



ROUND:*(tutti i giocatori insieme)*1- sposta di un passo il segnalino del **tempo** (+50 anni)2- Per giocatore: **ripopolamento**; azzeramento e ricalcolo **gettoni**

Gioc.	POP 2000	POP 2050	POP 2100	GETTONI x ogni turno
3	12 POP	18 POP	20 POP	4
4	9 POP	13 POP	15 POP	3
6	6 POP	9 POP	10 POP	2

3- Azzeramento e **Raccolta** delle **razioni di cibo** fino al max:

 = 1 CIBO
  = 4 CIBO + 1 CIBO di base/terr.

4- Consumi delle **fabbriche**: - $\frac{1}{TEP}$ sul territorio

→ Se TEP non disponibile sul territorio della fabbrica questa si elimina

5- Carta **IMPREVISTI?** (CO2 che supera caselle rosse o Migranti=5)6- Determinazione **sequenza di gioco**: in ordine decrescente di **PV**

7- Pesca ed eventuale cambio di max 1 CA col mazzo:

- se 3 giocatori: 4 CA ognuno (usando max 2 carte a ROUND)

- se 4 giocatori: 3 CA ognuno (usando max 1 carte a ROUND)

- se 6 giocatori: 2 CA ognuno (usando max 1 carta a ROUND)

8- Porre a terra coperte le **C.O.** in numero uguale ai giocatori +1. Ogni giocatore in ordine pesca 1 C.O.9- Inizio dei **TURNI** --> vedi dettaglio in **TURNO** (dietro)**TURNO:***(ogni giocatore in ordine)***I° TURNO:**1- sposta di un passo il segnalino del **tempo**

2- Azioni produttive/Acquisti (agric, fabbr, carri)

3- Combattimenti

Fine per tutti I° turno: puoi cambiare 1 C.A. col mazzo**II° TURNO:**

sposta di un passo il segnalino del tempo poi come I° turno


III° TURNO – verificare pesci e CO2!: sposta di un passo il segnalino del tempo e poi:1- **Sfamare la popolazione** (obbligatorio con le risorse del giocatore):

$$1 \text{ POP} = - 1 \text{ CIBO}^*$$

* razioni in difetto: scambio con altri territori; migrazione popolazione in eccesso. Se per negligenza: -10PV x ogni POP migrata

2- Azioni produttive/Acquisti (agric, fabbr, carri)

3- Combattimenti

FINE ROUND - TUTTI INSIEME:1- Emissioni CO2 globali:  => + $\frac{3}{CO2eq.}$ 2- Produzione rifiuti:  => 3- Verifica conseguimento **C.O.** e calcolo **PV**4- Si riprende il gioco tutti insieme dalla fase del **ROUND** (dietro)**FINE GIOCO: anno 2100 / PESCI tutti morti / CO2 al max**

→ Dovresti riuscire a stampare SOLO LA PRIMA PAGINA. Le altre tabelle dovresti metterle sulla mappa. Qui riporto le PNG da SVG che dovrebbero essere più aggiornate

Prima fase di gioco - calendario al 1950 e pesci=20

A- inizia chi si è svegliato più tardi

B- scelta territori 1 gioc. alla volta con tessera del colore scelto

C- popolazione, cibo, gettoni* (per turno) e TE per giocatore:

3 gioc.	6 POP	4 CIBO	4	+ 2 TEP x territorio
4 gioc.	5 POP	3 CIBO	3	
6 gioc.	3 POP	2 CIBO	2	

*i gettoni vanno al primo giocatore che poi li passerà al successivo, e così via

D- Aggiungere 2 piloncini da 3 TEP ognuno negli oceani

E- ogni giocatore pesca le CA:

- se 3 giocatori: 4 CA ognuno (usando max 2 carte a ROUND)

- se 4/6 giocatori: 3/2 CA ognuno (usando max 1 carta a ROUND)

F- Porre a terra coperte le **C.O.** in numero uguale ai giocatori +1. Ogni giocatore in ordine pesca 1 C.O.

G- CO2eq. per il mondo e PV dei giocatori = ZERO

H- I° TURNO: sposta di 1 passo il segnalino del tempo, poi seguendo l'ordine ogni giocatore sui suoi territori:

1- Azioni produttive/Acquisti (agric, fabbr, carri)

2- Combattimenti

I- Fine per tutti I° turno: puoi cambiare 1 C.A. col mazzo

L- II° TURNO: sposta segnalino del tempo, poi come I° turno

M- III° TURNO: sposta di 1 passo il segnalino del tempo e poi:

1- Sfamare la **popolazione** (vedi dett. in TURNO)

2- Azioni produttive/Acquisti (agric, fabbr, carri)

3- Combattimenti

FINE ROUND – Tutti insieme:

N- Emissioni CO2 globali:

$$\text{FABBR} \Rightarrow + \frac{3}{CO2eq.}$$

O- Produzione rifiuti:

$$\text{FABBR} \Rightarrow \text{fish icon}$$

P- Verifica **C.O.** e calcolo **PV** per ogni giocatoreQ- Si riprende il gioco tutti insieme dalla fase del **ROUND**