

VENONTA

La terra degli Uomini

- Istruzioni di gioco -

Indice generale

Descrizione sintetica del gioco.....	3
Carte Azione – CA.....	6
Carte Obiettivo – CO.....	7
Punti Vittoria – PV.....	7
Carte Imprevisti - CI.....	8
Gettoni.....	8
Preparazione del Gioco.....	9
Dettaglio delle fasi del Round di Gioco.....	10
1 -Calendario.....	11
2 -Ripopolamento.....	11
3 -Raccolto.....	11
4 -Consumi.....	11
5 -Imprevisti.....	11
6 -Ordine.....	11
7 -Azioni e Obiettivi.....	12
8 -I° turno di gioco.....	12
Produzione.....	12
...e Acquisti.....	13
Combattimenti.....	13
9 -Movimentazione finale.....	16
10 -II° turno di gioco.....	16
11 -III° turno di gioco.....	17
Alimentazione.....	17
Produzione e Acquisti, Combattimenti e Movimentazione.....	18
1 -Emissioni CO ₂	18
2 -Produzione rifiuti.....	18
3 -Verifica conseguimento CO e calcolo PV.....	18
Tabelle riassuntive per giocare round e turni.....	18
Gestione delle risorse.....	18
Migranti e CO ₂	19
Ringraziamenti.....	20

Descrizione sintetica del gioco

Venonta nasce come gioco di simulazione dello sviluppo delle società umane sul pianeta, prendendo in considerazione alcune variabili (crescita della popolazione, consumo di suolo, produzione di rifiuti, emissioni in atmosfera, etc.) in relazione secondo quantità e proporzioni realistiche.

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 **pesce** 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 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 **3 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 3 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 costruire delle fabbriche 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, limitando l'acquisizione dei PV da parte degli altri giocatori, anche tramite un uso mirato della CA (ma non solo).

Per operare una corretta strategia è indispensabile conoscere la meccanica 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. **imprevisti**: eventuale attivazione di una CI
6. **ordine**: determinazione della sequenza di gioco in base ai PV e attribuzione dei dovuti gettoni al primo giocatore
7. **pesca CA**: in quantità dipendente dal numero di giocatori
8. **obiettivi**: scelta CO per ogni giocatore e inizio turni

Al **1° e 2° turno** il giocatore si occuperà, nell'ordine:

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

Al **3° turno** ogni giocatore, prima e in aggiunta alle 2 fasi viste sopra:

1. **alimentazione**: sfamare la popolazione si avrà bisogno di sufficienti razioni di cibo
2. **produzione e acquisti**
3. **combattimenti**

Nel corso di questi 3 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-CO*** 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 – CA

Le Carte Azione danno un'ulteriore possibilità ai giocatori di intervenire all'interno del gioco. Pur essendo il loro uso ***opzionale***, forniscono al gioco un certo dinamismo nonché una certa alea. Il loro numero dipende dal numero dei giocatori, e vengono pescate subito prima dell'inizio del I° 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 sulle CA stesse.

Le C.A. riportanti il simbolo  una volta giocate devono restare scoperte di fronte al giocatore fino alla fine del round. Se vi è la dicitura "***turno***" allora devono restare scoperte di fronte al giocatore fino alla fine del turno.

Le C.A. col simbolo  una volta giocate devono restare scoperte fino a fine partita (a meno di altre CA che le annullino).


Le C.A. che vengono giocate vengono messe capovolte in fondo al mazzo


originario, che verrà poi rimescolato una volta esaurito.

Non siete obbligati ad usare le CA! Queste servono solo per aumentare l'interazione tra i giocatori e per simulare alcune dinamiche, nonchè per inserire un certo grado di alea nel gioco. Le CA non sono indispensabili nè per vincere nè per raggiungere le CO, sebbene in qualche occasione possono facilitare le cose, soprattutto nella misura in cui vengono utilizzate per ostacolare gli altri giocatori.

Carte Obiettivo – CO

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 3 turni consecutivi, per guadagnare **punti vittoria (PV)** e poter conseguire così la vittoria finale. Le CO si dividono in 2 gruppi sulla base se prevedano indicativamente il ricorso o meno alla costruzione di fabbriche per raggiungere l'obiettivo:

Aggressivo  => costruzione di fabbriche necessaria

Pacifico  => costruzione di fabbriche non necessaria

Le CO 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.

Data la natura "simulativa" di questo gioco, alcune CO potrebbero apparire noiose o estremamente passive, ma queste CO sono fondamentali per mantenere un equilibrio "realistico" nel gioco e per simulare certe dinamiche. Non è una brutta cosa, dunque, passare velocemente il turno se la propria CO prevede di non fare nulla (molto probabilmente sarà una CO pacifica)

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 CI vengono pescate quando si superano determinate quantità di CO2 emesse (caselle con contorno porpora sul circuito intorno al tabellone di gioco), 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".

Nel caso in cui si ritorni indietro con la CO2 prima di un imprevisto (casella rossa) e la CI non è stata ancora "azionata", allora rimetterla nel mazzo.

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).

Gettoni

I gettoni rappresentano le "azioni" che ciascun giocatore può compiere durante il suo turno di gioco. I gettoni usati, così come quelli eventualmente non utilizzati, vengono passati al giocatore successivo. Non è ovviamente obbligatorio usare tutti i gettoni.

Nelle prime versioni del gioco, i gettoni venivano maturati in base a quante fabbriche o aziende agricole il giocatore costruiva sui propri territori, seguendo così una logica realistica: più si produce e si sfruttano le risorse del territorio, più si "guadagna". Questa logica però rischiava di portare il gioco a dei circoli

viziosi tali per cui il primo giocatore che si fosse arricchito avrebbe potenzialmente sbilanciato il gioco governandolo fin dall'inizio senza lasciar spazio di manovra agli altri giocatori, che sarebbero così rimasti "poveri" o con le proprie risorse "sfruttate" dagli altri. Il che ovviamente rappresenta realisticamente la situazione delle società moderne di impronta capitalistica...

Preparazione del Gioco

1. Montare il piano di gioco.
2. Mischiare accuratamente le CI e le CA, disporre le prime a fianco del piano di gioco e le CA nell'apposito spazio sul tabellone
3. Inizia il giocatore che si è svegliato più tardi, dopodiché il gioco prosegue in senso orario: quest'ordine varrà solo per il I° round.
4. Ogni giocatore pesca una plancia per segnare la popolazione, le razioni di cibo e le aziende agricole che costruirà nel corso del gioco, e sceglie il colore delle sue tessere per segnare i suoi territori
5. Il primo giocatore sceglie un territorio ponendo su di esso 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 (vedi tabella "Prima fase di gioco"), 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 plancia il giocatore pone un segnalino blu nella casella corrispondente la relativa popolazione iniziale --> *vedi tabella "Prima fase di gioco"*
- **razioni di cibo:** forniscono alla popolazione il cibo da consumare, composto da animali e vegetali. Inizialmente ciascun territorio produce **1 razione di cibo**. Segnare queste razioni di cibo sulla plancia con un segnalino color legno

Numero di territori, popolazione e cibo iniziali per numero di giocatori --> vedere tabella "Prima fase di gioco"

- **acqua** a disposizione del territorio: sono prestampati sul piano di gioco e identificano il numero massimo di aziende agricole che il giocatore può realizzare per i suoi territori. In base ai territori occupati ciascun giocatore preleva un numero di tessere di aziende agricole uguale al quantitativo totale di acqua che ha a disposizione. Ogni **azienda agricola** consuma 1 acqua e produce **1 razione di cibo se azienda di base** oppure **4 razione di cibo se azienda intensiva**;

Le aziende agricole servono per incrementare le razioni di cibo e non possono superare in numero la quantità di H2O disponibile per ogni singolo giocatore

- **combustibile-TEP**: su ogni torretta il giocatore potrà **2 anelli-TEP** per ognuno dei suoi territori, ogni torretta occupa una casella sulla propria tessera colorata. Porre inoltre 2 torrette negli oceani ognuna con **3 TEP**
7. in questo scenario la **CO₂** di partenza per tutto il mondo è ZERO. Porre il relativo segnalino della CO2 (nero effetto lavagna, lo stesso che identificherà i **migranti** nel corso del gioco) e i segnalini colorati relativi ad ogni giocatore sulla casella 0 del circuito intorno al piano di gioco
 8. Pesca delle **CA** in base al numero dei giocatori --> *vedere tabella*
 9. Disporre sul tavolo coperte le CO in un numero pari a quello dei giocatori più 1. Ogni giocatore partendo dal primo pesca la propria **CO**, che dovrà conseguire al termine dei 3 turni di gioco successivi, prima della fine del round in corso.
 10. Consegnare al primo giocatore il numero di gettoni in base al numero dei giocatori --> *vedere tabella*

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 8 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, senza un ordine prestabilito, procede a ripopolare la sua popolazione secondo i **valori prestabiliti** riportati nella tabella "Round".

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 razioni di cibo avanzate dal round precedente vengono azzerate! Non è dunque possibile conservare delle scorte di cibo

4 - Consumi

Ogni fabbrica consuma 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, occorre gestire questa risorsa nella fase opportuna all'interno del proprio turno (fase "produzione" del turno).

5 - Imprevisti

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

6 - 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 ovvero quello con più fabbriche già piazzate sul piano di gioco.

7 - 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).

8 - 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:

- aumentare la produzione agricola e animale, impiantando delle aziende agricole o intensificando quelle già esistenti;
- costruire fabbriche/produrre mezzi armati.

Se queste azioni comportano delle emissioni di CO₂ (dovute ad una azione di "disboscamento") queste verranno contabilizzate subito spostando la pedina CO₂ lungo il percorso sul 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.

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 nell'ultimo turno (il III°). 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 si 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 (consultare schema riportato sul piano di gioco).

È anche possibile acquistare delle razioni di cibo il cui costo è stabilito in base alle razioni di cibo in surplus del giocatore venditore (consultare schema riportato sul piano di gioco).

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** cioè **1 azione/gettone**. 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 1D6 (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 il dado avversario.

Vengono usati dadi di diverso colore per distinguere le unità coinvolte in combattimento e dunque per identificare i relativi **colpi a segno** riportati sui **dadi** stessi: **BLU** per la **popolazione** – 2 colpi a segno; **ROSSI** per i

carri armati – 4 possibilità di colpi a segno.

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*).

Il lancio dei dadi avviene simultaneamente!

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

Il giocatore lancia 1D6 e per ogni "colpo a segno" può eliminare (l'eliminazione avviene "in contemporanea") un'unità nemica a sua scelta ma con qualche limitazione:

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



















Quando viene sconfitto il dado rosso si perde il carro usato in combattimento (eliminarlo dunque dal piano di gioco) e si prosegue il combattimento con i soli dadi blu (popolazione).

Un combattimento si conclude quando:

- **regua**: 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. **Aggiungere 1 migrante.**

- **vittoria dell'attaccante**: l'attaccante "colpisce" tutti i dadi del difensore e vince. Può colonizzare il territorio attaccato e può usufruire delle risorse della nuova colonia prelevando al massimo 1 razione di cibo e 1 TEP (a meno di eventuali CA giocate). Prendere le razioni di cibo ha senso se fatto *prima* che le popolazioni siano ancora da sfamare (a meno di particolari CO). Il difensore deve arrendersi e accettare la colonizzazione: potrà ribellarsi solo quando sarà il suo turno (a meno di specifiche CA). **Aggiungere 1 migrante**.

Ecco in immagini i vari step del combattimento in cui A (rosso) attacca B (verde). 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 blu. La popolazione è "tra parentesi" perchè quella eventualmente persa **non viene eliminata** dal piano di gioco.

A  Attacco	B  Difesa
 + ( POP.) lancia 1 dado rosso:  a segno! A elimina 1 dado rosso di B: il carro di B si elimina dal piano di gioco	 + ( POP.) lancia 1 dado rosso:  B non porta a segno il dado: ad A non succede nulla
 + ( POP.) lancia 1 dado rosso:  Nessun colpo a segno	( POP.) lancia 1 dado blu:  Nessun colpo a segno
 + ( POP.) lancia 1 dado rosso:  A elimina l'ultimo dado di B. Aggiungere 1 migrante	( POP.) lancia 1 dado blu:  a segno! B elimina il carro di A (toglierlo dal piano di gioco)

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

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 generati migranti, e viene eliminato solo il capo-colone e eventuale mezzo armato del giocatore colonizzatore.

Alla fine del combattimento, l'attaccante "**colonizzatore**":

- disloca solo il suo capo-colone nel territorio appena colonizzato piazzando il segnalino (a forma di cono) del suo colore sull'anello blu delle acque territoriali in corrispondenza del territorio colonizzato. In questo modo il colonizzatore ha anche accesso ai territori confinanti con la colonia. Il "capo-colone" in caso di "rivolta" sarà usato in combattimento con 1D6 alla stregua della popolazione, a meno che il colonizzatore non abbia lasciato dei mezzi armati **sulla colonia** (vedi successiva fase "movimentazione").
- può decidere se lanciare subito un nuovo combattimento, ad un altro territorio, senza spendere ulteriori gettoni.

N.B.: Per velocizzare la fase dei combattimenti, i quali non devono intendersi come scopo primario del gioco ma come corollario alla simulazione, non sono previste alleanze tra i giocatori o particolari strategie, a meno di eventuali CO o CA giocate.

9 - Movimentazione finale

Il giocatore che termina il turno può dislocare i propri mezzi armati tra altri suoi territori o colonie (solo se direttamente confinanti o separati dalle sole acque territoriali) per impostare strategie future di attacco. Ad ogni modo si ricorda che Venonta non è un gioco di guerra...

10 - 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 come al I° turno, giocando con tutti i territori da lui posseduti. Al termine del suo turno, il gioco proseguirà con il giocatore successivo fino all'ultimo.

11 - III° turno di gioco

Ultimo turno per raggiungere la propria CO.

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. Le fasi di gioco per questo III° turno sono:

Alimentazione

Bisogna sfamare la popolazione. Il giocatore calcola le **le razioni di cibo necessarie alla propria popolazione** cioè $1POP=1cibo$: le quantità consumate vengono scalate dal contatore apposito (pedina color legno su plancia del giocatore). 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. Il prezzo è determinato in base alle razioni di cibo in disavanzo in base alle sue effettive necessità del giocatore che vende (consultare schema sul piano di gioco). L'acquisto può anche avvenire per baratto tramite scambio di beni di uguale valore.

Esempio: *B vuole comprare il cibo mancante dal giocatore A al costo di 2 gettoni. Un TEP vale 1 gettone. Il giocatore B 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 (e dunque non a causa di fattori/imprevisti esterni) il giocatore non riesce/non vuole soddisfare i bisogni della sua popolazione, perde dei PV. In ogni caso aggiungere 1 migrante.
- La **popolazione** può essere eliminata solo in caso di imprevisti decisi dalle carte: **non può arbitrariamente essere eliminata** dai giocatori!

N.B.: *Si ricorda che 1ha di terra sfama: 2 carnivori oppure 4 vegetariani oppure 22 vegani*

Produzione e Acquisti, Combattimenti e Movimentazione

Vedere le regole esposte precedentemente.

FINE ROUND – TUTTI INSIEME:

1 - 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 fabbriche (vedi tabella "Turno").

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 5).

2 - Produzione rifiuti

I giocatori calcolano la produzione totale di rifiuti dovuta alle fabbriche presenti sul territorio (vedi tabella "Turno"): ogni rifiuto prodotto elimina un pesce nel mare.

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

3 - Verifica conseguimento CO e calcolo PV

Calcolo dei PV per ogni giocatore in base al conseguimento o meno della CO. 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

Si riportano su cartoncino le tabelle riassuntive utili come guida sintetica per giocare i round e turni.

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, a meno di particolari CA giocate) 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.

Migranti e CO2

Sono rappresentati con una stessa pedina di legno effetto lavagna: la pedina si sposterà seguendo il percorso lungo il piano di gioco, mentre invece i migranti verranno di volta in volta aggiunti scrivendone il numero con un gessetto sulla faccia superiore della pedina.

Una volta raggiunti **5 migranti** si pesca una **CI** la cui azione verrà svelata solo nella fase relativa all'inizio del round successivo (pto 5).

Per "**integrare**" un migrante e dunque poterlo sottrarre dal numero indicato sulla pedina, occorrono cibo e gettoni, alla cui richiesta possono sopperire anche diversi giocatori: vedere lo schema stampato sul piano di gioco per i dettagli.

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...!