabbrica. Se non ve ne sono, o il giocatore non li vuole usare, il giocatore può prelevarli da altri suoi territori direttamente confinanti o separati dalle sole acque territoriali. Altrimenti perde la fabbrica. In questa fase difatti non è possibile acquistare TEP dagli altri giocatori, bisogna pensarci nella fase opportuna all'interno del proprio turno (fase "produzione" del turno).

5 - Redistribuzione

Calcolo dei gettoni spettanti ai giocatori. Per capire quanti gettoni ogni territorio produce seguire le relative tabelle.

6 - Imprevisti

Eventuale pescaggio e attuazione della Carta Imprevisti dovuta ad azioni occorse durante il round precedente.

7 - Ordine

La sequenza di gioco dal 2° round in poi viene stabilita dai PV iniziando dal giocatore con più PV e proseguendo in ordine decrescente, senza seguire dunque il senso orario o antiorario. A parità di PV, inizia prima il giocatore con la CO aggressiva, oppure quello con più fabbriche già piazzate sul piano di gioco.

8 - Azioni e Obiettivi

In ordine, ogni giocatore pesca la sua CA fino ad avere in mano il numero massimo consentito in base al numero dei giocatori. Eventualmente può richiedere un cambio delle CA fino ad un massimo di 2 carte cambiate, prima della pesca della CO.

Dopodichè ogni giocatore, in ordine, sceglie tra le CO disposte coperte sul

tavolo (in numero pari a quello dei giocatori +1).

9 - I° turno di gioco

Il giocatore di turno svolgerà alcune fasi di gioco nell'esatto ordine in cui sono descritte, giocando con tutti i territori da lui posseduti. Al termine del suo turno, il gioco proseguirà con il giocatore successivo fino all'ultimo.

Produzione...

Per azioni produttive si intendono tutte quelle azioni atte a:

- cambiare la destinazione d'uso dei dischi-territorio;
- aumentare la produzione agricola e animale, impiantando delle aziende agricole o potenziando quelle già esistenti;
- costruire fabbriche/produrre mezzi armati.

Se queste azioni comportano delle emissioni di CO₂ queste verranno contabilizzate subito spostando la pedina sul percorso segnato lungo il piano di gioco.

Tutte queste azioni devono essere fatte nel rispetto dei vincoli posti. Ad esempio non è possibile installare un'azienda agricola intensiva se non si dispone di una fabbrica "libera" e di almeno un'azienda agricola semplice (creata in un turno precedente) da trasformare. E si ricorda che l'azienda agricola può venir praticata solo sulle caselle riportanti la scritta "H₂O".

È possibile compiere solo un'azione produttiva per turno su una stessa casella del territorio.

È possibile "regredire" un disco-territorio ad uno stato precedente, ad esempio da azienda agricola a foresta. I costi di questa ri-conversione sono riportati nelle apposite tabelle riassuntive, e non comportano emissioni di CO₂. Al contrario, se si dovesse ritornare a foresta, la CO₂ verrebbe sottratta retrocedendo con la pedina lungo il percorso della quantità dovuta.

Consiglio: *valutare sempre che le razioni di cibo siano sufficienti per soddisfare la popolazione nel turno successivo. Se non dovessero bastare, agire di conseguenza impiantando nuove aziende agricole, altrimenti si potrebbe rischiare di venire puniti perdendo PV.*

La costruzione di una fabbrica risulta inevitabile:

- *se si ha poca acqua per produrre le razioni di cibo di cui la popolazione necessita;*

- *se si vogliono effettuare dei combattimenti con dei mezzi armati;*
- *per il raggiungimento di determinati obiettivi.*

...e Acquisti

Valutare in questa fase il consumo di TEP delle proprie fabbriche, che avverrà all'inizio del round successivo, per evitare di perderle. Se non si dispone di TEP sufficienti, in questa fase è possibile acquistarne dagli altri territori confinanti o separati dalle sole acque territoriali. Il prezzo del TEP è stabilito unilateralmente in base ai TEP già consumati globalmente.

È anche possibile acquistare delle razioni di cibo ma normalmente in questo primo turno di gioco non è indispensabile.

Combattimenti

Al termine delle precedenti azioni il giocatore può dichiarare guerra ai territori posseduti dagli altri giocatori. I combattimenti possono avere diverse finalità:

- la colonizzazione di un territorio per usufruire delle sue risorse
- il raggiungimento di una specifica CO

La regola di base dei combattimenti è che vi è **sempre coinvolta la popolazione**. Se il territorio coinvolto in un combattimento non dispone di mezzi armati, il suo attacco o difesa verrà portato avanti solo dalla popolazione. I mezzi armati eventualmente dislocati in combattimento si pongono sempre a difesa della popolazione.

Ogni combattimento comporta un **costo**, che dipenderà dalle unità (popolazione, carri armati) coinvolte. I costi ricadono sull'attaccante, sono riportati nelle tabelle allegate e si riferiscono *all'intero combattimento*.

Il combattimento viene risolto attraverso una serie di lanci di 3D6 (chiamati "attacchi"). Non vince il combattimento chi al lancio dei dadi fa il numero più alto ma chi riesce a portare a segno un numero di tiri sufficiente ad eliminare tutti i dadi avversari. I colpi a segno per le varie forze (popolazione e carri) sono riportati nelle apposite tabelle. Chiaramente, la popolazione avrà meno colpi a segno a disposizione rispetto ai carri armati.

Le unità coinvolte nel combattimento devono essere dichiarate all'inizio sia dall'attaccante che dal difensore, e *non possono essere modificate* nel corso del combattimento. Alla difesa **non è concessa** alcuna fase di movimentazione per permettere ad altre sue forze dislocate in altri suoi territori o alle forze sue alleate di accorrere in suo soccorso (*a meno di accordi presi prima dell'inizio dei turni o di CA giocate*).

I lanci dei dadi avvengono simultaneamente!

Questo significa che il risultato finale di un attacco può essere l'eliminazione reciproca delle unità coinvolte nello scontro.

Usare dadi di diverso colore per distinguere le unità coinvolte in combattimento e dunque per identificare i relativi colpi a segno: dado verde per i carri e dado bianco per la popolazione.

Il giocatore lancia i dadi da 6 e per ogni "colpo a segno" (si veda la tabella allegata) può eliminare (l'eliminazione avviene "in contemporanea") un'unità nemica a sua scelta ma con qualche limitazione:

- i dadi che rappresentano la popolazione (dadi bianchi) non si possono eliminare finchè vi è *anche un solo* dado-Carro (verde) a proteggerli
- se è rimasta in gioco solo la popolazione, ogni colpo a segno dei dadi eliminerà 1 dei dadi dell'avversario. Quando anche l'ultimo dado viene "colpito" allora si decreta la fine del combattimento e si può procedere ad aggiungere un *migrante*

Quando vengono sconfitti tutti i dadi verdi si perde il carro usato in combattimento (eliminarlo dunque dal piano di gioco) e si prosegue il combattimento con i soli dadi bianchi (popolazione).

COLONIE: *Un territorio colonizzato deve prima liberarsi dalla colonia per poter dichiarare guerra ad altri territori! Può tentare la ribellione (in qualità di difensore per quanto riguarda la decisione del combattimento. Per i costi dovrà comunque pagare 1 gettone) UNA SOLA VOLTA nello stesso turno, oppure il giocatore colonizzato può usare un altro suo territorio confinante con il suo territorio colonizzato per liberarlo (in quest'ultimo caso in qualità di attaccante a tutti gli effetti). Nel caso di liberazione di una colonia, non vengono più generati dei migranti. Nel caso di vittoria della colonia, viene eliminato solo il capo-colone del giocatore colonizzatore.*

Ecco in immagini i vari step del combattimento in cui A (rosso) attacca B (verde). Per i "colpi a segno" si rimanda alle tabelle allegate. Il pagamento del costo in gettoni avviene all'inizio del combattimento. Per i carri armati vengono usati i dadi rossi, per la popolazione i dadi verdi. La popolazione è "tra parentesi" perchè quella eventualmente persa **non viene eliminata** dal piano di gioco.



3 dadi: 2 3 8

A porta a segno 1 solo dado: può eliminare 1 dado rosso di B



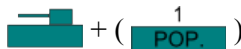
3 dadi: 5 1 3

B porta 2 colpi a segno: può eliminare 2 dadi rossi di A



3 dadi: 1 8 5

A manda a segno tutti i colpi ed elimina 3 dadi di B: 2 dadi rossi e 1 verde



3 dadi: 1 8 2

Nessun colpo a segno. A causa dell'attacco di A, resta solo con 2 dadi



3 dadi: 1 2 4

A porta a segno 2 dadi: elimina gli ultimi 2 dadi di B



1 dado: 8 6

B porta 1 dado a segno. Può eliminare il carro di A ma resta comunque sconfitto

"A" vince il combattimento e colonizza il territorio di "B". "B" sarà costretto a rimandare un'eventuale "ribellione" al suo prossimo turno.

Un combattimento si conclude quando:

- **tregua:** l'attaccante si ritira. Riporta le sue unità nell'area di provenienza e non può più compiere dei combattimenti, passando il turno al giocatore successivo
- **cessate il fuoco:** scatta automaticamente dopo 2 lanci consecutivi senza alcun colpo a segno su entrambi i fronti. Il giocatore attaccante può lanciare un altro combattimento ma ad un altro territorio, anche se appartenente al medesimo giocatore appena attaccato
- **vittoria del difensore o pareggio:** il difensore "colpisce" tutti i dadi

dell'attaccante oppure entrambi i contendenti si ritrovano con tutti i loro dadi "colpiti". La vittoria viene data al difensore. Il giocatore che attaccava riporta le sue unità nell'area di provenienza e passa la mano, perdendo il turno

- **vittoria dell'attaccante:** l'attaccante "colpisce" tutti i dadi del difensore e vince. Può colonizzare il territorio attaccato. Il difensore deve arrendersi e accettare la colonizzazione. Potrà ribellarsi solo quando sarà il suo turno (a meno di specifiche CA).

Alla fine del combattimento, corrisponde una fase di movimentazione in cui a seconda dei casi:

- il difensore "**colonizzato**" perde il controllo "diretto" sul suo territorio, che da quel momento passa all'attaccante.
- l'attaccante "**colonizzatore**" disloca solo il suo capo-colone nel territorio appena colonizzato. Potrà decidere se iniziare un nuovo combattimento con altri territori, ma le unità coinvolte in questo nuovo combattimento non potranno provenire dai territori appena conquistati nello stesso turno. Il "capo-colone" in caso di "rivolta" sarà comunque usato in combattimento con 3 dadi da 8 alla stregua della popolazione, a meno che il colonizzatore non abbia lasciato dei mezzi armati **sulla colonia**. Se la ribellione ha buon esito, viene eliminato solo il capo-colone (ed eventualmente i mezzi armati usati nel combattimento). Il colonizzatore può usufruire liberamente delle risorse della nuova colonia, riprendendosi i gettoni spesi per il combattimento dalla "cassa" e poi, ad ogni suo turno, può prendersi 1 razione di cibo e 1 TEP a round (a meno di eventuali C.A. giocate). Prendere le razioni di cibo ha senso se fatto *prima* che le popolazioni siano ancora da sfamare.

N.B.: I mezzi di combattimento (carri e popolazione) possono anche venir fatti ospitare oppure transitare da altri territori, dietro un pagamento o accordi particolari, ma devono essere spostati il turno precedente l'attacco nella relativa fase di "movimentazione".

Alleanze: eventuali territori/giocatori alleati (sia in attacco che in difesa) possono schierare le proprie forze da subito nel combattimento, anche se non sono stati loro ad iniziarlo, se avevano preso accordi di questo tipo nelle fasi iniziali del round prima dell'inizio dei turni o a meno di CA

giocate. Altrimenti, nessuno al di fuori del territorio/giocatore che attacca o difende potrà intromettersi nel combattimento.

10 - Movimentazione finale

Il giocatore che termina il turno può dislocare i propri mezzi armati tra i territori (solo se direttamente confinanti o separati dalle sole acque territoriali) per impostare strategie future di attacco.

11 - II° turno di gioco

Si riprende l'ordine di gioco del turno precedente.

Il giocatore di turno svolgerà alcune fasi di gioco nell'esatto ordine in cui sono descritte, giocando con tutti i territori da lui posseduti. Al termine del suo turno, il gioco proseguirà con il giocatore successivo fino all'ultimo.

Alimentazione

Bisogna sfamare la popolazione. Il giocatore calcola i **consumi di carne/agricoltura (razioni di cibo) dovuti dalla sua popolazione**: le quantità consumate vengono scalate dal contatore apposito (**razioni di cibo**). Se le razioni di cibo non dovessero bastare, è possibile comprare il mancante dagli altri territori ricordando che è possibile scambiare le risorse solo tra territori contigui o separati dalle stesse acque territoriali (aventi cioè lo stesso numero). Il prezzo è determinato in base alle razioni di cibo in disavanzo in base alle sue effettive necessità del giocatore che vende (vedere apposite tabelle). L'acquisto può anche avvenire per baratto tramite lo scambio di beni di uguale valore.

Esempio: comprare il cibo mancante dal giocatore A costa 2 gettoni.

Un TEP vale 1 gettone. Il giocatore B che deve sfamare la sua popolazione può decidere di scambiare 1 cibo con 1TEP+1gettone. Il giocatore A non è obbligato ad accettare nè lo scambio nè la vendita.

Il giocatore in difetto **non è obbligato ad acquistare le risorse** dagli altri giocatori se ritiene che il prezzo sia eccessivo: questo resta a discrezione dei giocatori. Così come gli altri giocatori **non sono obbligati a vendere** le loro risorse, anche se ne hanno in più.

- *Se per negligenza del giocatore, e dunque non a causa di fattori/imprevisti esterni, il giocatore non riesce/non vuole soddisfare i bisogni della sua popolazione, perde dei PV e dei gettoni. In ogni caso si genera un migrante.*

- *La popolazione può essere eliminata solo in caso di imprevisti decisi dalle carte: non può arbitrariamente essere eliminata dai giocatori!*

Produzione e Acquisti

Vedere le regole esposte precedentemente.

Combattimenti e Movimentazione finale

Vedere le regole esposte precedentemente.

FINE ROUND – TUTTI INSIEME:

12 - Emissioni CO₂

I giocatori calcolano le emissioni di CO₂ equivalenti prodotte dai loro territori, avanzando con la pedina lungo il percorso intorno al piano di gioco. Producono CO₂ le aziende agricole intensive e le fabbriche (vedi tabelle a parte).

Se si raggiunge la *fine del percorso il gioco è finito e tutti hanno perso!*

Se si supera una *casella evidenziata di rosso*, si pesca una *CI* la cui azione verrà svelata solo nella fase relativa all'inizio del round successivo (pto 8).

13 - Produzione rifiuti

I giocatori calcolano la produzione totale di rifiuti dovuta alle fabbriche presenti sul territorio, vedi tabelle a parte. Ogni rifiuto prodotto elimina un pesce nel mare.

Se tutti i pesci sono morti, il gioco è finito e tutti hanno perso!

14 - Verifica conseguimento CO e calcolo PV

Calcolo dei punti vittoria per ogni giocatore in base al conseguimento o meno del suo obiettivo. La pedina col colore del giocatore si sposterà lungo lo stesso percorso della CO₂ per determinare il giocatore "in testa" e i giocatori "resilienti".

Si riprenderà il gioco tutti insieme dalla prima fase del round successivo.

Tabelle riassuntive per giocare round e turni

In allegato si riportano le tabelle riassuntive utili come guida sintetica per giocare i round e turni. Le stesse sono stampate su cartoncino per poterle tenere sempre sott'occhio durante il gioco.

Gestione delle risorse

I territori posseduti da uno stesso giocatore possono scambiarsi liberamente razioni di cibo e TEP (quest'ultimo però nel limite di 1 TEP a turno) senza tener conto dei confini o delle acque che eventualmente li separano.

Altrimenti lo scambio delle risorse segue i vincoli già descritti in precedenza, cioè si possono scambiare le risorse solo tra territori direttamente confinanti o separati da una stessa acqua territoriale.

Ringraziamenti

A Nicola e Marco che si sono sorbiti le prime versioni del gioco (dicembre 2012!) per ben 2 volte, con gli spaghetti come razioni di cibo, con tempi di preparazione del gioco di quasi 2 ore, con le pedine di un colore diverso per ognuno dei 12 territori, con dei calcoli per il ripopolamento da fare quasi al computer...Un lontano ricordo, spero.

A Paola, mia sorella, per il suggerimento sulle pedine per i pesci (natale anno?).

A Gigi (gennaio 2015?) che senza saperne nulla mi ha subito bocciato le esagerate dimensioni del tabellone. E poi ancora (gennaio 2016) da lui l'idea di fissare il numero di round, rendere il gioco un pò più collaborativo, mettere sulle carte più icone e i prezzi all'asta (per TEP e cibo).

A Carla (gennaio/febbraio? 2015), che mi ha fatto notare scarsa interazione tra i giocatori, situazione spero migliorata con le C.A.

A Luca e Cinzia (febbraio/marzo? 2015) che mi hanno dato la svolta per cambiare radicalmente il gioco, inserendo gli obiettivi a round ("troppo noioso un unico obiettivo") e facendomi capire che era il caso di ridurre ulteriormente i tempi di preparazione.

A Gianluca e Aureliano (primavera 2015), prima versione giocabile! Per avermi dato altri suggerimenti sulle guerre, che prendono troppo il sopravvento, e sulla possibilità di porre i rifiuti in mare, "diseducativo" a meno di non considerare uno svantaggio finale.

Di nuovo a Nico e Marco (gennaio 2016), altra bella giocata, finalmente! che ha portato un altro grande cambiamento (POP max 10, etc) insomma alla v4 del gioco.

A Davide, Romina, Alessio, Daniele [quando?]: il gioco è lungo ma sembra funzionare.

A Sante (amico di Andrea-Genova, maggio??2017??), per l'idea del "pesce" invece che usare le singole pedine.

E a Lavinia che mi ha sempre sostenuto, pur non essendo mai riuscita a resistere oltre il primo turno di gioco...!