

## **Stress**

Azioni che causano aumento stress:

- Ripetere un'azione già svolta nel round.
- Scartare una carta (anche -1STH)
- Avere più di 3 fra progetti, lavori e partner (anche malus in fase mantenimento)
- Avere 2 o più partner (anche malus in fase mantenimento)

Azioni che riducono stress:

- Riposo (rest): -2 stress rimanendo nella stessa zona/colore sul tracciato.
- Relax (icona sole con occhiali): -1 stress rimanendo nella stessa zona/colore sul tracciato
- Buona salute (icona cuore): muovi una di una intera zona/colore verso sinistra.

## **Fase mantenimento**

- Avanza segnalino round.
- Scarta carte dal tabellone e pescane di nuove.
- Guadagna o perdi clessidre in base alla posizione su tracciato stress.
- +1 stress per ogni carta oltre 3 di progetti+lavori+partner. +1 stress per ogni partner oltre il primo.
- Paga costi mantenimento e ricevi ricompense.

## **Fase di fine round**

- Guadagna ricompense da progetti di gruppo.
- Metti da parte progetti a round singolo e di gruppo.
- Riprendi le tue clessidre e scarta quelle ottenute con azione overtime.
- Determina il nuovo primo giocatore in base a STH.
- Resetta gli indicatori sul tracciato della STH.

Fine primo round > Rendi utilizzabili tutte le azioni sul tabellone.

Fine quinto round > Blocca l'azione "overtime" sul tabellone.

## **STH (faccina verde sorridente)**

- Determina il primo giocatore nel round successivo.
- Quando prendi o avanzi un progetto paghi più o meno risorse in base a posizione sul tracciato.
- Prima di effettuare un'azione puoi perdere STH per scartare un'intera riga dal tabellone e rimpiazzarla con il medesimo numero di carte.

## **Fine partita**

- Conferisci la LTH (stellina) per i life goals (con pareggio no punti).
- Guadagna 1 LTH ogni 5 monete e ogni 5 risorse uguali.