



CO<sub>2</sub>  
SECOND CHANCE

# CO<sub>2</sub>: SECOND CHANCE

Negli anni '70, i governi di tutto il mondo hanno affrontato una domanda di energia senza precedenti e le centrali elettriche inquinanti sono state costruite ovunque per soddisfare tale domanda. Anno dopo anno, l'inquinamento così generato è aumentato sempre più e troppo poco è stato fatto per ridurlo.

Nel 2010 sono state fatte promesse, si sono tenuti summit, ma non è stato fatto abbastanza e l'inquinamento è cresciuto ancora: la CO<sub>2</sub> nella nostra atmosfera è aumentata da 350 ppm (parti per milione) a 400 ppm!

Sarà ormai chiaro a tutti che ci stiamo dirigendo verso la catastrofe?

Abbiamo una seconda possibilità di salvare la Terra, ma dobbiamo capire che le nostre richieste di energia vanno soddisfatte attraverso fonti di energia pulita.

Le aziende con conoscenze in energia pulita e sostenibile sono invitate a proporre progetti che forniscano l'energia necessaria senza inquinare l'ambiente. I governi

regionali sono desiderosi di finanziare questi progetti e di investire nella loro attuazione.

In CO<sub>2</sub>: Second Chance, ogni giocatore è l'amministratore delegato di una società energetica che risponde alle richieste di nuove centrali elettriche da parte del governo. Lo scopo è quello di fermare l'aumento di inquinamento, pur rispondendo alla crescente domanda di energia sostenibile e, ovviamente, di trarne profitto. Avrai bisogno di conoscenza, denaro e risorse per costruire queste centrali pulite. I summit sull'energia promuoveranno la consapevolezza globale e consentiranno alle aziende di condividere le proprie conoscenze mentre imparano dalle altre.

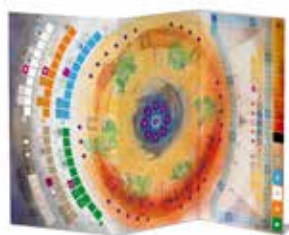
Cerca di raggiungere gli obiettivi dell'ONU per contribuire a salvare il nostro ecosistema, mentre porti a termine la tua agenda privata!

Potrai giocare in due diverse modalità: una totalmente **cooperativa** e la classica, quasi del tutto **competitiva**, nella quale ogni giocatore cerca di surclassare gli altri. Se l'inquinamento aumenterà eccessivamente, tutti perderanno, non importa quanto bene abbiano giocato! Puoi scegliere la modalità che preferisci per la tua prima partita, ma quella cooperativa risulterà più semplice da insegnare e imparare.

## TABELLA DEI CONTENUTI

|                                                      |          |                                                       |           |                                      |           |
|------------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------|-----------|--------------------------------------|-----------|
| <b>Componenti</b>                                    | <b>3</b> | <b>1.2 Azioni principali</b>                          |           | <b>5. Fase di Fine decade</b>        | <b>18</b> |
| <b>Setup Cooperativo</b>                             | <b>4</b> | a. Proporre un Progetto                               | 12        | <b>Fine Partita</b>                  | <b>18</b> |
| <b>Panoramica</b>                                    | <b>6</b> | • Tessera Agenda regionale                            |           | <b>Variante degli Ispettori ONU</b>  | <b>18</b> |
| • Fine del gioco                                     |          | b. Preparare Infrastrutture                           | 13        | <b>Gioco Competitivo</b>             | <b>19</b> |
| • Giocare una decade                                 |          | c. Costruire una Centrale                             | 14        | • Setup                              |           |
| <b>1. Fase Operazioni</b>                            | <b>7</b> | • Controllare il fabbisogno energetico di una regione | 15        | • Panoramica                         |           |
| • Regole speciali per partite Co-op in 3             |          | • Summit sull'energia                                 |           | • Giocare una decade                 |           |
| <b>1.1 Azioni esecutive</b>                          |          | <b>1.3 Fine del turno</b>                             | <b>15</b> | • Fasi di gioco                      | 20-21     |
| a. Muovere uno scienziato                            | 8-9      | <b>2. Fase Introiti</b>                               | <b>16</b> | • Fine partita                       |           |
| • Restrizioni agli Scienziati                        |          | <b>3. Fase Obiettivi ambientali</b>                   | <b>16</b> | <b>Riferimenti rapidi</b>            | <b>22</b> |
| • Guadagnare Conoscenza                              |          | <b>4. Fase Fabbisogno energetico</b>                  | <b>17</b> | <b>Tasselli Obiettivi ambientali</b> | <b>22</b> |
| b. Visitare il mercato dei CEP                       | 10       | • Pagare una multa                                    |           | <b>Carte</b>                         | <b>23</b> |
| • Il mercato dei CEP è vuoto                         |          | • Ridurre l'inquinamento                              | 18        |                                      |           |
| c. Giocare una carta Lobby o reclamare una carta ONU | 10-11    |                                                       |           |                                      |           |

# COMPONENTI



1 tabellone a doppio lato



4 plance giocatori



1 regolamento e  
4 fogli aiuto in due parti



1 segnalino primo giocatore e  
un segnalino Co-Op per 3 giocatori



36 indicatori di Conoscenza, Punteggio e Azioni nei colori dei giocatori



32 Infrastrutture  
nei colori dei giocatori



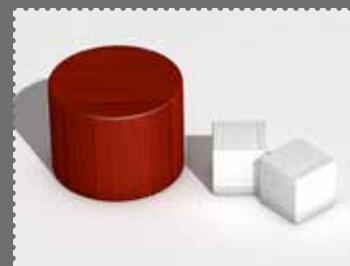
20 indicatori di Controllo e 32 cubetti  
Controllo nei colori dei giocatori



4 indicatori di Azioni e  
16 Scienziati nei colori dei giocatori



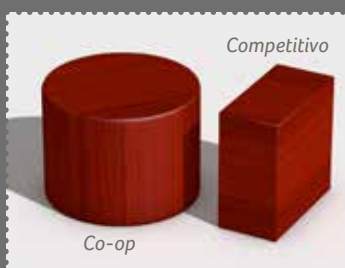
50 Carbon Emission Permits (CEP) e  
1 CEP per il prezzo del Mercato



1 indicatore di Punteggio del gruppo  
30 cubetti Tecnologia



1 indicatore di Decade  
1 indicatore della Fase Operazioni



2 indicatori di inquinamento da CO<sub>2</sub>,  
1 per il Co-op e 1 per il Competitivo



Monete: \$1 milione, \$2 milioni,  
\$5 milioni, \$10 milioni



25 Centrali ecologiche (5 per tipo)



25 Progetti  
(2 di livello 1 e 3 di livello 2 per tipo)



30 Centrali fossili in 3 tipologie



8 tessere Agenda regionale



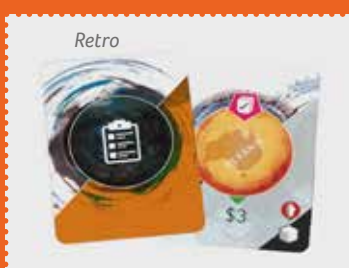
18 tessere Summit sull'energia, con  
2, 3 o 4 temi



47 tasselli Obiettivo ambientale di 3  
tipi e 1 sacchetto; per il Co-op



7 tessere Evento; per il Competitivo



36 carte Lobby



2 carte Configurazione ed Epiteto  
della vittoria e 12 carte solitario



45 carte Obiettivo ONU in 2 tipologie



16 carte Obiettivo privato  
cooperativo; per il Co-op



10 carte Obiettivo privato aziendale;  
per il Competitivo

## SETUP COOPERATIVO



Posiziona il tabellone al centro del tavolo con il lato Cooperativo verso l'alto. Controlla la presenza di questa icona intorno al globo sul tabellone.

1. Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:
  - b. La plancia giocatore nel suo colore e un foglio aiuto in 2 parti.
  - c. I componenti in legno del suo colore: Infrastrutture, dischetti, indicatori di Controllo, cubetti Controllo e un indicatore di Azione. Quindi:
    - i. Impila 3 dischetti sull'apposito spazio per le azioni Esecutive (indicato da un "3") sulla plancia Giocatore.
    - ii. Mette l'indicatore di Azione pentagonale sullo suo spazio (indicato da un "1").
- c. 1 Scienziato del suo colore (altri 3 vanno nella riserva), 2 CEP, 2 cubetti Tecnologia.



4. Chi più di recente ha piantato un albero, inizia il gioco e riceve il segnalino **primo giocatore**.

## Punteggio, Decade, Fasi

3. Piazza l'**indicatore di Punteggio cooperativo** sullo 0 del tracciato Punteggio sul tabellone (userai questo indicatore per tenere traccia dei punti Vittoria del gruppo).
4. Piazza l'**indicatore di Decade** sulla prima decade (2010). Vedi le **Regole speciali** per 3 giocatori nel gioco cooperativo a pagina 7.
5. Piazza l'**indicatore di Fase** sullo spazio più a sinistra del tracciato Fasi sul tabellone.

## Denaro

6. Forma una banca a lato del tabellone. Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario ognuno riceve:
  - 1° giocatore: \$3; 2° e 3° giocatore: \$4;
  - 4° giocatore: \$5.

Il tuo denaro è di dominio pubblico.

## Cubetti Tecnologia

7. Piazza i **cubetti Tecnologia** sul corrispondente spazio sul tabellone per formare una riserva.

L'illustrazione mostra un setup del gioco cooperativo per 4 giocatori.  
Per il gioco competitivo consulta pagina 19.



### Denaro

- 1° giocatore: \$3
- 2° giocatore: \$4
- 3° giocatore: \$4
- 4° giocatore: \$5

Tutti i componenti, eccetto il denaro, sono limitati alle quantità esistenti.

## Progetti

8. Suddividi i **progetti** per tipo e piazzali negli appositi spazi sul tabellone, col lato Proposta in alto, quelli di livello 1 sopra e quelli di livello 2 sotto.

## Centrali elettriche ecologiche

9. Suddividi le **Centrali ecologiche** per tipo e piazzale accanto al tabellone vicino alle corrispondenti tessere Progetto.

## Summit mondiali

10. Mescola le tessere **Summit sull'energia** e forma una pila a faccia in giù.
11. Piazza una tessera **Summit sull'energia** a faccia in su in ogni spazio del tabellone.

## Tessere Agenda regionale

12. Piazza a caso una tessera **Agenda regionale** in ogni spazio regione. Riponi le rimanenti nella scatola.

Nel gioco cooperativo, stai collaborando con gli altri per evitare che il livello di emissioni globali di CO<sub>2</sub> arrivi a 500 ppm e per raggiungere predeterminati obiettivi mondiali.



## Centrali a combustibile fossile



**In 3 giocatori:** Riponi 6 tessere Gas ("20") nella scatola.

13. Mescola tutte le tessere **Centrale fossile**, forma una pila a faccia in giù e piazzala a lato del tabellone.

14. Piazza l'indicatore del **Livello di Inquinamento Globale di CO<sub>2</sub>** sul tracciato a 400 ppm.

## Carbon Emissions Permit (CEP)

15. Piazza 1 **CEP** in ognuno degli appositi spazi di ogni regione.

16. Impila i rimanenti **CEP** a lato del tabellone.

## Mercato

17. Piazza 2 **CEP** al centro del Mercato dei **CEP**.

18. Piazza l'indicatore del **Prezzo dei CEP** sullo spazio 3 del Mercato dei CEP.

## Tasselli Obiettivo ambientale

19. Piazza i tasselli **Obiettivo ambientale** come segue, riempiendo i 21 spazi:

- Mescola i tasselli nel sacchetto.
- Riempi il primo gruppo con 8 tasselli Obiettivo Centrale ecologica (verdi), presi a caso e posti a faccia in su.
- Riempi il secondo gruppo con 5 tasselli Obiettivo Conoscenza (rosa), presi a caso e posti a faccia in su.
- Riempi il terzo gruppo con 8 tasselli Obiettivo Summit (blu), presi a caso e posti a faccia in su.
- Riponi il sacchetto nella scatola (o utilizzalo per le Centrali fossili, invece che tenerle in una pila).

## Carte Obiettivo ONU

20. Mescola separatamente i due mazzi Obiettivo ONU e crea un display di carte a faccia in su a lato del tabellone; il numero di carte Obiettivo ONU nel display dipende dal numero di giocatori: Riferisciti alla carta Configurazione riguardante il giusto numero di giocatori e riponi l'altra nella scatola.



Esempio: in una partita a 4 giocatori crea un display con 3 carte per tipo.

## Carte Obiettivo privato Co-op

21. Distribuisce 2 carte **Obiettivo privato cooperativo** a ogni giocatore, riponi le rimanenti nella scatola.

**Importante:** durante la partita non si può parlare delle carte nella propria mano!

## Carte Lobby

22. Mescola le carte **Lobby**, distribuisce 5 a ognuno e riponi le altre nella scatola.

**Importante:** durante la partita non si può parlare delle carte nella propria mano!

## Variante Draft carte Lobby

Quando hai preso familiarità col gioco, dovresti draftare la tua mano iniziale.

Scegli 2 delle 5 carte Lobby ricevute e passa le altre 3 al giocatore alla tua destra. Poi scegline 1 delle 3 ricevute e passa le altre 2 a destra. Delle 2 ricevute, ne scegli 1 e passi l'altra a destra.

Ora sei pronto a giocare!

# PANORAMICA

Una partita a CO<sub>2</sub>: **Second Chance** dura **4 Decadi** e ogni Decade è suddivisa nelle seguenti **5 fasi**:

1. **Operazioni**
2. **Introiti**
3. **Obiettivi ambientali**
4. **Fabbisogno energetico**
5. **Fine Decade**



Operazioni



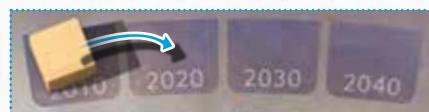
Introiti



Obiettivi  
ambientali



Fabbisogno  
energetico



Fine Decade

1. La **fase Operazioni** è quella principale, nella quale effettuerai dei turni per compiere diverse azioni. Nel corso del tempo **proporrai Progetti** per evitare l'innalzamento delle emissioni di CO<sub>2</sub>. A seguito di un Progetto, le aziende **prepareranno le Infrastrutture** per gestire la futura Centrale ecologica, iniziativa che verrà premiata dall'ONU. Infine, qualsiasi azienda potrà **costruire la Centrale**. Attraverso questo processo, la situazione globale andrà migliorando e l'economia ne verrà stimolata! **Guadagnerai Conoscenza** inviando gli **Scienziati a lavorare sui nuovi Progetti** e a presentare le loro scoperte ai **Summit sull'energia**. Potrai anche manipolare il Mercato dei **Carbon Emission Permit (CEP)** e spingere le **lobby** ad aiutarti a raggiungere i tuoi scopi.
2. Nella **fase Introiti**, le aziende esperte in qualsiasi tipo di energia verde ne raccoglieranno i frutti sotto forma di **Denaro e/o punti Vittoria**, in base alla posizione sui tracciati dell'energia.
3. Nella **fase Obiettivi ambientali**, perderete punti Vittoria per ogni Obiettivo ambientale che il gruppo **non ha ancora raggiunto**.
4. Nella **fase Fabbisogno energetico**, ogni regione la cui richiesta energetica non sia stata soddisfatta **ricorrerà ai combustibili fossili**. Per evitare che le regioni costruiscano Centrali a combustibile fossile, dovrai anticipare le loro richieste di energia **costruendo abbastanza Centrali ecologiche da soddisfare il fabbisogno energetico futuro!** Ogni Centrale a combustibile fossile inquinerà il pianeta con le sue emissioni di CO<sub>2</sub> e costringerà la relativa regione a spendere i suoi Carbon Emission Permit.
5. Nella **fase Fine Decade** semplicemente si svolge il setup per la decade successiva.



Operazioni



Introiti



Obiettivi ambientali



Fabbisogno energetico



Fine Decade

## FINE DEL GIOCO

In CO<sub>2</sub>: **Second Chance**, i punti Vittoria rappresentano la tua reputazione, la tua influenza, la tua conoscenza dei diversi tipi di energia pulita e il lavoro da te compiuto per contribuire a preservare l'ecosistema del pianeta.

**Se i punti Vittoria del gruppo scenderanno sotto zero alla fine di qualsiasi decade, perderete la partita.** Altrimenti il gioco termina dopo **4 decadi**.

## GIOCARE UNA DECADE

Ogni **decade** consta di **5 fasi** descritte rapidamente qui sopra. Nelle pagine seguenti troverai le regole dettagliate per ogni passaggio di queste fasi. Potrai tenere traccia del passare delle decadi muovendo progressivamente l'indicatore di Fase.

**Nota:** durante la partita non è concesso scambiare denaro, CEP o qualsiasi risorsa con gli altri giocatori, a meno che non sia espressamente scritto nelle regole.

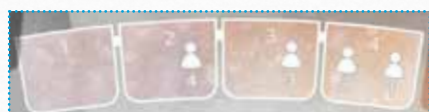
# 1. FASE OPERAZIONI



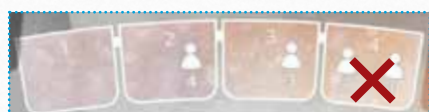
Muovi l'indicatore di Fase sul primo spazio a sinistra della **fase Operazioni** (nella prima decade l'indicatore verrà posizionato durante il setup).

Questa fase dura diversi round (vedi sotto). Dopo ogni round di Operazioni, avanza l'indicatore di Fase lungo il tracciato. Quando effettui l'ultimo round di **Operazioni**, muovi l'indicatore di Fase sulla seguente fase del tracciato.

Il numero di round da effettuare nella fase Operazioni è il seguente:



1-2 giocatori - 4 round



3 giocatori - 3 round (salta il round 4)



4 giocatori - 2 round (salta i round 3 e 4)

**Iniziando dal primo giocatore** e proseguendo in **senso orario**, in **ogni round** tutti i giocatori effettuano **un turno**.

Al tuo turno **dovrai** effettuare **1 azione Principale** e potrai compiere un **qualsiasi numero** di **azioni Esecutive**, ma potrai effettuare **ogni azione Esecutiva una volta per turno**. Puoi eseguire le tue azioni in qualsiasi ordine.

Alla fine del tuo turno controlla sempre se è stato completato qualche Summit sull'energia (vedi *summit sull'energia a pagina 15*), quindi riposiziona gli indicatori delle Azioni sulla tua plancia.

## Regole speciali per 3 giocatori nel gioco Cooperativo



Piazza il segnalino per 3 giocatori Co-Op sul 4° spazio Decade. Quando arriva la 4° Decade, giralo e copri il 3° spazio Operazioni.

Nella 4° Decade, effettuerai soltanto 2 round Operazioni invece dei soliti 3. Tutto ciò garantisce che una partita a 3 giocatori abbia lo stesso numero di round di una partita in 2 o 4.



Gira il segnalino e spostalo per coprire il 3° spazio Operazioni. Nel 2040 effettua solo 2 round e passa alla fase seguente.

## ESEMPIO

È la fine del round Operazioni di una partita a 4 giocatori: in questo numero di giocatori si effettuano solo 2 round.

L'ultimo giocatore finisce il proprio turno e non ci sono Summit completati da risolvere. Quindi l'indicatore di Fase sul tracciato dei Round viene mosso sullo spazio seguente del tracciato Fasi.



## Azioni Principali ed Esecutive

Ci sono 3 azioni Esecutive e 3 azioni Principali nella fase Operazioni. Siccome sono interconnesse tra loro, sii paziente e leggi tutte. Niente panico: alla fine tutto avrà senso!

### Azioni Esecutive

- Muovi uno Scienziato (pagina 8).
- Visita il Mercato dei CEP (pagina 10).
- Gioca una carta Lobby o Reclama una carta Obiettivo ONU (pagine 10-11).

### Azioni Principali

- Proponi un Progetto (pagina 12).
- Prepara le Infrastrutture (pagina 13).
- Costruisci una Centrale (pagina 14).

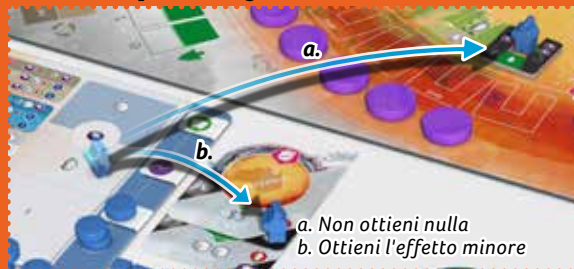
## Centrali ecologiche: approfondimento

Le centrali a energia pulita, "verdi", sono il futuro per un'energia sostenibile.

Le compagnie energetiche realizzeranno presto che non solo l'energia pulita diverrà più economica, generando ingenti profitti dopo l'investimento iniziale, ma anche che la loro conoscenza della distribuzione dell'energia li avvantaggerà rispetto alle start-up. Queste compagnie, divenute esperte, abbandoneranno i combustibili fossili e, con esso, le forti tasse, le multe per l'impronta di carbonio e i costi del controllo dell'inquinamento.

## I tuoi Scienziati possono muovere:

Dalla tua **plancia giocatore a:**



- a. Qualsiasi Progetto proposto non occupato;  
b. Qualsiasi carta Lobby non occupata giocata da chiunque.

Da un **Progetto proposto a:**



- a. Qualsiasi Progetto proposto non occupato,



- b. Qualsiasi carta Lobby non occupata giocata da chiunque,



- c. Qualsiasi Summit riguardo la stessa energia non occupato,



- d. La tua plancia giocatore.

## Scienziati: approfondimento

La comunità scientifica ha mostrato che i cambiamenti climatici sono stati accelerati nelle ultime decadi e che certamente le attività umane vi hanno avuto un impatto significativo. Tra i maggiori fattori umani c'è il rilascio di diossido di carbonio dalle centrali elettriche a combustibile fossile.

## 1.1. AZIONI ESECUTIVE

Puoi effettuare ognuna di queste azioni una volta per turno, **prima** o **dopo** la tua **azione Principale**. Quando esegui un'azione **Esecutiva**, copri il suo spazio sulla tua plancia con un dischetto Azione.



### a. Muovi uno Scienziato



### b. Visita il Mercato dei CEP



### c. Gioca una carta Lobby o Reclama un Obiettivo ONU



### a. Muovi uno Scienziato

Gli Scienziati ti consentono di ottenere Conoscenza grazie alla loro esperienza nei progetti e presenziando ai Summit. La Conoscenza ti fornirà introiti, punti Vittoria e ti permetterà di costruire meglio le Centrali ecologiche.

Muovi uno dei tuoi Scienziati come segue:

Dalla tua **plancia giocatore a:**

- Qualsiasi **Progetto proposto** non occupato (vedi Progetti proposti, pagina 12) oppure
- Qualsiasi **carta Lobby** non occupata **giocata da qualunque giocatore** per utilizzarne l'**effetto minore** (vedi Giocare una carta Lobby a pagina 10).

Oppure da un **Progetto proposto a:**

- Qualsiasi **Progetto proposto** non occupato,
- Qualsiasi **carta Lobby** non occupata **giocata da chiunque** per utilizzarne l'**effetto minore**,
- Qualsiasi **Summit sull'energia** riguardo la stessa energia (vedi Summit sull'energia a pagina 15) oppure
- La tua plancia giocatore.

## Restrizioni agli Scienziati:

- Soltanto **uno** Scienziato può trovarsi su di un Progetto, carta Lobby o tema di un Summit.
- Gli Scienziati non vanno mai su Progetti con **Infrastrutture** (vedi Preparare Infrastrutture a pagina 13).
- L'unico modo per uno Scienziato di andare su un **Summit** è muoversi da un Progetto.
- Uno Scienziato non può **mai** andare su un Summit direttamente dalla plancia.
- Una volta che uno Scienziato è su un Summit, **vi rimane** finché il Summit non viene risolto.
- Una volta che uno Scienziato è su di una carta Lobby, **vi rimane** fino a fine partita.

Regole importanti:

Quando **muovi** i tuoi Scienziati, per qualsiasi ragione, **da un Progetto proposto, ottieni 1 Conoscenza** nel tipo di energia del **progetto proposto** (vedi Ottenere Conoscenza qui sotto).

Nei 4 esempi a lato della pagina a sinistra, il movimento dello Scienziato blu da un Progetto proposto farà ottenere al **Blu** 1 punto Conoscenza.



Quando un tuo Scienziato lascia un Progetto, la tua azienda ottiene conoscenza in quel tipo di energia. In questo caso è Idro. Piazza o avanza di uno spazio il dischetto sul tracciato della Conoscenza idro.

Ottenere Conoscenza



La Conoscenza rappresenta il know-how dell'azienda in ognuna delle fonti di energia del gioco.

Quando ottieni Conoscenza di un certo tipo di energia, muovi il tuo dischetto verso destra lungo quel tracciato. Se il dischetto giunge o oltrepassa uno spazio con sopra un'icona, applica immediatamente il bonus dell'icona. Il bonus può essere applicato **a qualsiasi giocatore a tua scelta**; non devi essere per forza tu!

Se si tratta del tuo primo punto Conoscenza in quella fonte di energia, muovi uno dei tuoi dischetti dalla plancia al primo spazio del tracciato corrispondente. Quando un dischetto si trova alla fine di un tracciato, non può avanzare ulteriormente e nuovi avanzamenti di energia andranno persi.

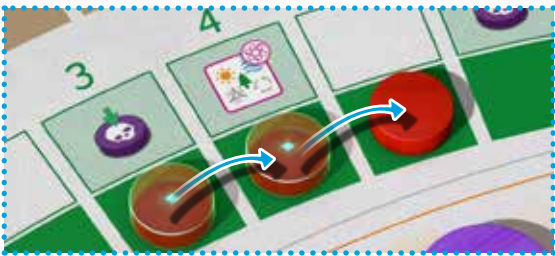
I **bonus** sono:

|  |                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Tipo di Energia</b>    | Ottieni 1 punto di <b>Conoscenza</b> nel tipo di energia indicato.                                                                                                                                                                                                                          |
|  | <b>Cubetto Tecnologia</b> | Ricevi 1 <b>cubetto Tecnologia</b> . Prendilo dalla riserva generale.                                                                                                                                                                                                                       |
|  | <b>CEP regionale</b>      | Piazza 1 <b>CEP dal Mercato</b> su qualsiasi regione a tua scelta che abbia spazio per i <b>CEP</b> . Ogni regione può avere solo 1 <b>CEP</b> per spazio dei <b>CEP</b> . Se non ci sono spazi disponibili devi scegliere un'altra regione. (Vedi Il Mercato dei CEP è vuoto a pagina 10). |
|  | <b>Energia generica</b>   | Ottieni 1 punto di <b>Conoscenza</b> in <b>qualsiasi</b> tipo di energia.                                                                                                                                                                                                                   |

**Nota:** è possibile creare combinazioni a catena con questi bonus!

Esempio

Il **Rosso** muove un suo Scienziato da un Progetto proposto e ottiene 1 Conoscenza in forestazione. Ciò gli consente di avanzare di uno spazio il dischetto che già possiede sul tracciato Forestazione. Il dischetto giunge sullo spazio con sopra l'icona Energia generica: il **Rosso** sceglie di avanzare ancora in forestazione.



ESEMPIO

Avendo mosso uno scienziato da un Progetto idro, il **Giallo** ottiene un punto Conoscenza in idro. Essendo la prima volta che guadagna Conoscenza in questo tipo di fonte di energia, muove un dischetto da vicino alla sua plancia al primo spazio del tracciato Conoscenza idro.



In seguito il **Giallo** raggiunge uno spazio con sopra l'icona Energia solare. Decide di offrire questo bonus al **Blu** che ne ha maggior bisogno. Il **Blu** avanza di uno spazio sul tracciato Energia solare e raggiunge uno spazio con sopra l'icona Cubetto Tecnologia: decide di ricambiare il favore al **Giallo** offrendogli il cubetto. Avrebbe potuto scegliere di tenerlo per sé oppure offrirlo a un altro giocatore.



Conoscenza: approfondimento

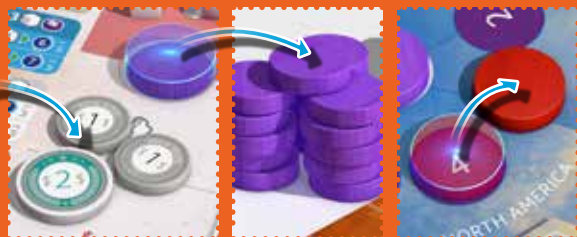
Essendo gli investimenti nella ricerca cresciuti negli ultimi anni, le analisi di mercato indicano che il mondo della finanza sta cercando di allinearsi con gli imperativi del 21° secolo di uno sviluppo sostenibile. Questi investimenti hanno alimentato aziende specializzate in nuove invenzioni e processi più economici, producendo più energia a prezzi inferiori, aumentando così i profitti. Speriamo che aziende come Tesla e progetti di energia verde come Solar City, alla fine saranno più redditizi dei combustibili fossili, così che le compagnie di combustibili fossili cambino lentamente il loro core business verso fonti di energia più redditizie, ma più pulite.

## ESEMPIO

Il **Rosso** compra un CEP dal Mercato. Paga i \$4 indicati sotto l'indicatore del prezzo e muove il CEP dal Mercato alla sua plancia giocatore. L'indicatore di prezzo non si muove perché il Mercato ha ancora un CEP.



Il **Blu** decide di vendere un CEP al Mercato. Per farlo, deve avere un CEP sulla sua plancia. Quindi ripone un CEP nella banca, riceve i \$4 indicati dall'indicatore del prezzo e muove l'indicatore del prezzo indietro di uno spazio, da 4 a 3.



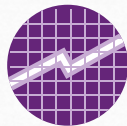
L'azione principale del **Giallo** lo ricompensa con un CEP. Prende l'ultimo dal Mercato, ne aumenta il prezzo di 1 e chiude il Mercato. Ora ripristina il Mercato aggiungendovi 2 nuovi CEP dalla banca.

Non potrà più effettuare l'azione esecutiva. Visita il Mercato dei CEP perché ormai è chiuso. Se avesse avuto bisogno di acquistare un CEP, avrebbe dovuto farlo prima dell'azione principale.



## Emissione di CO<sub>2</sub>: approfondimento

Le quote di CO<sub>2</sub> sono un incentivo del mercato per limitare l'emissione di gas serra. I governi hanno un tetto per la loro impronta di carbonio. Le aziende con un permesso di emissione insufficiente per i loro progetti devono o tagliare il progetto o acquistare permessi di emissione di carbonio. Dove c'è un mercato, l'investimento speculativo segue presto ...



## b. Visitare il Mercato dei CEP

Alle aziende è consentito comprare e vendere Carbon Emission Permits per aumentare le loro quote di emissione o soltanto per speculare sul prezzo di mercato e aumentare i profitti.

Effettuando questa **azione Esecutiva** puoi:

- **Comprare 1 CEP** dal Mercato al prezzo indicato dall'indicatore rosso del prezzo dei CEP, quindi sposta il CEP dal Mercato alla tua plancia. Dopo l'acquisto, se il Mercato ha ancora CEP, il prezzo non varia; altrimenti, vedi Il Mercato dei CEP è vuoto qui sotto.
- **Vendere 1 CEP** al prezzo indicato dall'indicatore rosso del prezzo dei CEP, quindi diminuisci di 1 il prezzo dei CEP (min. \$1). Il CEP venduto deve provenire dalla tua plancia e va riposto nella banca al lato del tabellone.

### Il Mercato dei CEP è vuoto

Ogni volta che il Mercato dei CEP è vuoto (come promemoria vedrai l'icona del mercato sul tabellone), aumenta immediatamente di 1 il prezzo dei CEP (max. \$8) e aggiungi 2 CEP dalla banca. Quando l'icona del mercato diviene visibile, il mercato chiude per il resto del turno, quindi non potrai più **Visitare il Mercato dei CEP** in questo turno.



## c. Gioca una carta Lobby o Reclama una carta Obiettivo ONU

La competizione per la produzione di energia è molto dura e nessuna azienda potrebbe sopravvivere senza lobby persuasive a rimuovere gli ostacoli problematici e ad aprire porte importanti. Raggiungere un Obiettivo ONU garantirà all'azienda riconoscimenti e influenza.

Effettuando questa **azione Esecutiva** puoi:

- **Giocare una carta Lobby**

Gioca una carta Lobby dalla mano e piazzala vicino alla tua plancia, puoi ottenere l'effetto principale nel mezzo o quello minore posto in basso; l'effetto deve essere applicato nel turno in corso:



**Effetto Principale:** Giocala **immediatamente prima o dopo** aver effettuato l'**azione indicata al centro della carta** (che può essere un'azione Principale o una delle altre due azioni Esecutive), quindi ricevi il beneficio indicato sotto la freccia verde che punta verso il basso.

La carta a sinistra riporta: quando effettui l'azione Esecutiva **Visita il Mercato dei CEP** per vendere un CEP, ottieni \$3 aggiuntivi.



**Effetto Minore:** non ci sono requisiti per ottenere questo effetto, semplicemente gioca la carta e ricevi il beneficio nell'angolo in basso a destra.

**Esempio:** La carta a sinistra riporta: ottieni un cubetto Tecnologia dalla riserva.



**Nota:** Siccome tu o un altro giocatore potete muovere uno Scienziato sull'effetto minore di una carta dopo che è stata giocata (vedi pagina 8), tale effetto può esser utilizzato 2 volte in una partita!

## ESEMPIO

È il turno del **Blu**. Gioca una carta vicino alla sua plancia per ottenerne l'effetto minore, un cubetto Tecnologia. In un turno successivo il **Giallo** muove uno Scienziato sulla carta e ottiene un cubetto Tecnologia. Tale Scienziato rimarrà sulla carta fino a fine partita per ricordare che non è ulteriormente possibile ottenere l'effetto minore della carta.



## ESEMPIO



È il turno del **Rosso**. Gioca una carta che mostra un simbolo Summit come azione e l'energia eolica come specifica. Ha uno Scienziato su un progetto eolico; sposta lo Scienziato su un Summit sull'energia eolica con l'azione Esecutiva **Muovi uno Scienziato** e

avanza immediatamente di 2 spazi sul corrispondente tracciato Conoscenza: 1 per aver mosso lo Scienziato **dal** progetto eolico e 1 extra per il beneficio della carta.



**Nota:** trovi la descrizione di tutte le carte a pagina 23.

### • Reclamare una carta ONU dal display:



Ogni carta ONU riporta alcuni tipi di Centrale ecologica (a volte più di una dello stesso tipo!) e un costo in cubetti Tecnologia.

Se hai **Infrastrutture** (vedi Preparare Infrastrutture a pagina 13) che supportano le **Centrali già costruite** riportate sulla carta, puoi pagare il costo indicato in cubetti Tecnologia e reclamare la carta. Gira la carta nel display a faccia in giù a indicare che è stata reclamata. Il gruppo ottiene immediatamente 2 punti Vittoria.

## ESEMPIO

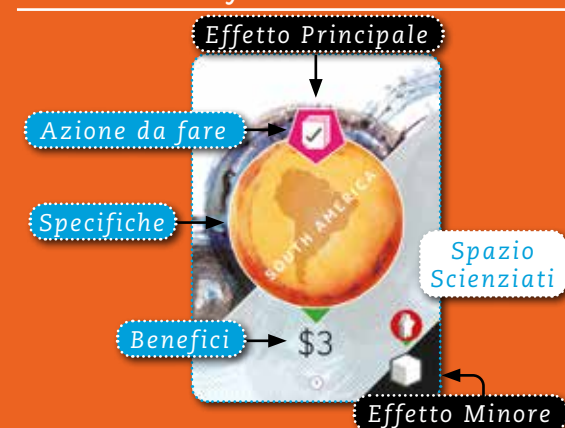


È il turno del **Viola**. Possiede Infrastrutture sulle Centrali già costruite riportate dalla carta Obiettivo ONU nel display: paga i 2 cubetti Tecnologia indicati e la gira a faccia in giù, ottenendo immediatamente 2 punti Vittoria. Il **Giallo** non avrebbe potuto reclamare la carta perché il progetto idro per cui ha fornito le Infrastrutture non è ancora stato realizzato.



Infrastrutture in Centrali ecologiche costruite

## Carte Lobby

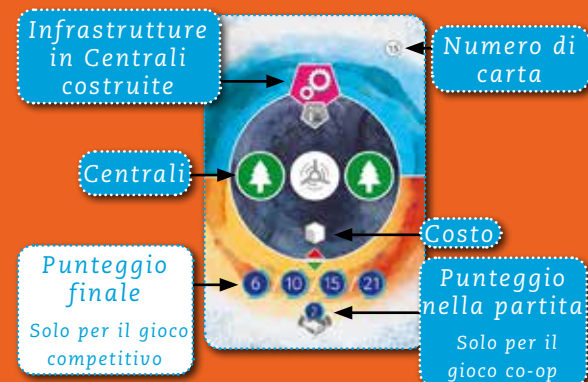


In questo caso: proponi un Progetto in Sud America e ricevi \$3. Oppure gioca la carta e ricevi un cubetto Tecnologia.

## Carte Obiettivo ONU



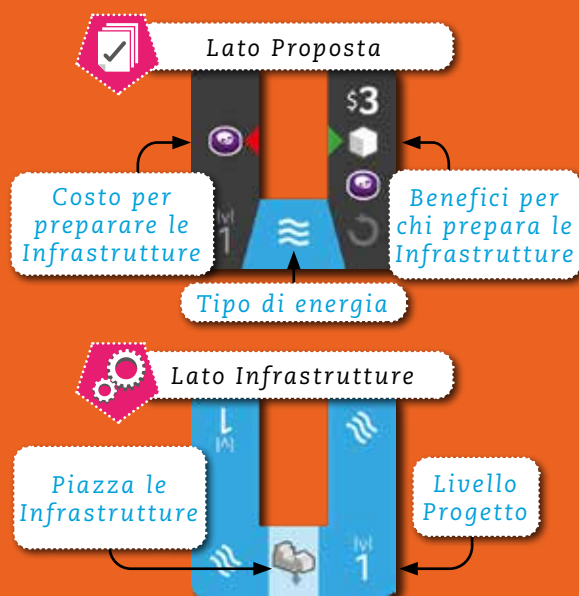
Troverai queste 2 icone su tutti gli Obiettivi ONU: indicano che solo il giocatore che possiede le Infrastrutture richieste può reclamare la carta, ma non prima che la relativa Centrale sia costruita. Non importa chi avrà costruito la Centrale.



## Obiettivi ONU per il 2030

- Garantire l'accesso a un'energia economica, affidabile, sostenibile e moderna a tutti.
- Aumentare la quota di energie rinnovabili nel mix energetico globale.
- Raddoppiare il tasso globale di incremento dell'efficienza energetica.
- Rafforzare la cooperazione internazionale per facilitare l'accesso alla ricerca e alla tecnologia nel settore dell'energia pulita e promuovere gli investimenti nelle infrastrutture energetiche e nelle tecnologie energetiche pulite.
- Espandere le Infrastrutture e lo sviluppo tecnologico per fornire servizi moderni e sostenibili a tutti.

## Tessera Progetto



## ESEMPIO

Il **Viola** decide di proporre un Progetto in Nord America. L'agenda regionale del Nord America indica che richiede centrali in solare, idro e/o riciclo: propone un Progetto solare. Ottiene 1 punto Conoscenza in solare (il suo primo di quel tipo), prende la rispettiva tessera e la piazza nello spazio della regione con il denaro. Siccome la regione possiede 5 CEP, riceve \$5.



## Operazioni: approfondimento

Il gioco riassume la costruzione delle Centrali in 3 passaggi:

**Proporre un Progetto**, in cui proponi il tuo piano e il tuo modello per il progetto di energia sostenibile.

**Preparare le Infrastrutture**, che rappresenta non solo la preparazione dei canali ad alta tensione, ma anche la preparazione di strade, parcheggi e ogni altra modifica necessaria al paesaggio.

**Costruire la Centrale**, che include la costruzione della centrale stessa e la realizzazione del sistema di distribuzione.

Spesso questi 3 passaggi vengono effettuati da diverse aziende/giocatori.

## 1.2. AZIONI PRINCIPALI

Al tuo turno **devi** eseguire **esattamente una** delle tre azioni Principali, prima o dopo qualsiasi azione Esecutiva. Indica l'azione scelta con l'indicatore pentagonale. Se non puoi compiere uno dei passi indicati, non puoi effettuare quell'azione.



### a. Proporre un Progetto b. Preparare Infrastrutture c. Costruire una Centrale



### a. Proporre un Progetto



Proponi un Progetto per una Centrale ecologica a una regione e in cambio ti viene concesso un bonus. La regione è ora proprietaria del Progetto che può essere realizzato da chiunque.

Per **Proporre un Progetto** segui questi passi:

1. Prendi la Centrale in cima alla pila di un tipo a tua scelta e piazzala in uno spazio vuoto della regione col 'lato proposta' in alto.  
La tessera **Agenda regionale** della regione in questione deve riportare il tipo di energia scelto. Il livello del Progetto influenza solo l'azione Costruire una Centrale da applicare al Progetto in seguito.



2. Ottieni 1 punto Conoscenza dello stesso **tipo di energia del Progetto** (vedi Ottenere Conoscenza a pagina 9).



3. Ricevi il bonus indicato nello spazio coperto col Progetto:

|                                |                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| \$X =<br>[Red icon with skull] | <b>Denaro</b>             | Ricevi denaro dalla banca pari al numero di CEP posseduti dalla regione.<br>Esempio: 3 CEP = \$3                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| [Red icon with cube]           | <b>Cubetti Tecnologia</b> | Ricevi 2 cubetti Tecnologia dalla riserva.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| [Red icon with person]         | <b>Scienziati</b>         | Scegli 1:<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingaggi uno Scienziato; per ingaggiarlo muovi uno Scienziato dalla riserva alla tua plancia. Quando ingaggi uno Scienziato ottieni <b>1 punto Conoscenza</b> in <b>qualsiasi tipo di energia</b> (vedi Ottenere Conoscenza a pagina 9).</li> <li>• Muovi uno dei tuoi Scienziati (vedi Muovere uno Scienziato a pagina 8).</li> </ul> |

**Nota:** L'icona ◀ indica il costo; l'icona ▶ indica il beneficio.



## b. Preparare Infrastrutture

Una moderna Centrale ecologica richiede Infrastrutture avanzate per supportarla e distribuire la sua energia. Prepari le Infrastrutture per un Progetto, che ti forniscono immediatamente dei benefici a lungo termine, e poni le basi per la costruzione della Centrale.

Per preparare le Infrastrutture segui questi passi:

1. Scegli un Progetto Proposto ancora sul 'lato proposta'.
2. Spendi 1 CEP, come indicato dalla freccia rossa sulla tessera. Quando devi spendere un CEP, puoi prenderlo dalla tua riserva o da qualsiasi regione di cui controlli il fabbisogno energetico (vedi Controllare il fabbisogno energetico di una regione a pagina 15); i CEP vanno sempre alla banca.

Se c'è uno **Scienziato su quel Progetto**, chi lo ha ingaggiato (il giocatore del colore dello Scienziato) immediatamente **muove lo Scienziato gratuitamente** e quindi ottiene Conoscenza (vedi Muovere uno Scienziato a pagina 8).

**Nota:** Muovere un tuo Scienziato in questo modo al tuo turno è comunque gratis, non serve un'azione Esecutiva.

3. Ricevi i benefici indicati dalla freccia verde sulla tessera Progetto.
4. Giri la tessera Progetto.
5. Inserisci una delle tue Infrastrutture nella tessera Progetto.



Progetto proposto



Pagare 1 CEP



Ricevere benefici



Girare la tessera



Inserire le Infrastrutture

I **benefici relativi a Preparare Infrastrutture** sono i seguenti (sono riportati anche sulla plancia dei giocatori):

|  |                     |                                                                                 |  |
|--|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <b>Riciclo</b>      | Prendi \$5 dalla banca e 1 CEP dal Mercato.                                     |  |
|  | <b>Idro</b>         | Prendi \$3 dalla banca, 1 cubetto Tecnologia dalla riserva e 1 CEP dal Mercato. |  |
|  | <b>Eolico</b>       | Prendi \$5 dalla banca e 1 cubetto Tecnologia dalla riserva.                    |  |
|  | <b>Solare</b>       | Prendi 3 cubetti Tecnologia dalla riserva.                                      |  |
|  | <b>Forestazione</b> | Prendi 2 CEP dal Mercato.                                                       |  |

**Nota:** Il giocatore che prepara le Infrastrutture potrà reclamare gli Obiettivi ONU in seguito, **ma non finché il Progetto non sarà completato e la Centrale costruita** (vedi Costruire una Centrale a pagina 14).

**Nota:** puoi preparare Infrastrutture soltanto per i Progetti proposti e fino a quando possiedi Infrastrutture nella tua riserva.

## ESEMPIO



È il turno del **Giallo**. Copre lo spazio azione preparare Infrastrutture con l'indicatore pentagonale e sceglie il progetto di riciclo proposto in Africa. Il progetto scelto ha sopra uno Scienziato blu, quindi il giocatore **Blu** muove lo Scienziato gratuitamente.



Decide di muovere lo Scienziato su di un altro Progetto proposto, sempre in Africa. Siccome ha mosso uno Scienziato da un Progetto, avanza immediatamente nel corrispondente tracciato Conoscenza: riciclo. Ora il **Giallo** può procedere con la sua azione. Spende un CEP (lo prende dalla sua plancia e lo mette nella banca) riceve \$5 e un CEP dal Mercato, gira la tessera e infine vi inserisce una delle Infrastrutture.



## Infrastrutture: approfondimento

Proporre progetti per l'energia pulita è il primo passo e la costruzione della centrale verde completa il processo; tuttavia una centrale da sola non serve a nulla se non si migliora la rete di distribuzione che porta l'energia a casa della gente. Inoltre non c'è soluzione al fatto di avviare una nuova costruzione, coi suoi costi e il suo inquinamento. È abbastanza comune che siano aziende differenti a proporre progetti, preparare le infrastrutture e infine costruire la centrale.

## ESEMPIO

Il **Viola** vuole costruire una Centrale solare. La Centrale solare è di livello 1 e la sua conoscenza in energia solare permette di costruirla.

Consulta la sua plancia e paga \$10, 2 cubetti Tecnologia e 1 CEP alla banca.



La regione non ha nessuno spazio vuoto, quindi il **Viola** rimpiazza la Centrale fossile più a sinistra, che è una Centrale a gas, riducendo così le emissioni di CO<sub>2</sub> di 20 ppm.



Ora muove le Infrastrutture nello spazio appena liberato, inserisce la Centrale corrispondente e il gruppo ottiene 8 punti. Infine piazza un cubetto Controllo nello spazio del solare sulla tessera Agenda regionale e verifica se ora controlla il fabbisogno energetico della regione.



## La Forestazione nel gioco

La forestazione è un fattore veramente importante nel controllo e nella riduzione delle emissioni globali di CO<sub>2</sub> e quindi era imperativo includerla nel gioco. Per mantenere le meccaniche di gioco e la terminologia i più snelli e lineari possibile, la forestazione viene trattata come una centrale ecologica.



## c. Costruire una Centrale

Costruendo sopra le Infrastrutture già preparate, finalmente realizzi la Centrale che era stata progettata inizialmente.

Per costruire una Centrale, segui questi passi:

1. **Scegli delle Infrastrutture** il cui livello non sia superiore alla tua Conoscenza in quell'energia.
2. **Paga il CEP, il denaro e i cubetti Tecnologia** in base al tipo e al livello di Centrale (consulta la tua plancia per individuare questi costi).
3. **Muovi le Infrastrutture** sullo spazio di fabbisogno energetico vuoto più a sinistra della regione. Se non ci sono spazi vuoti, rimpiazza la Centrale fossile più vecchia (riponi la tessera nella scatola), quindi riduci il livello globale di CO<sub>2</sub> dell'ammontare che emetteva la Centrale rimossa (il livello globale di CO<sub>2</sub> non può scendere sotto i 400 ppm).
4. **Inserisci la Centrale corrispondente** sulle Infrastrutture.
5. **Ricevi punti** in base al tipo e al livello della Centrale (anche questo è riportato sulla plancia).
6. **Piazza 1 tuo cubetto Controllo** sotto la tessera Agenda regionale, sullo spazio che corrisponde al tipo di energia. Ogni spazio può ospitare qualsiasi numero di cubetti, dello stesso giocatore o di differenti.
7. **Verifica se controlli** il fabbisogno energetico della regione (vedi Controllare il fabbisogno energetico di una regione a pagina 15).

## ESEMPIO

Il **Rosso** decide di costruire una Centrale sulle Infrastrutture del **Giallo**. Il progetto su cui vuole costruire richiede una Centrale riciclo di livello 1. La sua Conoscenza in riciclo è 1, il minimo richiesto per costruire la Centrale. Consulta la plancia giocatore, paga \$7, 1 CEP, 1 cubetto Tecnologia e il gruppo ottiene 5 punti. Ora muove le Infrastrutture sullo spazio di fabbisogno energetico vuoto più a sinistra della regione e inserisce una Centrale riciclo sulle Infrastrutture. Infine piazza un cubetto Controllo sotto l'icona Riciclo e verifica se controlla il fabbisogno energetico della regione.



Scegliere Infrastrutture



Pagare i costi di costruzione



Ottenere punti Vittoria per il gruppo



Muovere le Infrastrutture



Inserire la Centrale



Piazzare il cubetto e verificare il controllo

## ESEMPIO: Livelli di Conoscenza

L'indicatore di Conoscenza del **Blu** sul tracciato eolico è sullo spazio prima di quello "livello 2". Può costruire Centrali eoliche di livello 1, ma non ancora quelle di livello 2.





## Controllare il fabbisogno energetico di una regione

Quando costruisci una Centrale elettrica ecologica, verifica se hai preso il controllo del fabbisogno energetico della regione.

Si verifica il **controllo** del fabbisogno energetico di una regione **solo quando viene costruita una Centrale**.

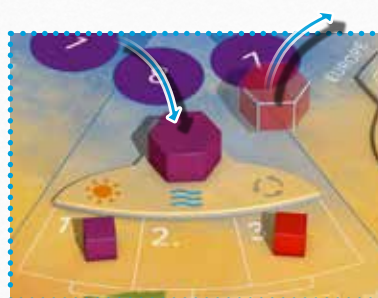
**Prendi il controllo** del fabbisogno energetico di una regione se:

1. Hai **cubetti Controllo** nel maggior numero di spazi sotto la tessera Agenda regionale.
2. Se sei in pareggio, se **fornisci il tipo di energia preferito** (partendo da sinistra sulla tessera).
3. Se sei in ancora in pareggio, se hai **più Conoscenza nel tipo della Centrale** appena costruita.
4. Se sei ancora in pareggio, prendi il controllo perché sei il **giocatore attivo**.

**Nota:** il numero di Centrali non è mai importante, ma solo il tipo.

Se prendi il controllo, sostituisci l'indicatore controllo esagonale sulla tessera Agenda regionale con il tuo. Restituisci al proprietario l'indicatore rimpiazzato.

**Ricorda:** gli unici Progetti/Centrali consentiti in una regione sono quelli sulla sua agenda regionale.



## Summit sull'energia

Le aziende possono mandare i propri Scienziati ai Summit sull'energia per ottenere Conoscenza sulle fonti di energia che figurano fra i temi trattati.

Completate le azioni del tuo turno, risolvi ogni Summit sull'energia che ha tutti i suoi temi coperti da Scienziati. Se più di un Summit è stato completato in questo turno, risolvi nell'ordine in cui sono stati completati. Risolvi ognuno come segue:

1. Seguendo il senso orario attorno al tavolo, **terminando col giocatore che ha completato il Summit** piazzando l'ultimo Scienziato sulla tessera, **ogni Scienziato** fa ottenere 2 punti **Conoscenza di qualsiasi tipo (o tipi) discusso al Summit** (2 di uno o 1 ognuno di 2 diversi), poi torna sulla plancia del proprietario.
2. Scarta la tessera del Summit e sostituiscila con la prima della pila corrispondente.

**Ricorda:** uno Scienziato può essere mosso su un Summit solo da un corrispondente **Progetto proposto**. Una volta sul Summit, lo Scienziato non può essere più mosso finché non sarà completato.

### ESEMPIO

Il **Giallo** completa un Summit riguardo forestazione, solare ed eolico. Il **Rosso** ha Scienziati su 2 temi: solare ed eolico. Il **Giallo** su un tema: forestazione. Il **Rosso** decide di ottenere 1 punto Conoscenza in solare, 1 in eolico e 2 in forestazione. Il **Giallo** decide di aumentare la sua Conoscenza in solare e forestazione di 1 ognuno.



## 1.3. FINE DEL TURNO

Risolve tutte le tessere Summit sull'energia che sono state completate, rimuovi tutti gli indicatori dagli spazi azione della tua plancia giocatore.

### ESEMPIO



Chi fornisce alla regione il maggior numero di tipologie di energia, ne ha il controllo.

Il **Rosso** soddisfa il maggior numero di fonti di energia nell'agenda politica della regione. Anche se il **Viola** ha più Centrali in totale, il **Rosso** controlla la regione.

### ESEMPIO

Entrambi i giocatori hanno 2 Centrali in



differenti fonti di energia ed entrambi forniscono il tipo di energia preferito dalla regione (#1), quindi verificano il successivo tipo di energia (#2): solare.

Il **Blu** controlla la regione.

### ESEMPIO

C'è un pareggio per il controllo della



regione perché ogni giocatore fornisce energia di 1 sola fonte e dello stesso tipo. Quello con maggior conoscenza in solare (**Viola**) controlla la regione.



Se fossero stati in pareggio nella conoscenza, il giocatore attivo avrebbe preso il controllo.

## Il Summit di Parigi del 2015

La Conferenza delle Nazioni Unite del 2015 sui cambiamenti climatici ha negoziato l'accordo di Parigi, un accordo globale sulla riduzione dell'impatto dei cambiamenti climatici, il cui testo rappresentava un consenso dei rappresentanti delle 196 parti che lo stipulavano. Tutte le parti hanno concordato con il patto globale finale di "perseguire gli sforzi per" limitare l'aumento della temperatura a 1,5° C. Secondo alcuni scienziati, l'obiettivo richiederà di ridurre le emissioni quasi a zero tra il 2030 e il 2050.

## ESEMPIO

Uno dei dischetti del **Blu** è in prima posizione sul tracciato Conoscenza idro e un altro in seconda posizione in solare. Sopra ai due dischetti, nei rispettivi tracciati, si legge "4" e "3". Quindi il **Blu** riceve introiti pari a 7. Decide di prendere \$4 e 3 punti Vittoria.



## ESEMPIO - pianificare durante la fase Introiti

È la terza decade (2030). Prima di ricevere gli introiti, i giocatori notano che rimangono ancora 5 Obiettivi ambientali non raggiunti. Il prezzo per ognuno di essi in questa decade è di 3 punti Vittoria. I giocatori hanno bisogno di 15 punti Vittoria per continuare a giocare, ma ne hanno solo 5. Per essere sicuri di continuare la partita, decidono di ricevere almeno 10 punti Vittoria prima di prendere denaro come introiti. Ne avranno grande bisogno anche per superare la fase Fabbisogno energetico.



## Obiettivi Ambientali

Per realizzare i diversi accordi e programmi stabiliti da quasi tutte le nazioni del mondo, piccoli passi devono essere compiuti ogni decennio, ogni anno, ogni mese, ogni giorno. Nuovi accordi ai vertici, nuovi progressi tecnologici e l'attuazione di progetti per l'energia sostenibile nelle regioni più bisognose e più inquinanti del mondo sono misure urgenti da adottare quanto prima. Più tardi avverranno, più diverranno costosi e complicati.



## 2. FASE INTROITI

Muovi l'indicatore di Fase sullo spazio della fase Introiti.



In ordine di turno, per ogni fonte di energia, i giocatori i cui dischetti sono nelle **due prime posizioni (anche a pari merito)** sul tracciato **Conoscenza** ricevono degli introiti (**in 2 giocatori:** solo il primo). Ognuno riceve introiti in base a quanto indicato sopra lo spazio: puoi scegliere quanti di questi ricevere come denaro e quanti come punti Vittoria. **Il denaro non è condiviso tra i giocatori.**



Il **Viola** riceve 5 introiti, il **Giallo** 4, il **Rosso** e il **Blu** non ne ricevono.



Il **Rosso** e il **Giallo** ricevono 4 introiti, il **Viola** 3, il **Blu** non ne riceve.



Il **Viola** riceve 4 introiti, il **Blu** e il **Rosso** 3, il **Giallo** non ne riceve.



Ogni giocatore riceve introiti pari a 1.



In 2 giocatori: il **Giallo** riceve 5 introiti, il **Blue** non ne riceve.



In 2 giocatori: il **Blu** e il **Rosso** ricevono ognuno 5 introiti.

## Suggerimento: spendere punti Vittoria prima degli introiti

È più semplice pianificare se spendi i punti Vittoria richiesti nelle successive fasi prima di ricevere gli introiti, rendendo i calcoli e le decisioni più rapidi (vedi 3. Fase Obiettivi ambientali qui sotto e Ridurre il livello di inquinamento a pagina 18).



## 3. FASE OBIETTIVI AMBIENTALI

Muovi l'indicatore di Fase sullo spazio della fase Obiettivi ambientali.



1. Gira i tasselli **Obiettivo ambientale** raggiunti (vedi la descrizione degli Obiettivi ambientali a pagina 22).
2. Per ogni tassello Obiettivo ambientale ancora a faccia in su, sottrai punti Vittoria in base alla decade:

|      |          |      |          |      |          |      |          |
|------|----------|------|----------|------|----------|------|----------|
| 2010 | -1 punto | 2020 | -2 punti | 2030 | -3 punti | 2040 | -4 punti |
|------|----------|------|----------|------|----------|------|----------|

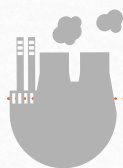
## ESEMPIO

Nella seconda decade (2020), dopo aver controllato se sono stati raggiunti obbiettivi, il gruppo deve pagare 16 punti perché ci sono 8 tasselli non raggiunti. Il gruppo ha solo 13 punti, quindi perde la partita.



Se il punteggio scende **sotto gli 0 punti Vittoria** alla fine di questa fase, **la partita termina** e tutti perdono.

**Suggerimento:** per semplificare la gestione e aiutare la pianificazione, puoi girare i tasselli non appena raggiungi uno degli obiettivi.



## 4. FASE FABBISOGNO ENERGETICO

Muovi l'indicatore di Fase sullo spazio della fase Fabbisogno energetico.



Per ogni regione (parti dalla regione in cui stai realmente giocando e prosegui in senso orario), segui questi passi:

1. Se lo spazio relativo alla **decade in corso** contiene una Centrale, passa alla prossima regione.
2. Altrimenti, riempi lo spazio vuoto pescando una Centrale fossile da una delle pile corrispondenti.
3. Aumenta il livello globale delle emissioni di CO<sub>2</sub> del numero di ppm indicato sulla Centrale.
4. Un CEP deve essere speso per aver aumentato l'inquinamento.
  - Se la tessera Agenda regionale ha sopra l'indicatore di Controllo di un giocatore, spostalo sopra la nuova Centrale fossile; altrimenti sposta un CEP della regione sulla Centrale.



Dopo aver valutato ogni regione, paga un CEP per ogni regione che ha costruito una Centrale fossile, come segue:

- Se la nuova Centrale ha un CEP sopra (dalla regione), semplicemente riponi il CEP nella banca.
- Se la nuova Centrale ha un indicatore di Controllo, il proprietario deve spendere un CEP, riponendolo nella banca (dalla propria plancia o da una regione che controlla, inclusa questa), o deve **pagare una multa** (vedi Pagare una multa qui sotto). Riposiziona l'indicatore di Controllo sulla tessera Agenda regionale una volta che il CEP è stato pagato.

### Pagare una Multa

Se non sei in grado di spendere un CEP durante la fase Fabbisogno energetico, devi prendere un CEP dal Mercato per spenderlo e perdere punti Vittoria pari all'attuale prezzo di mercato del CEP.

### ESEMPIO

Nella fase Fabbisogno energetico, il **Rosso** deve pagare un CEP, ma non ne ha sulla plancia, né controlla alcuna regione. Quindi paga una multa. Il prezzo di mercato di un CEP è \$4: il gruppo perde 4 punti Vittoria e paga alla banca un CEP preso dal Mercato.



### ESEMPIO

Nella fase Fabbisogno energetico, i giocatori partono dal Nord America. Lo spazio della decade in corso non ha una Centrale verde, quindi il Nord America richiede energia.

Prendono una tessera dalla pila delle Centrali fossili, che si rivela una Centrale a petrolio. La tessera va nello spazio e l'indicatore di CO<sub>2</sub> avanza di 30 ppm. Siccome nessuno controlla la regione, viene posto un CEP della regione sulla centrale.



Ora tocca al Sud America. Nello spazio della decade c'è una Centrale verde. Quindi si passa alla prossima regione, l'Europa.

Non c'è una Centrale verde nello spazio della decade e l'Europa è controllata dal **Rosso**. Una Centrale a Carbone viene piazzata e l'indicatore di CO<sub>2</sub> avanza di 40 ppm. Il **Rosso** deve pagare un CEP perché una Centrale fossile è stata costruita in una regione che controlla. L'Europa non ha CEP ma il **Rosso** possiede anche l'Africa, che ha ancora CEP. Quindi copre la Centrale con un CEP proveniente dall'Africa.



Dopo aver valutato tutte le regioni, i CEP sulle Centrali fossili si ripongono nella banca.

### Perché un così grande Fabbisogno

Con l'aumento della popolazione mondiale, il fabbisogno energetico globale cresce ogni anno. Se le aziende e i governi insieme non riescono ad accordarsi su un modo efficace, efficiente e sostenibile di fornire questa energia, ricorrere ai combustibili fossili è il modo più semplice, economico e redditizio per farlo.

ESEMPIO

Nella fase Fabbisogno energetico della 3ª decade (2030) il livello di CO<sub>2</sub> diviene 540 ppm. I giocatori devono spendere 12 punti Vittoria per continuare a giocare. Ne hanno 16, quindi riducono l'inquinamento di 50 ppm (3 punti Vittoria ogni 10 ppm) terminando a 490 ppm e 1 punto Vittoria rimanente. Il gruppo è riuscito a sopravvivere fino alla 4ª decade.



ESEMPIO

Nella fase Fabbisogno energetico della 1ª decade (2010) il livello di CO<sub>2</sub> diviene 520 ppm. Occorrono 2 punti Vittoria per non perdere (1 punto ogni 10 ppm), ma il gruppo ha 1 solo punto Vittoria che non basta per scendere a 500 ppm: la partita è persa.



VARIANTE ISPETTORI

Durante il setup, piazza un cubetto Tecnologia come Ispettore ONU vicino al tassello Obiettivo ambientale verde in alto a sinistra; piazzane un altro vicino al tassello blu in alto a sinistra, ma non vicino a quello rosa. Ora, muovi gli Ispettori.

Muovere gli Ispettori

- Per i tasselli verdi, poi i blu, fai come segue:
- Pesca una Centrale a combustibile fossile.
  - Muovi gli Ispettori seguendo il senso orario (saltando gli spazi vuoti): 2 spazi per il 20, 3 spazi per il 30, 4 spazi per il 40.
  - Rimetti la Centrale a faccia in giù sotto la pila.

**Esempio:** Durante il setup riveli una Centrale a Gas (20 ppm) per l'Ispettore "verde", il quale si muove sul 2° tassello.



Se non si completa un Obiettivo con sopra un Ispettore, ne viene raddoppiato il valore per la decade in corso.

**Esempio:** non avete completato l'obiettivo con l'Ispettore nella 2ª decade (2020), quindi perdete 4 punti Vittoria invece di 2.

Alla fine della fase Decade, muovi ogni ispettore come descritto in precedenza.

Ridurre il livello d'inquinamento

Dopo che le nuove Centrali fossili hanno aumentato l'inquinamento, hai la possibilità di ridurlo spendendo punti Vittoria.

Devi ridurre la CO<sub>2</sub> in modo che non superi i 500 ppm, ma di solito cercherai di ridurla il più possibile, perché farlo in seguito costerà più punti Vittoria!

Il numero di punti Vittoria da spendere per ridurre la CO<sub>2</sub> dipende dalla decade:

| Decade | punti Vittoria da spendere |
|--------|----------------------------|
| 2010   | -1 punto ogni 10 ppm       |
| 2020   | -2 punti ogni 10 ppm       |
| 2030   | -3 punti ogni 10 ppm       |
| 2040   | -4 punti ogni 10 ppm       |

Se il punteggio scende sotto gli 0 punti Vittoria o l'inquinamento sale oltre i 500 ppm alla fine di questa fase, la partita termina e tutti perdono.

5. FASE DI FINE DECADE

Organizzare per la decade successiva come segue:

1. Avanzare di uno spazio l'indicatore di Decade.
2. Passare il segnalino Primo Giocatore (in senso antiorario).
3. Verifica la Fine della Partita.



**Ricorda:** In una partita a 3 giocatori, quando muovi l'indicatore sulla 4ª decade, copri con il segnalino per 3 giocatori Co-op il 3° spazio Operazioni del tracciato Fasi: Nella decade finale si giocheranno solo 2 round nella fase Operazioni.

FINE PARTITA

La partita termina alla fine della 4ª decade.

Il gruppo perde se:

- Il gruppo non termina la 4ª decade.
- Qualche giocatore non ha completato nessuna delle sue carte Obiettivo privato cooperativo.
- Ci sono più di 3 carte Obiettivo ONU rimaste non reclamate.

Altrimenti il gruppo vince! **Congratulazioni!**

Riferisciti alla carta Configurazione per scoprire quale sia il vostro Epiteto in virtù della vittoria.

Esempio:

Il gruppo riesce a mantenere il livello di CO<sub>2</sub> a 430 ppm dalla fine della 4ª decade. Tutti i giocatori riescono a completare uno dei propri Obiettivi privati cooperativi e solo 2 carte Obiettivo ONU non sono state reclamate. Il gruppo vince e consegue l'Epiteto della Vittoria: **Amici del verde!** [Grado + Descrizione]

| EPITETO DELLA VITTORIA  |                              |
|-------------------------|------------------------------|
| DESCRIZIONE + GRADO     |                              |
| Carta ONU non reclamata | Livello CO <sub>2</sub> + PV |
| 3 Scorpioni             | 400-500 ppm                  |
| Credibili               | Guardiani                    |
| Brillanti               | 400-500 ppm                  |
| Fenomenali              | Amici del verde              |
|                         | 400 ppm + 0-1 PV             |
|                         | Guardiaschi                  |
|                         | 400 ppm + 0-10 PV            |
|                         | Controlli della natura       |
|                         | 400 ppm + 11 opulenti        |
|                         | Orifiori della Terra         |

## GIOCO COMPETITIVO

Nel gioco competitivo cercherete di massimizzare i vostri profitti mentre, apparentemente, “collaborerete” per ridurre le emissioni globali di CO<sub>2</sub>.

Se desideri giocare in modo competitivo, **apporta i cambiamenti descritti nelle prossime 3 pagine**. Le altre regole rimangono invariate.

### SETUP

Usa il **lato competitivo del tabellone**. Controlla la presenza di questa icona intorno al globo.

### SETUP PER I GIOCATORI:

- Piazza un dischetto del tuo colore nello spazio 0 del tracciato Punteggio. In questa versione del gioco ogni giocatore ottiene i propri punti Vittoria, quindi tienine traccia separatamente.
- Invece delle **carte Obiettivo privato cooperativo**, usa le **carte Obiettivo aziendale competitivo**. Ogni giocatore riceve 2 carte Obiettivo a caso, ne sceglie immediatamente una e ripone l'altra nella scatola. (**In 2 giocatori:** rimuovi le carte con questo simbolo  ).

### SETUP DEL TABELLONE:

- Piazza l'indicatore del Livello di emissioni globali di CO<sub>2</sub> a **50 ppm**.
- Invece dei **tasselli Obiettivo ambientale**, usa le **tessere Evento**.  
Mescola tutte le tessere Evento e forma una pila. Piazza questa pila nel cerchio arancione (lo **spazio Evento Imminente**), in un angolo del tabellone.  
Rivela la prima tessera e spostala nel cerchio bianco (lo **spazio Evento Corrente**), quindi gira un'altra tessera della pila. Ora 2 Eventi sono visibili.
- Mescola le carte Obiettivo ONU separatamente e forma un display 10 carte a faccia in su a lato del tabellone: 5 con rappresentati 2 tipi di energia da un mazzo e 5 carte con rappresentati 3 tipi di energia dall'altro mazzo. Riponi le carte rimanenti nella scatola.

## PANORAMICA

Una partita competitiva di **CO<sub>2</sub>: Second Chance** dura **5 decenni**. La **fase Obiettivi ambientali** viene sostituita dalla **fase Eventi** e la **fase Fabbisogno energetico** è la **prima fase di ogni decade**, invece che la quarta. Quindi ogni decade è suddivisa nelle seguenti **5 fasi**:

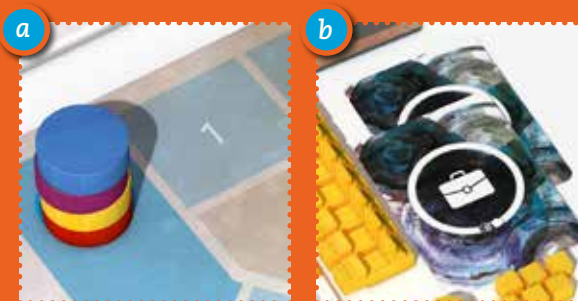
- Fabbisogno energetico**
- Operazioni**
- Introiti**
- Eventi**
- Fine decade**

Se il **livello di inquinamento da CO<sub>2</sub> eccede i 500 ppm**, tutti i **giocatori perdono immediatamente la partita**. Altrimenti, dopo 5 decenni, chi avrà ottenuto il maggior numero di punti Vittoria, avrà vinto.

## GIOCARE UNA DECADE

- Durante il tuo turno, puoi scartare a faccia in giù il tuo Obiettivo aziendale per ricevere \$8** (guarda l'angolo in basso a destra della carta).

### SETUP PER I GIOCATORI

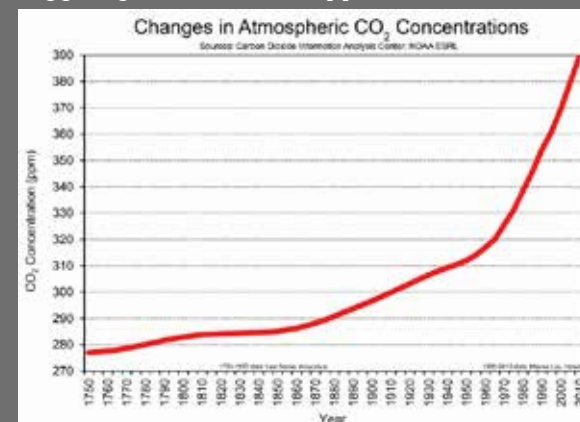


### SETUP DEL TABELLONE



### Emissioni di CO<sub>2</sub> nella storia recente

Dal 1750 circa, fino a oggi, le misurazioni di concentrazione atmosferica di CO<sub>2</sub> sono salite di 100 parti per milione (ppm) rispetto ai livelli preindustriali, raggiungendo oltre 400 ppm nel 2018.



Fonte: Carbon Dioxide Information Analysis Center; NOAA ESRL

## FABBISOGNO NELLA 1ª DECADE

Nota che nella prima decade non ci sono Centrali verdi sul tabellone, quindi tutte le regioni ricevono una Centrale fossile e ogni regione paga 1 CEP alla banca. Quindi l'indicatore di CO<sub>2</sub> avanza del totale indicato su tutte queste Centrali.

### ESEMPIO: FASE FABBISOGNO



Nella prima decade, vengono piazzate 2 Centrali a carbone, 3 a petrolio e 1 a gas portando il totale a 190 ppm sul tracciato dell'Inquinamento da CO<sub>2</sub>: 80 per il carbone (2×40) + 90 per il petrolio (3×30) + 20 per il gas (1×20). I giocatori avanzano conseguentemente l'indicatore del Livello di emissioni di CO<sub>2</sub>.

Siccome l'indicatore di CO<sub>2</sub> inizia a 50ppm, dopo la prima fase Fabbisogno energetico il livello di Inquinamento da CO<sub>2</sub> sarà 240 ppm.

### ESEMPIO: COSTRUIRE UNA CENTRALE



Il **Blu** sta costruendo una Centrale solare in Africa. Gli costerà 1 CEP, \$10 e 2 cubetti Tecnologia. Siccome ci sono 2 cubetti nella regione a causa di una fase Evento precedente, il **Blu** scarta un cubetto dalla regione e un altro dalla plancia.

### Siamo preparati a condizioni estreme?

Se l'inquinamento da CO<sub>2</sub> continuerà a salire, ci si aspetta che la Terra sperimenterà condizioni meteorologiche ancora più estreme. Un innalzamento della temperatura e livelli più elevati del mare metterebbero in pericolo le scorte alimentari globali, causerebbero migrazioni di massa e probabilmente distruggerebbero ancor più foreste attraverso la siccità e gli incendi.

Dall'uscita della prima edizione di questo gioco nel 2012, i livelli di CO<sub>2</sub> sono aumentati di 50 ppm.

## 1. FASE FABBISOGNO ENERGETICO

Nel gioco competitivo, le regole per questa fase restano praticamente le stesse, tuttavia:

- Non puoi spendere punti Vittoria per diminuire l'inquinamento.
- Se un giocatore deve pagare una multa, i punti Vittoria vengono scalati dai suoi.
- Se il livello di CO<sub>2</sub> supera i 500 ppm, la partita termina e tutti perdono!

## 2. FASE OPERAZIONI

### 2.1. AZIONI ESECUTIVE

#### c. Giocare una carta Lobby o Reclamare un Obiettivo ONU

Reclamare una **carta Obiettivo ONU** funziona diversamente dal gioco cooperativo. Quando reclaims una **carta Obiettivo ONU** dal display, piazzala vicino alla tua plancia. Più ne possiedi, più punti Vittoria otterrai a fine partita; tuttavia non otterrai alcun punto Vittoria nell'immediato (vedi Fine partita nella prossima pagina).

### 2.2. AZIONI PRINCIPALI

#### c. Costruire una Centrale

Il passo 2 offre un'opzione ulteriore nel gioco competitivo. A causa della **fase Eventi** la regione può ricevere cubetti Tecnologia.

Quando paghi i cubetti Tecnologia per **costruire una Centrale**, se la regione possiede cubetti Tecnologia, puoi utilizzarne 1 per aiutarti a pagare questo costo.

## 3. FASE INTROITI

Come nel gioco cooperativo, quando ricevi gli introiti, potrai scegliere quanti riceverne come denaro e quanti come punti Vittoria; tuttavia, nel gioco competitivo, **ognuno riceve i propri punti Vittoria, seguendo l'ordine di turno.**

### Esempio:

Il **Viola** deve ricevere 10 introiti. Decide di ricevere \$3 e 7 punti Vittoria. Prende il denaro e avanza sul tracciato punti Vittoria di 7 spazi.

## 4. FASE EVENTI

Devi fornire aiuto alle regioni che ne necessitano. Se già possiedi Infrastrutture o Centrali nella regione, il tuo aiuto è già stato dato e apprezzato; se non ne hai, devi almeno salvare la faccia cedendo cubetti Tecnologia o CEP come supporto.

La fase Eventi sostituisce completamente la fase Obiettivi ambientali del gioco cooperativo.

Procedi come segue:

1. Muovi l'indicatore di Fase sullo spazio **Fase Eventi**.
2. Scarta 1 cubetto Tecnologia da ogni regione (se ne possiedono) nella banca.
3. La tessera **Eventi** sul **cerchio bianco** si verifica. La regione indicata subisce un disastro.

Ogni giocatore che non ha **né costruito una Centrale ecologica né delle Infrastrutture su una Centrale già costruita** in quella regione, **deve cedere 1 dei propri cubetti Tecnologia** alla regione **e spendere 1 CEP** in proprio possesso; se non ha il CEP dovrà pagare una multa (vedi anche *Pagare una multa a pagina 17*). Metti il CEP nella banca e piazza il cubetto Tecnologia nell'apposito spazio della regione.

Ogni giocatore che non è in grado di fornire il cubetto Tecnologia alla regione **perde 2 punti Vittoria**. Non puoi scegliere di mantenere il cubetto Tecnologia perdendo i 2 punti al suo posto.

4. Se il livello di CO<sub>2</sub> è **pari o superiore a 400 ppm**, avviene anche l'Evento a faccia in su in cima alla pila (nel cerchio arancione dell'Evento Imminente). Segui la procedura del passo precedente.
5. Scarta la tessera (o le tessere) dell'**Evento** che si è verificato.
6. Rivela la tessera in cima alla pila (se non è rivelata) e spostala nello **spazio Evento Corrente**, poi gira la prima tessera **Evento** della pila a faccia in su, in modo che ce ne siano di nuovo 2 visibili.



Durante la **fase Eventi**, guarda queste icone sotto l'icona Evento: ti ricorderanno cosa è richiesto se un disastro si verifica in una regione:

- Devi possedere un'**Infrastruttura** a supporto di una Centrale ecologica costruita nella regione **oppure**
- Devi aver costruito una **Centrale ecologica** nella regione **oppure**
- Devi spendere **1 CEP** e fornire **1 cubetto Tecnologia** alla regione.

## FINE PARTITA

Se il livello di CO<sub>2</sub> supera i 500 ppm, la partita termina immediatamente e tutti i giocatori perdono. Altrimenti la partita finisce alla fine della 5ª decade.

Se si raggiunge la fine della partita, ogni giocatore conteggia il proprio punteggio finale come segue:

1. Prendi tutti i **CEP** dalle regioni di cui controlli il fabbisogno energetico.
2. Vendi tutti i **CEP** (appena presi o in tuo possesso) al prezzo di Mercato dei **CEP**, **senza ridurre il prezzo**.
3. Se non hai già scartato la tua **carta Obiettivo aziendale**, puoi **scartarla ora per ricevere \$8** oppure **rivelarla per ottenere punti Vittoria** come indicato sulla carta (vedi *Carte Obiettivi privati aziendali a pagina 23*).
4. Ottieni **1 punto Vittoria ogni \$2** che possiedi.
5. Il giocatore col maggior numero di **cubetti Tecnologia** ottiene **3 punti Vittoria**. In caso di pareggio, tutti i giocatori in pareggio ottengono i 3 punti Vittoria.
6. Ottieni **punti Vittoria** in base al numero di **carte Obiettivo ONU** che hai reclamato:

|                                     |                           |
|-------------------------------------|---------------------------|
| 1/2/3/4+ <b>carte Obiettivo ONU</b> | 6/10/15/21 punti Vittoria |
|-------------------------------------|---------------------------|

Il giocatore col maggior numero di punti Vittoria è il vincitore. In caso di pareggio vince, nell'ordine:

- Chi ha più **carte Obiettivo ONU**;
- Chi ha costruito più **Centrali elettriche ecologiche**;
- Chi ha preparato più **Infrastrutture**;
- Chi ha più **denaro**.

Se il pareggio persiste ancora, i giocatori in pareggio condividono la vittoria. **Buon divertimento!**

## ESEMPIO: FASE EVENTI

Il **Giallo** deve fornire aiuto in Nord America, ma non ha né cubetti Tecnologia, né CEP; tuttavia, controlla l'Africa. Quindi paga un CEP dell'Africa alla banca e perde 2 punti Vittoria per non aver fornito il cubetto Tecnologia alla regione.



Siccome il livello di CO<sub>2</sub> è superiore a 400 ppm, si verifica anche il 2° evento, stavolta in Asia. Ora è il **Rosso** a non essere presente in Asia: quindi fornisce un cubetto Tecnologia all'Asia e paga un proprio CEP alla banca.



## ESEMPIO: PUNTEGGIO FINALE

Il **Viola** controlla l'Africa e l'Oceania, le quali possiedono ognuna 1 CEP.

- Si appropria dei CEP di queste regioni.
- Ne possedeva già 3.
- Vende questi 5 CEP al Mercato; il prezzo di Mercato è \$5: guadagna \$25.
- A questo ammontare, aggiunge \$5 già in proprio possesso, che in totale le fanno ottenere 15 punti Vittoria.
- L'Obiettivo aziendale le fa ottenere 12 punti Vittoria.
- È in pareggio con un altro giocatore per il possesso del maggior numero di cubetti Tecnologia: ottiene ulteriori 3 punti Vittoria.
- Ha reclamato 2 Obiettivi ONU: 10 punti Vittoria.
- Ha 75 punti sul tracciato.

Il punteggio finale del **Viola** è:  
15+12+3+10+75=115 punti Vittoria.

## RIFERIMENTI RAPIDI



### CEP

- Dopo il setup, ogni **CEP** che entra nel gioco **va preso dal Mercato**.
- Quando il **Mercato** è vuoto, metti nel Mercato 2 CEP presi dalla **banca** e aumenta il prezzo di 1.
- Ogni **CEP** **speso o venduto** va alla banca.
- Quando devi **spendere** un **CEP**, puoi prenderlo da qualsiasi **regione che controlli o tra quelli in tuo possesso**.
- Se non possiedi CEP da **spendere**, non puoi effettuare l'azione.
- Se devi **pagare una multa**, devi prendere un **CEP dal Mercato** in cambio di punti Vittoria in numero pari al suo prezzo.
- Puoi **vendere** soltanto i **CEP in tuo possesso**. Non puoi vendere un **CEP** di una regione, nemmeno se la controlli (non puoi utilizzare le regioni per ottenere profitto).
- Alcuni spazi sul tracciato **Conoscenza** ti consentono di spostare **CEP dal Mercato a una regione** a tua scelta, a meno che gli spazi per i **CEP** della regione non siano già pieni.



### Carte Obiettivo ONU

- Per reclamare un **Obiettivo ONU**, devono essere state costruite le corrispondenti **Centrali su tue Infrastrutture**. Se non sono state ancora costruite, non puoi prendere l'**Obiettivo ONU**.
- Se l'**Obiettivo ONU** mostra **2 Centrali dello stesso tipo**, devi avere **Infrastrutture** in 2 Centrali della stessa tipologia di energia.



### Conoscenza

- Ottieni 1 punto Conoscenza in un **tipo di energia a scelta** quando **Ingaggi** uno Scienziato o raggiungi l'**icona Energia generica** sul tracciato.
- Ottieni 1 punto Conoscenza in un **tipo specifico di energia** quando **Proponi un Progetto** a una regione, un tuo **Scienziato** si muove da un **Progetto proposto** per qualsiasi ragione o raggiungi la corrispondente icona sul tracciato **Conoscenza**.
- Alla fine del turno in cui un **Summit** è completato, ottieni 2 punti Conoscenza in qualsiasi energia corrispondente a un **'tema'** del Summit, per ogni tuo **Scienziato** partecipante.

I benefici della **Conoscenza** sono:

- Nella **fase Introiti**, i giocatori i cui dischetti sono in **1<sup>a</sup>** e **2<sup>a</sup>** posizione in ogni tracciato ricevono denaro **e/o** punti Vittoria.
- Per **costruire una Centrale**, devi avere sufficiente **Conoscenza** nella sua fonte di energia.
- La **Conoscenza** determina il giocatore che **controlla una regione** in caso di pareggio.
- Quando il tuo dischetto **Conoscenza** copre un certo spazio, ne guadagni il **bonus**.



### Infrastrutture

- Nel gioco competitivo, quando un **Evento** si verifica in una regione, avere **Infrastrutture** che **supportino una Centrale** in quella regione significa non aver nulla da pagare.



### Controllo di una Regione

- Il **Controllo** di una regione si **verifica soltanto quando viene costruita una Centrale**.

Effetti del Controllare una regione:

- **Puoi spendere i suoi CEP** come fossero tuoi (ma **non puoi venderli**).
- Se costruisci una Centrale fossile, **spendi il CEP** (ma vedi qui sopra) **o paghi una multa**.
- Degli Obiettivi richiedono di controllare regioni.



### Scienziati

- Se un tuo **Scienziato** è su di un progetto e decidi di **prepararvi le Infrastrutture**, **non devi effettuare l'azione Esecutiva per spostarlo**. Questo **movimento** dello Scienziato è **obbligatorio e gratuito**. Puoi comunque utilizzare l'azione Esecutiva per muovere lo stesso Scienziato o uno differente.



### Cubetti Tecnologia e Regioni (competitivo)

- Se un **Evento** si verifica in una regione e non hai **né una Centrale, né un'Infrastruttura a supporto di una Centrale costruita** nella regione, devi fornire alla regione 1 cubetto Tecnologia o perdere 2 punti Vittoria; inoltre devi pagare 1 CEP o una multa.
- All'inizio di ogni **fase Evento**, ogni regione **scarta 1 cubetto tecnologia**, se ne possiede.
- Ogni volta che **costruisci una Centrale**, la regione **paga 1** dei cubetti Tecnologia richiesti, se ne possiede.

Tasselli Obiettivo Ambientale

Sono usati soltanto nella versione cooperativa del gioco. Se gli Obiettivi non vengono raggiunti, penalizzano il gruppo in base alla decade in corso. Nota: se sono presenti 2 tasselli con lo stesso Obiettivo, il gruppo dovrà portarli a termine entrambi separatamente.

|  |                      |  |             |                                                                            |  |             |                                                                                         |
|--|----------------------|--|-------------|----------------------------------------------------------------------------|--|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Obiettivi Centrale   |  | 12 tasselli | Costruire una Centrale ecologica nella regione indicata.                   |  | 10 tasselli | Costruire una Centrale ecologica del tipo indicato.                                     |
|  | Obiettivi Conoscenza |  | 5 tasselli  | Raggiungere il massimo livello sul tracciato del tipo di energia indicato. |  | 5 tasselli  | Raggiungere lo spazio rosa (metà tracciato) sul tracciato del tipo di energia indicato. |
|  | Obiettivi Summit     |  | 5 tasselli  | Completare un Summit della grandezza indicata.                             |  | 10 tasselli | Completare un Summit che includa il tema indicato                                       |

Carte

|                 |                   |                                                                                                   |                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                      |       |                                                                                                                      |
|-----------------|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                 | Effetti Maggiori: |                                                                                                   | Si usano in entrambe le versioni del gioco. Possono essere giocate soltanto tramite un'azione Esecutiva. |                                                                                                                                                                                                                                      |       |                                                                                                                      |
|                 |                   | Proporre un Progetto                                                                              | 01-06                                                                                                    | Proporre un Progetto nella regione indicata e prendere \$3.                                                                                                                                                                          | 07-09 | Proporre un Progetto nel tipo di spazio indicato e prendere \$3, 2 cubetti Tecnologia o muovere uno Scienziato.      |
|                 |                   | Preparare Infrastrutture                                                                          | 10-14                                                                                                    | Preparare Infrastrutture per il tipo di energia indicata e prendere \$3 o prendere 2 cubetti Tecnologia o prendere 2 cubetti o \$2.                                                                                                  | 15-19 | Preparare Infrastrutture per il tipo di energia indicato e ottenere 1 punto Conoscenza nello stesso tipo di energia. |
|                 |                   | Costruire una Centrale                                                                            | 20-24                                                                                                    | Costruire una Centrale del tipo indicato e prendere \$3. Puoi usare questo denaro per pagare la costruzione della Centrale.                                                                                                          | 25-29 | Costruire una Centrale del tipo indicato e ottenere 1 punto Conoscenza nello stesso tipo di energia.                 |
|                 |                   | Scienziato su un Summit                                                                           | 30-34                                                                                                    | Mandare uno Scienziato su un Summit riguardo il tipo di energia indicato e ottenere 1 punto Conoscenza nello stesso tipo di energia (può avvenire soltanto nel tuo turno perché è l'unico momento in cui puoi giocare queste carte). |       |                                                                                                                      |
|                 |                   | Visitare il Mercato                                                                               | 35                                                                                                       | Vendere un CEP e prendere \$3 aggiuntivi.                                                                                                                                                                                            | 36    | Comprare un CEP e ottenere 2 punti Vittoria.                                                                         |
| Effetti Minori: |                   | Prendere un CEP dal Mercato, prendere 1 cubetto Tecnologia, prendere \$2, muovere uno Scienziato. |                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                      |       |                                                                                                                      |

|                                                                                                                                                                                                                                                           |    |                                                                                                              |    |                                                                                                                       |                                                                                                                                                           |                                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sono usate soltanto nella versione competitiva del gioco. Vengono conteggiate a fine partita. Oppure puoi scartare la tua carta per ricevere \$8 invece che conteggiarla. Queste carte rimangono segrete fino alla fine della partita, anche se scartate. |    |                                                                                                              |    |                                                                                                                       |                                                                                                                                                           |                                                                                                  |
| <br><b>Carte Obiettivo Privato Aziendale</b>                                                                                                                           | 01 | 2 punti Vittoria per ogni CEP che possiedi o controlli.<br><i>Massimo 16 punti Vittoria</i>                  | 02 | 4 punti Vittoria per ogni tracciato Conoscenza in cui sei primo (anche in pareggio). <i>Massimo 16 punti Vittoria</i> | 03                                                                                                                                                        | 3 punti Vittoria per ogni carta Obiettivo ONU reclamata.<br><i>Massimo 15 punti Vittoria</i>     |
|                                                                                                                                                                                                                                                           | 05 | 3 punti Vittoria per ogni regione in cui hai almeno una Centrale.<br><i>Massimo 15 punti Vittoria</i>        | 06 | 3 punti Vittoria per ogni Centrale di un diverso tipo che hai costruito.<br><i>Massimo 15 punti Vittoria</i>          | 07                                                                                                                                                        | 3 punti Vittoria per ogni Centrale costruita oltre la prima.<br><i>Massimo 15 punti Vittoria</i> |
|                                                                                                                                                                                                                                                           | 09 | 3 punti Vittoria per ogni Infrastruttura per un diverso tipo di energia.<br><i>Massimo 15 punti Vittoria</i> | 10 | 3 punti Vittoria per ogni Infrastruttura oltre la prima.<br><i>Massimo 15 punti Vittoria</i>                          | <br>2<br><b>In 2 giocatori:</b> rimuovi le carte con questo simbolo. |                                                                                                  |
|                                                                                                                                                                                                                                                           |    | 4 punti Vittoria per ogni regione che controlli.<br><i>Massimo 16 punti Vittoria</i>                         |    |                                                                                                                       |                                                                                                                                                           |                                                                                                  |
|                                                                                                                                                                                                                                                           |    | 3 punti Vittoria per ogni regione in cui hai almeno 1 Infrastruttura.<br><i>Massimo 15 punti Vittoria</i>    |    |                                                                                                                       |                                                                                                                                                           |                                                                                                  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |    |                                                                                                                                       |    |                                                                                                                                       |    |                                                                                                                                            |    |                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sono usate soltanto nella versione cooperativa del gioco. Ogni giocatore riceve 2 carte Obiettivo a caso durante il setup. Una delle condizioni per vincere nel gioco cooperativo è che ognuno raggiunga almeno uno dei due Obiettivi. Con l'eccezione della carta numero 3, tutte le carte rimangono segrete fino alla fine della partita. |    |                                                                                                                                       |    |                                                                                                                                       |    |                                                                                                                                            |    |                                                                                                                                          |
| <br><b>Carte Obiettivo</b><br><b>Privato</b><br><b>Co-op</b>                                                                                                                                                                                               | 01 | Possedere almeno 6 CEP (sulla plancia).                                                                                               | 02 | Controllare una regione che abbia almeno 4 CEP.                                                                                       | 03 | Completare da solo un Summit da 2. <i>(rivela questa carta appena la porti termine)</i>                                                    | 04 | Possedere almeno 3 cubetti Tecnologia.                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 05 | Ingaggiare i 4 Scienziati.                                                                                                            | 06 | Possedere almeno \$10.                                                                                                                | 07 | Avere il massimo di Conoscenza in almeno 2 tipi di energia.                                                                                | 08 | Controllare almeno un numero di regioni pari a quello indicato. <i>(in base al numero di giocatori)</i>                                  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 09 | Preparare almeno un numero di Infrastrutture dello <b>stesso</b> tipo pari a quello indicato. <i>(in base al numero di giocatori)</i> | 10 | Preparare almeno un numero di Infrastrutture di <b>diverente</b> tipo pari a quello indicato. <i>(in base al numero di giocatori)</i> | 11 | Preparare almeno un numero di Infrastrutture in una <b>singola</b> regione pari a quello indicato. <i>(in base al numero di giocatori)</i> | 12 | Preparare almeno un numero di Infrastrutture in <b>diverenti</b> regioni pari a quello indicato. <i>(in base al numero di giocatori)</i> |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 13 | Costruire almeno un numero di Centrali dello <b>stesso</b> tipo pari a quello indicato. <i>(in base al numero di giocatori)</i>       | 14 | Costruire almeno un numero di Centrali di <b>diverente</b> tipo pari a quello indicato. <i>(in base al numero di giocatori)</i>       | 15 | Costruire almeno un numero di Centrali in una <b>singola</b> regione pari a quello indicato. <i>(in base al numero di giocatori)</i>       | 16 | Costruire almeno un numero di Centrali in <b>diverenti</b> regioni pari a quello indicato. <i>(in base al numero di giocatori)</i>       |

## MODIFICARE LA DIFFICOLTÀ DEL GIOCO

### Gioco cooperativo:

Alcuni giocatori possono trovare difficile vincere il gioco cooperativo. Puoi adattarlo ai tuoi gusti con una delle seguenti modifiche:

- 1. **Partita più facile:** elimina dal gioco 6 centrali a carbone (40 ppm).
- 2. **Partita molto facile:** toglì 6 centrali a carbone (40 ppm) dal gioco e l'indicatore di Punteggio inizia sullo spazio "5" invece che sullo spazio "0".

### Gioco competitivo:

Alcuni giocatori trovano che il gioco competitivo richieda troppa cooperazione. Puoi modificarlo con una delle seguenti modifiche:

- 1. Posiziona l'indicatore del livello di inquinamento sullo spazio 0 ppm (sull'icona all'inizio del tracciato) anziché sullo spazio iniziale **50 ppm**.
- 2. Riduci di **10 ppm** per ogni **carta ONU** che prendi.
- 3. In una partita a 2 o 4 giocatori, prendi 10 centrali a gas (**20 ppm**) più 6 centrali a caso e usa queste centrali per prime, prima di pescarne altre. In una partita a 3 giocatori, prendi 6 centrali a gas (20 ppm) più 8 centrali a caso e usa queste centrali per prime, prima di pescarne altre.

# CO<sub>2</sub>: SECOND CHANCE REGOLE SOLITARIO

Obiettivo del solitario è lo stesso del gioco cooperativo; tuttavia dovrai completare **2 dei tuoi obiettivi privati** invece di 1 (vedi la carta Configurazione per 1 giocatore). Puoi anche ottenere un terzo obiettivo opzionale da completare.



## SETUP

Usa il setup standard **cooperativo**, con le seguenti specifiche (**chiarimenti e cambiamenti sono in grassetto**):

1. Usa soltanto un colore e una plancia giocatore.
2. Prendi un **indicatore di Azione extra** di un altro colore (in modo da averne 2); impilalo sull'altro.
3. Inizia con 20 punti Vittoria.
4. Inizia con \$3.
5. Prendi 4 **carte Obiettivo privato** e scegline 2 da completare.
6. Come opzione aggiuntiva, puoi prendere a caso una **carta Obiettivo solitario** o sceglierne uno in particolare. Questo renderà il gioco più impegnativo e gli conferirà ancor più rigiocabilità. Con questa carta dovrai dunque completare un terzo obiettivo.
7. Esegui il setup per la variante Ispettori ONU (vedi il regolamento a pagina 18).
8. Usa la carta Configurazione per **1 giocatore**.
9. Prendi 8 **cubetti Controllo "Avversari"** di un colore non utilizzato. Questi andranno piazzati negli spazi delle fonti di energia sotto le tessere Agenda regionale, in base alle seguenti regole:
  - a. Controlla i tasselli Obiettivo ambientale da sinistra verso destra. Trova il prossimo **tassello Obiettivo ambientale** relativo a una fonte di energia (Ignora quelli relativi alle regioni.)
  - b. Scegli una regione qualsiasi come "regione iniziale".
  - c. Trova la prossima regione in senso antiorario, partendo da quella iniziale, che soddisfi i seguenti criteri:
    - Avere la fonte di energia in questione nella propria tessera Agenda regionale.
    - Non avere già un **cubetto Controllo Avversario** in 2 dei suoi spazi delle fonti di energia.
  - d. Aggiungi un **cubetto Controllo Avversario** nello spazio della fonte di energia corrispondente.
  - e. Ripeti la procedura fino a quando hai piazzato tutti gli 8 **cubetti Controllo Avversari**.

Questi **cubetti Controllo Avversari** renderanno più arduo per te ottenere il controllo del fabbisogno energetico delle regioni.

In caso di pareggio per il controllo del fabbisogno energetico di una regione, sei sempre considerato avere più conoscenza nei tipi di energia in pareggio.



## ESEMPIO

Dopo aver costruito una Centrale con l'azione Principale, il **Giallo** muove uno Scienziato dalla propria plancia a un Progetto con un'azione Esecutiva.



Decide poi di aumentare il livello di inquinamento da CO<sub>2</sub> da 470 a 480 ppm per effettuare una Seconda azione Principale.



Il **Giallo** vorrebbe costruire un'altra Centrale con la seconda azione Principale, ma deve invece sceglierne una differente. Quindi decide di proporre un Progetto.



Vorrebbe inoltre muovere uno Scienziato sul Progetto appena piazzato, ma, sfortunatamente, in questo turno ha già utilizzato l'azione Esecutiva per muovere uno Scienziato. Potrà comunque compiere le altre 2 azioni Esecutive che gli rimangono.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

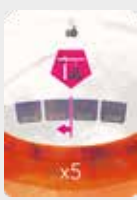


**Ricorda:** nel **solitario**, giocherai **4 Decadi** e in ogni Decade effettuerai **4 round** nella **fase Operazioni**.

Si applicano tutte le regole del gioco **cooperativo**, con le seguenti specifiche:

- Ogni round della **fase Operazioni** puoi inquinare per effettuare una **Seconda azione Principale**:
  - Per poterlo fare, devi aumentare il livello di inquinamento da CO<sub>2</sub> di 1 spazio sul **tracciato della CO<sub>2</sub>**. Se l'indicatore di inquinamento è già su 500 ppm, non puoi effettuare una **Seconda azione Principale**.
  - La **Seconda azione Principale** deve essere **differente** dalla prima che hai effettuato. Usa il secondo indicatore di Azione per segnalarla sulla plancia.
  - Non puoi effettuare nessuna **azione Esecutiva** extra in questo modo. Quindi in un turno puoi effettuare **2 azioni Principali**, ma soltanto **1 azione Esecutiva** di ogni tipologia.
- Gioca con la **variante Ispettori ONU** (vedi il regolamento a pagina 18).
- Lo scopo del solitario è indicato nella carta Configurazione: giocare tutte le 4 Decadi, completare 2 Obiettivi privati e reclamare tutte le **carte Obiettivo ONU** tranne 3. Devi inoltre completare la tua carta Obiettivo solitario opzionale.

## CARTE OBIETTIVO SOLITARIO

|                                                                                     |                                                                                                 |                                                                                       |                                                                                                 |                                                                                       |                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
|  | 1. Completa tutti i 5 tracciati Conoscenza entro la fine della partita.                         |  | 2. Costruisci 10 Centrali entro la fine della partita.                                          |  | 3. Costruisci 5 Centrali entro la fine della seconda Decade.      |
|  | 4. Costruisci una Centrale in ogni regione entro la fine della partita.                         |  | 5. Completa tutti i 4 Obiettivi privati entro la fine della partita.                            |  | 6. Vinci la partita iniziando con 10 punti Vittoria invece di 20. |
|  | 7. Vinci la partita senza usare Centrali fossili a Gas (20): scartale se escono e pesca ancora. |  | 8. Completa tutti gli Obiettivi relativi alle Centrali entro la fine della seconda Decade.      |  | 9. Possiedi 6 CEP in Asia alla fine della partita.                |
|  | 10. Completa un summit da 2 temi, uno da 3 e uno da 4 entro la fine della partita.              |  | 11. Rimpiazza una Centrale fossile costruendone una ecologica in una regione senza spazi vuoti. |  | 12. Non usare carte Lobby nella prima Decade.                     |

# CO<sub>2</sub>: SECOND CHANCE REGOLE DELLE ESPANSIONI

## EVENTO GLOBALE (GIOCO BASE)

È un'espansione per il gioco competitivo inclusa nel gioco base. L'Evento Globale è un evento cataclismatico che influenza l'intero pianeta. In tale situazione ogni regione avrà bisogno di aiuto.

### Componenti

1 tessera evento Globale

### Gioco, [Giocare una Decade](#)

#### 3. Fase eventi

C'è un passaggio aggiuntivo dopo il passaggio 4:

4½. Se questa è la prima volta che il livello di inquinamento da CO<sub>2</sub> raggiunge o supera i 400 ppm, metti da parte la tessera a faccia in su in cima alla pila degli Eventi, mescola la tessera Evento Globale nella pila e riposiziona poi la pila nel suo spazio, con la tessera messa da parte nuovamente in cima.

### Evento Globale

Durante la fase Eventi, se l'Evento corrente o il successivo è quello globale, dovrai risolvere soltanto l'Evento Globale, lasciando gli altri per le decadi successive.

Nota: Anche se il livello di CO<sub>2</sub> scenderà sotto i 400 ppm, l'Evento Globale potrà ancora verificarsi!

L'Evento Globale è un evento che influenza ogni regione. Quindi ogni regione subirà un disastro come di consueto. Inizia con la regione in cui stai giocando la partita e prosegui in senso orario. Dopo aver valutato ogni regione, salta il passaggio 3 e seguenti, poi riponi la tessera Evento Globale nella scatola. Se lo spazio dell'evento corrente è ora vuoto, sposta la prima tessera della pila sullo spazio evento corrente, in modo che siano visibili 2 eventi.

## ESPANSIONE PROGETTI CASUALI (EXPANSION PACK)

È un'espansione per il gioco competitivo e per quello cooperativo, che cambia le regole per i progetti e incentiva strategie alternative.

### Componenti

6 tessere Progetti Casuali

### Setup

Mescola le 6 tessere Progetti Casuali dell'espansione e posizionane una su ogni spazio dei progetti sul tabellone.

### Gioco

[Giocare una Decade](#), [Fase Operazioni](#), Azione principale->[Proporre un progetto](#)

Quando **Proponi un Progetto** in una Regione, la tessera progetto deve essere piazzata nello spazio Progetto vuoto **più a sinistra**. Poi ricevi il bonus indicato sullo spazio coperto, come di consueto. Tutte le altre regole rimangono inalterate.

## ESPANSIONE ARTICO (EXPANSION PACK)

È un'espansione per il gioco competitivo e per quello cooperativo, che aggiunge un nuovo obiettivo, una nuova regione in gioco e rende il gioco più avvincente.

### Componenti

1 tessera Regione Artico

1 carta Obiettivo Privato Co-op — gioco cooperativo

1 tessera Evento Artico — gioco competitivo

1 carta Obiettivo Privato Aziendale — gioco competitivo

### Setup

Posiziona la tessera Regione Artico vicino al tabellone: non sarà in gioco fino alla seconda decade. Mescola la carta Obiettivo Privato corrispondente alla tua modalità di gioco insieme alle altre.

### Gioco

[Giocare una Decade](#), [Fase Operazioni](#), Azione Principale->[Costruire una centrale](#)

Puoi usare un'infrastruttura preparata in America del Nord, Europa o Asia per costruire una centrale nell'Artico. Non c'è limite al numero di centrali che puoi costruire lì; tuttavia, se una centrale è già presente nello spazio al centro, spostala in uno spazio all'esterno dell'Artico ad indicare che ora è disattiva e poi costruisci la nuova al centro. Sebbene le vecchie centrali sono disattivate, sono ancora considerate nell'Artico per qualsiasi obiettivo e quando gli eventi influenzano la regione dell'Artico. Chi possiede l'ultima (attiva) centrale nell'Artico ne controlla le riserve di energia (vedi la fase di **Fine Decade** in seguito).

### Fase Fabbisogno Energetico

Dopo aver mosso l'indicatore di fase sullo spazio Fabbisogno energetico, ma prima di eseguire i consueti passaggi, fai quanto segue:

### 0. Artico

a. se sei nella prima decade, effettua i consueti passaggi per questa fase; altrimenti l'Artico è in gioco.

b. se sei nella seconda decade e in modalità competitiva, mescola la tessera Evento Artico nella pila di tessere Evento a faccia in giù.

c. Incrementa il livello globale di CO<sub>2</sub> di un numero di spazi pari la numero di decade (2-4) meno il numero di centrali costruite nell'Artico fino ad ora.

### Fase di Fine Decade

Se hai il controllo della riserva energetica dell'Artico, prendi 1 CEP dal mercato.

## ESPANSIONE CARTE LOBBY (EXPANSION PACK)

### Componenti & Setup

8 carte Lobby. Mescola le carte Lobby aggiuntive insieme alle altre.

### Effetti delle carte Lobby

| Effetto Maggiore:                                                             | Effetto Minore:              |
|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| Proponi un progetto in Africa, poi prendi 1 CEP dal mercato.                  | Prendi 1 cubetto tecnologia. |
| Proponi un progetto in Oceania, poi prendi 1 CEP dal mercato.                 | Prendi 1 cubetto tecnologia. |
| Prepara le infrastrutture in America del Sud, poi muovi 1 scienziato.         | Prendi \$2.                  |
| Prepara le infrastrutture in Asia, poi muovi 1 scienziato.                    | Prendi \$2.                  |
| Costruisci una centrale in America del Nord, poi prendi 2 cubetti tecnologia. | Nessun effetto!              |
| Costruisci una centrale in Asia, poi prendi 2 cubetti tecnologia.             | Nessun effetto!              |
| Visita il Mercato, vendi un CEP, poi prendi 2 cubetti tecnologia.             | Prendi \$2.                  |
| Manda uno scienziato su di un Summit, poi muovi 1 scienziato.                 | Prendi 1 CEP dal mercato.    |

## ENORME CENTRALE A CARBONE (EXPANSION PACK)

### Componenti & Setup

Mescola la tessera dell'Enorme Centrale a Carbone (50) insieme alle altre tessere Centrale a combustibile fossile.

**Grazie mille a tutti i playtester, tra cui:** Andy Mesa, Brendan Ogilvie, Bruno Valério, Catarina Lacerda, Christopher Incao, Danilo "SkyWolf" Catalano, Emanuel Diniz, Ian O'Toole, Inês Lacerda, Justin Waugh, Júlian Pombo, Kayla Nimis, Michael Cabral, Nikola Stojanovski, Paul M. Incao, Paulo Renato, Pedro Almeida, Rafael Pires, Ricardo Almeida, Richard Ham, Sandra Sarmiento, Sara Rodrigues, Sofia Passinhas, Tony Baker, William Leslie, Winston Bérqamo e il Grupos de Lisboa e Leiria.

**Un ringraziamento speciale a** Julián Pombo, per il suo impegno e per lo sviluppo del gioco in solitario. Ian O'Toole per le meravigliose illustrazioni, Nathan Morse per l'editing delle regole in inglese e Ori Avtalion per riuscire a vedere nelle regole ciò che nessun altro riesce a vedere. Paul Incao per i consigli e i suggerimenti e tutta la comunità di BGG per il loro suggerimenti e supporto. Senza tutte queste persone, questo gioco non sarebbe stato possibile.

Tutto il mio amore va alle mie bellissime figlie Catarina e Inês e alla mia musa e grande amica, mia moglie Sandra, per le loro idee, la pazienza, il supporto, l'ispirazione e molte molte ore di playtest.

## Riconoscimenti:

**Autore:** Vital Lacerda

**Illustratore:** Ian O'Toole

**Grafica & illustrazioni 3D:** Ian O'Toole

**Sviluppo principale:** Paul M. Incao

**Sviluppo gioco in solitario:** Julián Pombo

**Regolamento & illustrazioni 3D:** Vital Lacerda

**Editing regolamento inglese:** Nathan Morse

**Revisione:** Ori Avtalion, Francois Landry Corbin, Justin Waug,  
Michael Franz, Michael Findley, Tahsin Shamma

**Project Manager:** Michele Quondam

Per qualsiasi questione, puoi aprire un ticket assistenza sul nostro sito [www.giochix.it](http://www.giochix.it)

Metti un LIKE su Facebook: [www.facebook.com/giochix](http://www.facebook.com/giochix)

SEGUICI su Twitter: @giochix

© 2024 Giochix - Inmedia Srl

Rights Reserved. Inmedia Srl, Roma, Italy

**giochix.it**