

CO₂

di Vital Lacerda

Durante gli anni settanta la domanda di energia è cresciuta come mai in precedenza. Per farvi fronte sono state costruite centrali energetiche a combustibile fossile e anno dopo anno l'inquinamento si è accumulato nel pianeta. Oggi tutto ciò non è più sostenibile. Si è affermata l'idea di far fronte alla domanda crescente con energia pulita e molte società pubbliche e private investono nella ricerca e nello sviluppo di nuove "tecnologie verdi". Nel gioco CO₂, i giocatori rappresentano delle Società di investimento che rispondono alle richieste dei governi di realizzare nuove centrali energetiche "verdi". L'obiettivo è quello di fermare l'inquinamento mondiale mantenendo l'attuale crescita di domanda di energia e di guadagnarci del denaro. Conoscenza, risorse, investimenti sono solo alcuni dei parametri che i giocatori devono gestire per raggiungere questo scopo.

Ricorda che se l'inquinamento non verrà fermato, il gioco rischia di finire per tutti!

Contenuto della scatola

1 tabellone	30 tasselli progetto	26 carte Lobby
100 dischetti di legno, 20 per ogni colore	5 tasselli Centrale di Forestazione	13 obiettivi ONU
20 pedine di legno, 4 per ogni colore	5 tasselli Centrale a Biomassa	7 carte Obiettivo
25 cubetti bianchi (tecnologia)	5 tasselli Centrale Solare	6 carte Evento
40 CEP: dischi grandi di legno viola	5 tasselli Centrale di Riciclaggio	20 monete da \$1
1 CEP segnalino Mercato: disco grande di legno rosso	5 tasselli Centrale a Fusione fredda	15 monete da \$2
1 indicatore di inquinamento globale di CO ₂	10 tasselli Centrale a Carbone	10 monete da \$5
1 segnalino Decenni	10 tasselli Centrale a Petrolio	5 monete da \$10
1 segnalino Round	10 tasselli Centrale a Gas	1 tassello Primo Giocatore
	8 tasselli Regionali	
	18 tasselli Summit	

Preparazione

Piazzate il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un colore e prende:

1. tutti i dischetti di quel colore.
2. 1 pedina Scienziato di quel colore che tiene nella propria mano e le altre 3 pedine che piazza nella zona di Reclutamento ①.
3. A partire dal primo giocatore, in senso orario, rispettivamente 3,4,4,5,5 monete da \$1.
4. 2 Autorizzazioni all'Emissione di Carbonio dette CEP (*Carbon Emission Permits*, dischi grandi viola).

A questo punto scegliete il primo giocatore casualmente e dategli il tassello Primo Giocatore ②.

Ogni giocatore piazza 1 proprio dischetto colorato in corrispondenza del numero "0" della scala dei punti vittoria ③. I dischetti dei giocatori verranno anche utilizzati per indicare la proprietà delle Centrali ④ e il livello di Conoscenza ⑤ in ogni fonte di energia.

Scala Decenni & Round

Piazzate un segnalino sul primo spazio della scala Decenni ⑥ e sulla scala Round ⑦ sullo spazio corrispondente al numero dei giocatori (assegnate il compito di aggiornare le due Scale al giocatore seduto più vicino ad esse).

Cubi Tecnologia

Piazzate i cubi tecnologia sul tabellone ⑧ o in uno spazio vicino ad esso.

Denaro

Organizzate la Banca accanto al tabellone e scegliete un giocatore per gestirla ⑨ (anche se il denaro sarà comunque accessibile a tutti durante il gioco). Se un giocatore vuole conoscere quanto denaro ha un altro giocatore, deve solo chiederglielo.

Progetti

Separate i progetti a seconda del tipo di energia a cui fanno riferimento e piazzateli vicino al tabellone ⑩.

Centrali verdi

Separate le Centrali verdi a seconda del tipo e ordinatele a seconda del costo in cubi tecnologia (quelle che costano meno vanno sopra). Piazzatele vicino al tabellone ④.

Summit

Mescolate tutti i tasselli Summit da due fonti energetiche. Piazzateli a caso scoperti negli appositi spazi del

tabellone ⑪.

Mescolate tutti i tasselli rimanenti aggiungendo ai tasselli residui da 2 quelli da 3 e da 4 e formate una pila accanto al tabellone mettendoli coperti ⑫.

Tasselli Regionali

Distribuite casualmente negli appositi spazi del tabellone i tasselli Regionali (a faccia in su), piazzando un tassello per ciascuna regione ⑬. Rimuovete dal gioco tutti i tasselli residui.

Centrali Fossili

Formate casualmente una pila con tutti i tasselli delle Centrali Fossili (Petrolio,



Carbone, Gas) 14. Per ogni regione, prendete dalla pila un tassello e piazzatelo nello spazio più a sinistra delle caselle della Domanda di Energia 15. Calcolate il livello di inquinamento di CO₂ che ne deriva considerando per le Centrali a Carbone 40 ppm, per quelle a Petrolio 30 ppm, e per quelle a Gas 20 ppm. Piazzate il segnalino Inquinamento Globale (cilindro nero) al livello corrispondente sulla scala di Inquinamento globale posta sul tabellone 16.

Esempio: i giocatori hanno piazzato 2 Centrali a Carbone, 3 Centrali a Petrolio, e 1 Centrale a Gas. L'inquinamento globale che ne deriva è 190 ppm

$(2 \times 40 + 3 \times 30 + 1 \times 20 = 190)$. Il gioco inizia con il segnalino Inquinamento Globale piazzato sul numero 190 della Scala di Inquinamento.

Carbon Emission Permits (CEP)

In ogni regione piazzate un numero di CEP uguale al numero di caselle vuote della Domanda di Energia 17: 2 in Africa, 5 in Asia, ecc... Piazzate i rimanenti CEP nella Banca.

Mercato

Piazzate 2 CEP impilati al centro del tabellone. Piazzate quindi il CEP rosso sullo spazio 3 della scala del prezzo di

Mercato. Questo è il valore iniziale dei CEP 18.

Carte Obiettivo

A seconda del numero di giocatori rimuovete alcune Carte Obiettivo dal gioco:

1-giocatore: rimuovete le carte numero 27, 30, 32, e 33.

2-giocatori: rimuovete le carte numero 28, 30, e 33.

3-giocatori: rimuovete la carta numero 30.

Segretamente date una carta Obiettivo ad ogni giocatore 19. Le carte Obiettivo che avanzano vanno rimosse dal gioco.

Obiettivi ONU

Disponete 10 carte Obiettivo ONU vicino al tabellone (7 carte nelle partite a 2 giocatori) 20. Rimuovete dal gioco le carte Obiettivo ONU residue.

Carte Evento

Mescolate tutte le carte Evento e formate un mazzo coperto vicino allo spazio Eventi sul tabellone 21. Mostrate la prima carta e piazzatela scoperta nello spazio Eventi, scoprite quindi la prima carta del mazzo, in modo che siano sempre visibili due carte Evento.

Carte Lobby

Mescolate tutte le carte Lobby e distribuite 5 ad ogni giocatore 22. I giocatori più esperti possono utilizzare un sistema alternativo di distribuzione "draft".

In questo caso, i giocatori scelgono 1 delle 5 carte ricevute e passano le altre 4 al giocatore alla loro destra. Delle 4 ricevute, scelgono un'altra carta e passano le altre tre al giocatore alla loro sinistra. Si continua questo processo fino a quando ogni giocatore non ha nella propria mano 5 carte.

A questo punto la partita può iniziare!



Il gioco

Una partita a CO₂ dura 5 turni, chiamati decenni (6 turni in 5 giocatori), ognuno dei quali diviso in due fasi:

1. Fase Distributiva
2. Fase Operativa

1 Fase Distributiva

Nota: al primo turno di gioco (il primo decennio) saltate questa fase in quanto è stata già inclusa nella preparazione del gioco.

I giocatori devono nell'ordine:

1. Distribuire le Entrate;
2. Fornire Energia;
3. Risolvere gli Eventi.

1.1 Distribuire le Entrate

I giocatori **nella prima e seconda posizione** nella scala di Competenza di ogni fonte d'energia ricevono un'Entrata (vedi il paragrafo 2.2.1.1 Competenza). Nelle partite a 2 giocatori riceve un'Entrata solo il primo giocatore.

L'entrata può essere in **denaro e/o in punti vittoria**. L'ammontare dell'Entrata è indicato con un numero sulla scala di Competenza sul tabellone per ogni fonte energetica. In caso di parità per la prima o seconda posizione, tutti i giocatori coinvolti ricevono un'Entrata piena.



Esempio: il giocatore Arancione è il leader nella Competenza in Biomassa e secondo in Riciclaggio. Sulla scala di Competenza a lato del dischetto arancione sono indicati rispettivamente i numeri "4" e "2". Il giocatore riceve quindi un'Entrata pari a 6 punti: (4+2=6): decide di ricevere 3\$ e 3 punti vittoria.



Esempio: nella Competenza in Solare, i giocatori Viola e Blu sono in parità per la prima posizione, mentre il Nero, il Giallo, e l'Arancione sono in parità per la seconda posizione: entrambi i primi giocatori ricevono un'entrata di 4 punti, mentre tutti i secondi giocatori ricevono un'entrata di 3 punti.

1.2 Fornire Energia

Le Centrali fossili producono un'elevata quantità di CO₂, ma sono necessarie per soddisfare la richiesta di energia che non viene coperta in

altro modo. Ogni Centrale fossile produce un diverso ammontare di CO₂ e ogni volta che viene inserita una nuova Centrale nel gioco il livello di inquinamento globale aumenta di conseguenza.

In questa fase i giocatori devono controllare se delle regioni hanno dei cubetti tecnologia disponibile (vedi il paragrafo 1.3 Risolvere gli Eventi), e se ce l'hanno devono rimuoverne uno che ritorna alla Banca.

Fatto questo i giocatori devono verificare quali regioni richiedono energia: iniziando da una Regione qualsiasi, devono controllare se lo spazio di Domanda di Energia che corrisponde al numero del decennio in corso è vuoto o occupato da una Centrale verde.

Se c'è una Centrale verde, o se tutti gli spazi della Regione sono occupati, non accade nulla e si passa a verificare la Regione successiva.

Se lo spazio è vuoto:



1. Prendete la Centrale fossile in cima alla pila e riempite con essa lo spazio della Regione; *nell'esempio qui sopra, una Centrale a Gas va a riempire il secondo spazio per le Centrali in Sud America soddisfacendo per questa regione la domanda di energia del secondo decennio di gioco.*
2. Aumentate il livello di inquinamento globale di CO₂ a seconda del tipo di Centrale inserita (Carbone = 40 ppm, Petrolio = 30 ppm, Gas = 20 ppm).
3. **Il giocatore che controlla la Regione** deve pagare 1 CEP alla banca prendendolo dalla propria mano o da una regione qualsiasi che controlla. Se il giocatore non ha CEP nella propria mano o nelle regioni che controlla, deve comprarlo dal Mercato. Se il giocatore non ha sufficiente denaro per comprarlo deve cambiare punti vittoria in cambio di monete (1 PV=1\$) fino a riuscirci. In questo caso va spostato di conseguenza il segnalino del giocatore sulla scala dei Punti Vittoria. È possibile andare in negativo nei Punti Vittoria. **Se nessuno controlla la Regione**, il CEP viene preso dalla pila di CEP della Regione.

1.3 Risolvere gli Eventi

Se l'inquinamento globale di CO₂ è pari a 350 ppm o superiore, avviene un disastro nella regione specificata dalla carta Evento presente nello spazio apposito sul tabellone.

Per aiutare la ricostruzione della regione, ogni giocatore che non fornisce energia alla regione (che non ha almeno una propria Centrale verde nella regione in questione) deve contribuire con 1

cubetto tecnologia. Se il giocatore non ha cubetti tecnologia disponibili perde immediatamente 2 punti vittoria (è possibile andare in negativo nei punti vittoria).

Se il livello di inquinamento globale di CO₂ è **al di sotto dei 350 ppm, non accade nulla**, ma l'evento è comunque considerato risolto.

Quando l'evento viene risolto, la carta corrispondente viene scartata e sostituita dalla prima carta del mazzo Eventi. Girate quindi la nuova carta in cima al mazzo Eventi, in modo che sia visibile.

I cubetti tecnologia dati alla Regione in risposta ad un Evento rimangono sul tabellone sulla regione interessata e potranno essere utilizzati nella costruzione di nuove centrali verdi. Quando un giocatore costruisce una Centrale verde nella Regione potrà infatti prendere uno di questi cubetti tecnologia gratuitamente. Questo vuol dire che se, ad esempio un giocatore ha bisogno di 2 cubetti energia per costruire una Centrale verde, uno lo prenderà dalla regione, mentre l'altro dovrà fornirglielo lui. Se nessuno utilizza questi cubetti, verranno man mano rimossi di decennio in decennio (vedi il paragrafo 1.2 Fornire Energia).

2 Fase Operativa

La Fase Operativa è divisa in round. Il numero di round dipende dal numero di giocatori:

2 giocatori	5 round
3 giocatori	4 round
4 giocatori	3 round
5 giocatori	2 round

Svolgete i round muovendo il segnalino sul tabellone di uno step di round in round finché non raggiungete l'ultimo spazio: a quel punto la Fase Operativa è conclusa.

Ogni round inizia dal giocatore che possiede il tassello Primo Giocatore e continua in senso orario. Al proprio turno ogni giocatore **deve svolgere 1 Azione**, e può svolgere **1 o più Mosse Gratuite** (vedi il paragrafo 2.2 Mosse Gratuite). Al termine del turno, ogni giocatore **aumenta la propria Competenza** di 1 in una fonte energetica di cui possiede uno scienziato che lavora su di un progetto corrispondente (vedi il paragrafo 2.2.1.1 Competenza).

Terminati i round la Fase Operativa è conclusa:

1. Avanzate il segnalino Decenni di uno spazio.
2. Riportate il segnalino Round sullo spazio relativo al numero di giocatori in gioco.
3. Il Primo Giocatore passa il tassello Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra (vedi Variante Asta).
4. Inizia un nuovo Decennio.



Esempio: terminata la Fase Operativa il segnalino decenni viene spostato dal primo al secondo decennio.

2.1 Azioni

Le Azioni disponibili sono:

1. Proporre un Progetto
2. Installare un Progetto
3. Costruire una Centrale

I Progetti sono necessari per costruire delle Centrali "verdi". Nel gioco esistono 5 fonti energetiche "verdi": Forestazione*, Solare, Fusione Fredda, Biomassa, Riciclaggio.

* La Forestazione è un elemento importante nel controllo delle emissioni globali di CO₂ e per questo motivo è stata inclusa nel gioco. Anche se non si tratta di un elemento utile a produrre direttamente elettricità la Forestazione è stata trattata allo stregua delle altre fonti energetiche per mantenere le regole sintetiche e facilmente comprensibili.

Un progetto deve essere **Proposto**, quindi **Installato**, e solo successivamente trasformato in una Centrale con l'azione **Costruire una Centrale**.

2.1.1 Proporre un Progetto

Viene realizzato un progetto per una Centrale "verde" nella Regione. In cambio, la Società mandante riceve dalla Regione un beneficio particolare. Il progetto diventa però proprietà della Regione.

Il giocatore sceglie un progetto di una fonte energetica qualsiasi (Solare nell'esempio qui a destra), prende il corrispondente tassello dalla Banca e lo piazza con la faccia scura in alto in uno spazio vuoto in una Regione qualsiasi che richiede questa fonte di energia. Le necessità energetiche della regione sono indicate nel tassello Regionale.



Proporre un Progetto in un Regione ricompensa il giocatore con un **beneficio** che dipende dallo spazio scelto, come indicato dai simboli sul tabellone:

Denaro Cubi tecnologia Collaborazione scientifica



1. **Denaro.** Il giocatore prende dalla banca un numero di \$ uguale al numero di CEP presenti nella Regione in quel dato momento. Se non sono presenti CEP, il giocatore prende comunque 1\$.
2. **Cubi tecnologia.** Il giocatore prende 2 cubetti tecnologia dalla Banca.
3. **Collaborazione scientifica.** Il giocatore sceglie tra: a) Spostare uno dei suoi Scienziati o b) Prendere uno dei suoi Scienziati dalla zona di Reclutamento e averlo disponibile per il resto della partita.

2.1.2 Installare un Progetto

La Società installa l'infrastruttura per distribuire l'energia che verrà generata dalla nuova Centrale energetica, in cambio ottiene alcuni benefici.

Il giocatore deve scegliere un qualsiasi progetto proposto, pagare 1 CEP alla Banca, e quindi girare il tassello del progetto mostrando la faccia relativa all'installazione. Il giocatore riceve alcuni benefici come indicato sul tassello (nell'esempio è mostrato il retro di un Progetto Solare e i relativi benefici di installazione: 3 cubetti tecnologia). I benefici dipendono dal tipo di fonte energetica:



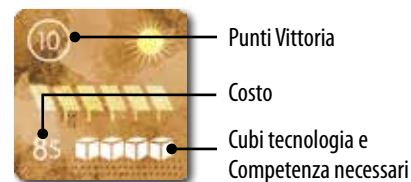
Forestazione: 2 CEP (presi dal Mercato)
Solare: 3 cubi tecnologia
Fusione Fredda: \$5 e 1 cubo tecnologia
Biomassa: \$3, 1 cubo tecnologia, e 1 CEP (preso dal Mercato)
Riciclaggio: \$5 e 1 CEP (preso dal Mercato)

Installare un progetto non ha un costo in denaro, ma il procedimento produce inquinamento. Di conseguenza va pagato 1 CEP alla Banca. Questo CEP va pagato prima di ricevere i benefici dell'installazione, e può essere pagato dalla mano del giocatore o da una Regione sotto il suo controllo.

Se il giocatore ha un proprio Scienziato sul progetto in corso di installazione, può lasciarlo là o toglierlo. Se c'è invece uno Scienziato di un altro giocatore, questo va pagato per farlo spostare (Vedi il paragrafo 2.2.1 Scienziati).

2.1.3 Costruire una Centrale

Questa azione permette di trasformare un qualsiasi progetto installato in una nuova Centrale "verde". Quando vengono costruite, queste Centrali danno **Punti Vittoria** e **Competenza** al giocatore che le ha realizzate.



Centrali diverse (Forestazione, Solare, Fusione Fredda, Biomassa, Riciclaggio) hanno **costi** diversi, e necessitano di un numero diverso di **cubi tecnologia** e di **Competenza** per essere costruite.

Per costruire una nuova Centrale:

- La regione deve avere un progetto **installato** dello stesso tipo di energia della Centrale.
- Il giocatore deve avere una Competenza nel tipo di energia della Centrale da costruire **uguale o superiore al numero di cubi tecnologia necessari a costruirla**.
- Il giocatore **deve avere il denaro e i cubi tecnologia** sufficienti a pagare il costo di costruzione della Centrale, indicati sulla tessera Centrale.

Per costruire una Centrale, seguite questi passaggi:

1. Selezionate una Centrale energetica dalla cima della pila del tipo richiesto; individuate una regione con un progetto installato dello stesso tipo; pagate quindi alla banca il costo della Centrale. *Per esempio, il giocatore Blu vuole costruire una Centrale Solare. La Centrale Solare disponibile costa 10\$ e 2 cubetti tecnologia. Il giocatore deve quindi avere una Competenza in Solare pari a 2 (il suo segnalino deve stare almeno nel secondo spazio della scala), avere 10\$ e 2 cubi tecnologia.*
2. Piazzate il tassello della Centrale nella casella della Domanda di Energia della Regione più a sinistra.
3. Piazzate un dischetto del colore del giocatore che sta costruendo la Centrale sul tassello ad indicarne la proprietà.
4. Il giocatore che costruisce ottiene i **punti vittoria** indicati in alto a sinistra sul tassello Centrale e avanza il suo segnalino sulla Scala dei Punti Vittoria di conseguenza.
5. Il giocatore che costruisce ottiene **1 Competenza** nella fonte di energia della nuova Centrale. Il suo segnalino Competenza relativo va avanzato di conseguenza.
6. Controllate se il giocatore ha preso il Controllo della Regione (vedi il paragrafo 3 Controllo della Regione).
7. Il giocatore sposta l'eventuale Scienziato posto sul Progetto (vedi il paragrafo 2.2 Mosse Gratuite e 2.2.1 Scienziati).
8. Infine, rimuovete il progetto realizzato dal tabellone e rimettetelo nella Banca (torna

quindi nuovamente disponibile).

Se tutti gli spazi di Domanda di Energia della Regione sono pieni la nuova Centrale **rimpiazzerà la più vecchia Centrale fossile**. In questo caso:

- Rimpiazzate la Centrale fossile più a sinistra con la nuova Centrale verde.
- **Prendete 1 CEP dal Mercato e piazzatelo nella Regione** rispettando il limite regionale nel numero dei CEP (vedi sotto).
- Rimuovete la Centrale fossile rimpiazzata dal gioco e riducete il livello di inquinamento globale da CO₂ di un numero equivalente al livello di inquinamento della Centrale rimpiazzata (Carbone = 40 ppm, Petrolio = 30 ppm, Gas = 20 ppm).

Limite Regionale nel numero dei CEP: le Regioni non possono supportare un numero di CEP superiore al loro numero di spazi di Domanda di Energia (l'Africa può avere al massimo 3 CEP; l'Asia 6; l'Europa e il North America 5; l'Oceania e il Sud America 4).

Nota: le Centrali verdi non possono essere rimpiazzate. Non è più possibile costruire nuove Centrali in una regione con sole Centrali verdi, ma è sempre possibile proporre e installarvi progetti.

2.2 Mosse gratuite

In qualsiasi momento durante il proprio turno, un giocatore può effettuare le seguenti mosse gratuite (al massimo una volta ciascuna):

- Muovere 1 **Scienziato**
- Fare 1 operazione di **Mercato**
- Giocare o fare punti con 1 carta

2.2.1 Scienziati

Gli **Scienziati** rappresentano l'investimento effettuato dalle Società dei giocatori nella ricerca delle fonti energetiche rinnovabili. Possono essere assunti, lavorare nei Progetti e nei Summit e far guadagnare Competenza alla Società.

Con una mossa gratuita è possibile muovere uno degli Scienziati:

- dalla mano del giocatore ad un qualsiasi progetto vuoto (senza Scienziati) in una qualsiasi Regione;
- da un qualsiasi progetto ad un altro progetto vuoto o alla mano del giocatore;
- da un qualsiasi progetto ad un argomento di un Summit dello stesso tipo di energia.

E' anche possibile che uno degli Scienziati di un giocatore sia spostato da un'azione di un altro giocatore. Un giocatore può infatti installare o costruire un progetto sul quale sta lavorando un altro scienziato. In questo caso, il giocatore attivo **deve pagare 1\$ all'altro giocatore**. Il giocatore che riprende lo Scienziato può:

- tenere lo Scienziato nella propria mano e guadagnare 1 Competenza del tipo di energia del progetto;
- **oppure** inviare lo Scienziato ad un Summit su di un argomento dello stesso tipo di energia del progetto.

Dopo aver spostato lo Scienziato avversario, il giocatore attivo deve immediatamente utilizzare il tassello del progetto: non può effettuare altre mosse nel frattempo.

Esempio: è il turno del giocatore Blu, che vuole installare un progetto Solare. Il progetto in questione ha uno Scienziato Viola posto su di esso. Prima di installare il progetto (girare il tassello), il giocatore Blu restituisce lo Scienziato al giocatore Viola, pagandogli 1\$. Il giocatore Viola decide di tenere lo Scienziato nella propria mano e di guadagnare immediatamente 1 Competenza in energia Solare (lo stesso tipo di energia del progetto). A questo punto il giocatore Blu deve installare il progetto prima di procedere con altre mosse.

Gli Scienziati vengono assunti dalla Zona di Reclutamento proponendo un progetto in una regione che offre il beneficio Collaborazione Scientifica (vedi 2.2.1 Proporre un Progetto). Ogni giocatore è limitato ad un massimo di 4 Scienziati.

2.2.1.1 Competenza

La **Competenza** rappresenta il livello di conoscenza e il valore "politico" delle Società gestite dai giocatori in ogni fonte energetica.

I giocatori guadagnano Competenza quando:

- **uno scienziato sta lavorando su di un progetto:** alla fine del turno, il giocatore sceglie 1 progetto dove sta lavorando un proprio Scienziato e ottiene 1 Competenza nella fonte energetica del progetto;
- **viene costruita una Centrale verde:** per esempio, se un giocatore costruisce una nuova Centrale Solare, guadagna immediatamente 1 Competenza in Solare;
- **viene completato un Summit.** Alla fine del turno in cui viene completato un Summit, ogni Scienziato che partecipa a quel Summit fa guadagnare alla sua Società 1 Competenza nella fonte energetica dell'Argomento discusso dallo Scienziato. Inoltre ogni Società che partecipa al Summit guadagna 1 Competenza extra in una qualsiasi fonte energetica discussa nel Summit (vedi 2.2.1.2 Summit);
- **un giocatore riprende in mano un proprio Scienziato perché un altro giocatore ha installato o costruito il progetto dove si trovava** (vedi 2.2.1 Scienziati).

Esempio: è il turno del giocatore Arancione che possiede 1 Scienziato in un progetto di Fusione fredda in Europa. Sceglie di proporre un nuovo progetto in Asia in Biomassa e vi pone un proprio Scienziato prendendolo dalla propria mano. Alla fine del turno il giocatore deve scegliere se guadagnare 1 Competenza in Biomassa o in Fusione fredda.

Il valore di Competenza di ogni giocatore in ogni fonte energetica è indicato sul tabellone da un dischetto che si muove su delle apposite scale valore. Inizialmente non vi sono dischetti, ma quando un giocatore guadagna il primo punto di Competenza ne posiziona uno sulla prima posizione della scala dell'Energia interessata.

I benefici dati dalla Competenza sono:

- **Entrate:** all'inizio della Fase Distributiva i giocatori in prima e seconda posizione ricevono denaro e/o punti vittoria.
- **Licenza di Costruire:** per poter costruire una Centrale di un certo tipo di energia, un giocatore deve avere un livello minimo di Competenza in tale energia. L'icona costruzione (qui a destra) è indicata sul tabellone nella scala di Competenza di ciascuna energia e specifica il minimo richiesto per poter costruire la Centrale di minor livello.



Esempio: per poter costruire la Centrale di Forestazione di minor livello, un giocatore ha bisogno che il proprio segnalino sia al terzo spazio o oltre della scala di Competenza in Forestazione.

- **Controllo della Regione:** la Competenza è utilizzata per determinare il Controllo della Regione in caso di parità tra più giocatori.
- **Bonus:** quando il dischetto raggiunge uno specifico spazio il giocatore ottiene un bonus.

I bonus sono:

-  **Simbolo energia:** il giocatore ottiene 1 Competenza nella fonte d'energia specificata nel simbolo.
-  **Risorsa:** il giocatore riceve 1 cubetto tecnologia.
-  **CEP Regionale:** il giocatore piazza un CEP dal Mercato in una qualsiasi regione a sua scelta.
-  **Simbolo Competenza:** il giocatore guadagna 1 Competenza in una qualsiasi fonte d'energia.

Nota: è possibile utilizzare un bonus per ottenerne un altro bonus ("fare combo").

2.2.1.2 Summit

Le maggiori Società del mondo inviano i propri Scienziati ai Summit internazionali sull'energia. Qui le conoscenze vengono condivise e i vari problemi discussi a beneficio di tutti.

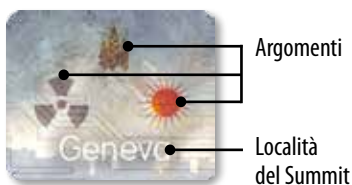
E' cruciale che si crei una forte collaborazione internazionale per stabilire i protocolli di riduzione dell'inquinamento mondiale, come è avvenuto a Kyoto.

Un "argomento" rappresenta il tema energetico discusso in un Summit. E' rappresentato nel tassello da un simbolo di energia. Quando tutti gli argomenti di un Summit sono stati affrontati e discussi da uno Scienziato (vale a dire che l'icona energia del tassello è stata occupata da una pedina Scienziato di un giocatore) tutti i partecipanti al Summit guadagnano in Competenza. Questo avviene alla fine del turno del giocatore attivo.

Possono partecipare allo stesso Summit Scienziati di diversi giocatori, ma può esserci solo 1 Scienziato per singolo argomento.

Dopo aver registrato i nuovi punteggi di Competenza, gli Scienziati tornano nella mano dei rispettivi giocatori e un nuovo tassello Summit va a rimpiazzare quello precedente.

Nota: uno Scienziato può essere spostato solo da un progetto di un tipo energetico equivalente all'argomento del Summit. Una volta al Summit, lo Scienziato non può essere più spostato fino a quando il Summit non viene completato.



Riassumendo quando viene completato un Summit:

- un giocatore ottiene 1 Competenza per ogni proprio Scienziato presente. La Competenza si ottiene nella fonte di energia corrispondente all'argomento discusso dallo Scienziato.
- Tutti i giocatori con un proprio Scienziato al Summit guadagnano 1 Competenza extra in una qualsiasi fonte di energia discussa al Summit.



Esempio: viene completato un Summit da tre argomenti: Forestazione, Fusione Fredda, e Riciclaggio. Il giocatore Arancione ha uno Scienziato su due argomenti: Riciclaggio e Fusione Fredda, mentre il giocatore Viola ha uno Scienziato solo su Forestazione. Il giocatore Arancione guadagna 1 Competenza in Riciclaggio, 1 in Fusione Fredda, e 1 Competenza extra di sua scelta in uno dei tre argomenti del Summit. Il giocatore Viola guadagna invece 1 Competenza in Forestazione e 1 Competenza extra in uno dei tre argomenti.

2.2.2 Mercato

Il CEP di colore rosso piazzato sulla scala al centro del tabellone indica il valore corrente di un CEP.

Un giocatore può comprare 1 CEP prendendolo dalla pila al centro del tabellone (pila del Mercato) e pagandone il costo in denaro. Se la pila del Mercato si esaurisce per un qualsiasi motivo apparirà la parola "STOP" per ricordare al giocatore attivo che non può più vendere durante il turno in corso. Se succede, rifornite la pila di Mercato con 2 nuovi CEP dalla banca e aumentate il valore del CEP di 1 (il valore massimo è 8 e oltre questo il prezzo non sale più).

Se il prezzo non è cambiato durante il turno del giocatore, questo può vendere 1 CEP dalla sua mano (e solo dalla sua mano) al Mercato. Per fare questo, piazzate il CEP venduto in cima alla pila del Mercato e incassate il corrispettivo in denaro dalla Banca. Il valore dei CEP scende di 1 (il valore minimo è 1).

Un giocatore non può mai vendere e comprare nello stesso turno, e ogni transazione va completata prima di cambiare il prezzo di Mercato.

Nota importante:

Ogni CEP che entra in gioco viene preso dalla pila di Mercato, con l'eccezione di quelli che riforniscono la pila stessa quando si esaurisce, che sono presi dalla Banca.

Ogni CEP pagato/speso va alla Banca, con l'eccezione dei CEP venduti dai giocatori che vanno aggiunti alla pila del Mercato.

2.2.3 Giocare una Carta o fare punti con essa

Durante il proprio turno, un giocatore può giocare 1 Carta Lobby o fare punti con una carta Obiettivo ONU.

Le Carte Lobby rappresentano l'influenza politica delle Lobby. Quando vengono giocate, forniscono delle abilità particolari al giocatore.

Durante il proprio turno, un giocatore può giocare 1 carta Lobby dalla propria mano, applicarne gli effetti, e quindi rimuoverla dal gioco.

Ogni carta Lobby può essere utilizzata in due modi: applicando il beneficio della Lobby Maggiore, indicata al centro della carta, o quella della Lobby Minore, mostrata in basso nella carta. Per ottenere il beneficio della Lobby Maggiore il giocatore deve svolgere un'azione specifica che è indicata in alto nella carta: proporre, installare, costruire un progetto, o mandare uno scienziato ad un Summit, o svolgere un'azione di Mercato.

La Lobby Minore invece non ha nessuna condizione e può essere giocata in un qualsiasi momento.



Le carte Obiettivo

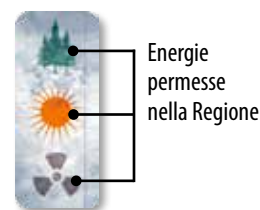
ONU rappresentano le ricompense offerte dalle Nazioni Unite alla prima Società che ne ottempera le condizioni. Queste carte sono disposte visibili sul tavolo accanto al tabellone e di lì vengono utilizzate dai giocatori. Se il giocatore di turno ha infatti costruito tutte le Centrali verdi indicate su di una carta obiettivo ONU di sua scelta, può pagare 1 cubetto tecnologia alla Banca, prendere la carta utilizzando una Mossa gratuita, prendere i punti vittoria indicati sulla carta, e piazzare la carta coperta dinanzi a sé. Ulteriori punti sono assegnati alla fine del gioco al giocatore che ha utilizzato più carte Obiettivo ONU.

Ricordate: durante il proprio turno, un giocatore può giocare una carta Lobby oppure prendere una carta obiettivo ONU, non fare entrambe le cose.



3 Controllo della Regione

Ogni Regione ha un tassello Regionale, che rappresenta le sole tre fonti di energia che la Regione può accettare.



Il giocatore che fornisce alla regione più tipi diversi di energia tra queste tre energie possibili ne guadagna il controllo. Questo dà alcuni vantaggi e una responsabilità:

- Il giocatore può prendere i CEP dalla pila delle Regioni che controlla, ogni volta che ha necessità di spenderne qualcuno.
- Alla fine del gioco, il giocatore prenderà tutti i CEP dalle pile delle Regioni che controlla (e li potrà vendere).
- Il giocatore è responsabile dei CEP che la Regione necessita durante la fase Distributiva.

Ogni volta che il giocatore costruisce una nuova Centrale verde in una Regione, va determinato chi la controlla. Il giocatore che la controlla piazza uno dei propri dischetti colorati nello spazio apposito sul tabellone.

Nel caso che più giocatori abbiano lo stesso numero di diverse fonti d'energia, il controllo va al giocatore che ha la fonte d'energia nella posizione più in alto del tassello Regionale. Si considera prima l'energia più in alto, poi se perdura lo stato di parità la seconda andando verso il basso, e quindi se si è ancora in parità la terza.

Se si rimane lo stato di parità (i giocatori hanno lo stesso tipo di Centrali) si confrontano i valori di Competenza: il controllo va al giocatore con più Competenza nell'energia più importante della Regione (quella più in alto nel tassello); in caso di parità si confronta la seconda energia per importanza e quindi la terza. Se anche dopo questo controllo perdura la parità, il giocatore che ha costruito la nuova Centrale prende il Controllo della Regione e rimpiazza il dischetto di controllo del giocatore precedente.

Nota: i soli progetti/Centrali permessi nella regione sono quelli indicati nel tassello Regionale.



Esempio 1: controlla la Regione chi fornisce più energie differenti. Il giocatore Arancione fornisce due tipi diversi di energia e prende il controllo della Regione anche se il giocatore Viola controlla più Centrali.



Esempio 2: entrambi i giocatori forniscono lo stesso numero di tipi di energie.

Entrambi i giocatori Blu e Giallo forniscono 2 tipi diversi di energie alla Regione. Entrambi hanno una Centrale della fonte d'energia più importante, ma è il giocatore Blu ad avere una Centrale della fonte d'energia al secondo posto nel tassello

Regionale. Il controllo è quindi Blu.



Esempio 3. Entrambi i giocatori hanno le stesse Centrali.

C'è uno stato di parità nella Regione visto che entrambi i giocatori hanno una Centrale dello stesso tipo. In questo caso il giocatore con la Competenza più elevata nell'energia più importante della Regione ne prenderà il controllo, mentre in caso di ulteriore parità lo farà il giocatore attivo.

Carte del gioco

Nel gioco esistono 4 tipi di carte:

1. Carte Lobby
2. Carte Obiettivo ONU
3. Carte Evento
4. Carte Obiettivo

Le carte Lobby e le carte Obiettivo ONU sono descritte nel paragrafo 2.2.3.

Le carte Obiettivo rappresentano gli Obiettivi delle Società fin dall'inizio del gioco: ogni giocatore riceve segretamente una carta obiettivo durante la preparazione della partita. Forniscono punti vittoria alla fine del gioco o possono essere scartate durante il gioco in cambio di 8\$.

Nota: le carte Obiettivo vanno mantenute segrete anche quando vengono scartate.



Le carte Evento rappresentano la località coinvolta in un disastro naturale che avviene per l'eccessivo inquinamento globale. Ci sono 6 carte evento, una per ogni regione del gioco. Quando avviene un disastro, i giocatori che non hanno Centrali nella Regione coinvolta devono mandare aiuti sotto forma di cubetti tecnologia. Se non ne hanno, perdono 2 punti vittoria (vedi il paragrafo 1.3 Risolvere gli Eventi).



Movimenti dei CEP

Ecco un sommario che riassume i movimenti dei CEP nel gioco. Visto che la gestione dei CEP è fondamentale, queste regole vanno tenute

particolarmente da conto:

Mercato

- I CEP vanno aggiunti alla pila del Mercato:
a) dalla mano del giocatore quando vende 1 CEP;
b) dalla Banca quando la pila del Mercato si esaurisce e va rifornita con 2 nuovi CEP.

- Tutti i CEP provengono dal mercato.

Giocatori

1. Prendono dei CEP in mano:
a) Quando installano un progetto che fornisce dei CEP come Beneficio;
b) Quando comprano 1 CEP dal Mercato;
c) Quando giocano una Lobby Minore che fornisce dei CEP.

2. Pagano dei CEP dalla mano o da una Regione che controllano alla Banca:

a) Quando va inserita nel gioco una Centrale Fossile per coprire la Domanda di Energia in una regione che controllano;
b) Quando installano un progetto e pagano 1 CEP dovuto;
c) Quando pagano dei CEP nella Variante Asta per determinare il primo giocatore.

Regione

1. Una Regione paga 1 CEP alla Banca direttamente dalla propria pila regionale di CEP quando non è controllata da nessuno e va inserita nel gioco una Centrale Fossile per coprire gli spazi della Domanda di Energia.

2. Il Mercato invia un CEP ad una Regione:

a) Quando viene rimpiazzata da un giocatore una Centrale fossile con una nuova Centrale verde.
b) Quando la Competenza di un giocatore raggiunge uno spazio che dà un CEP bonus ad una Regione.

Fine del Gioco

Il gioco termina alla fine della Fase Operativa:

- del **quinto decennio** (il sesto in una partita a 5 giocatori);
- se gli spazi di Domanda di Energia di due regioni sono **totalmente occupate** da sole Centrali verdi;
- se il livello di inquinamento globale di CO₂ **ritorna nella zona sicura, sotto i 350 ppm.**

Il gioco termina alla fine della Fase Distributiva:

- Se il livello di inquinamento globale da CO₂ arriva a 500 ppm o di più. In questo caso **tutti i giocatori perdono:** non perdetevi tempo a contare i punti, dovete piuttosto trovare un nuovo pianeta da abitare!

Appena le condizioni di fine gioco vengono

raggiunte, procedete nell'ordine:

1. **Aggiungete tutti i CEP delle regioni** alla mano dei giocatori che le controllano;
2. **Vendete tutti i CEP** al prezzo attuale di vendita (senza variarlo);
3. **Distribuite le Entrate** come nella Fase Distributiva a tutti i giocatori.

Aggiungete al punteggio di ogni giocatore:

1. X punti se ha raggiunto il proprio Obiettivo come indicato dalla carta; in caso contrario, se lo ha ancora, lo cambia con 8\$;
2. 1 punto per ogni 2\$ posseduti;
3. 3 punti al giocatore con più cubetti tecnologia nella propria mano. In caso di parità tutti i giocatori coinvolti prendono 3 punti;
4. 3 punti al giocatore che ha utilizzato più carte Obiettivo ONU. In caso di parità tutti i giocatori coinvolti prendono 3 punti.

Il vincitore è il giocatore con più punti vittoria. In caso di parità, vince il giocatore con più Centrali verdi. In caso di ulteriore parità, va confrontata la Competenza in ogni fonte energetica nel giusto ordine (forestazione, solare, fusione fredda, biomassa, riciclaggio) fino a quando un giocatore non prevale sull'altro. Se c'è ancora parità, vince il giocatore che controlla più regioni o infine si ha una vittoria *ex-aequo*.

Nota: quando il punteggio di un giocatore raggiunge i 50 punti, piazzate un secondo dischetto del suo colore sul numero 50 della Scala di Inquinamento globale e rimettete il suo dischetto sullo 0. A 100 punti, muovete il dischetto aggiunto sul valore 100 e riportate il primo sullo 0, e così via.

Un consiglio

Può succedere che il livello di inquinamento globale da CO₂ cresca eccessivamente. Specialmente durante la vostra prima o seconda partita, potreste avere la sensazione che non c'è speranza di tenerlo sotto controllo. Se la prima volta distruggerete il pianeta non sentitevi scoraggiati: solitamente non si trova la soluzione ad un problema così grande al primo tentativo! Fortunatamente il gioco CO₂ vi dà la possibilità di resettare tutto e di riprovarci.

I suggerimenti di Vital

- Visto che i progetti si piazzano sulle Regioni, cercate di "proteggerli" piazzandoci degli Scienziati sopra: riceverete una sostanziosa ricompensa se qualcuno li utilizzerà al posto vostro.
- Cercate di avere uno Scenziato su di un progetto alla fine di ogni turno. In questo modo riceverete dei punti di Competenza.
- Ricordatevi che solo il primo ed il secondo

in ogni scala di Competenza ricevono delle Entrate e che potete prendere anche un misto di punti vittoria e denaro.

Varianti

Preparazione pre-selezionata

E' possibile utilizzare uno scenario preconfigurato invece di piazzare in modo casuale la prima Centrale fossile:

- a) Principianti (Green) - 4 gas, 1 petrolio, e 1 carbone; il livello di inquinamento globale inizia a 150 ppm.
 - b) Normale (Recycler) - 2 gas, 2 petrolio, e 2 carbone; il livello di inquinamento globale inizia a 180 ppm.
 - c) Esperto (Industrialist) - 1 gas, 1 petrolio, 4 carbone; il livello di inquinamento globale inizia a 210 ppm.
 - d) Estremo (Lobbyist) - 6 carbone; il livello di inquinamento globale inizia a 240 ppm.
- Rimuovete dal gioco 6 Centrali a Gas.

Prendete le Centrali fossili sopra indicate e piazzatele a caso una in ogni regione.

Asta per determinare il primo giocatore

I giocatori più esperti possono utilizzare questa variante per determinare il primo giocatore ad ogni decennio di gioco.

Iniziate un'asta nella quale ogni giocatore offre un valore numerico. Si inizia dal primo giocatore e si procede in senso orario. Il giocatore successivo può puntare un numero maggiore o passare. Quando tutti gli altri passano, il giocatore che ha puntato il numero maggiore (che può essere anche 0) sceglie chi sarà il primo giocatore nel decennio successivo.

Il numero puntato va pagato in monete, e/o cubetti tecnologia, e/o CEP. Ogni 1\$ vale 1, ogni cubetto tecnologia vale 2, e ogni CEP il suo valore di Mercato in quel dato momento. Attenzione: non viene dato resto, quindi può capitare che un giocatore paghi di più del dovuto.

Solitario

Il giocatore deve guadagnare più punti possibili prima che il livello di inquinamento globale da CO₂ vada oltre i 500 ppm. Si utilizzano le regole base, con queste eccezioni:

- **Preparazione:** prima di prendere la carta Obiettivo, rimuovi gli Obiettivi: 27, 30, 32 e 33. Forma un mazzo coperto con gli obiettivi residui.

Seleziona una regione. Prendi un tassello per ciascun progetto nella tua mano, piazzane uno nella regione nello spazio che preferisci ma senza guardarlo prima. Non si ottengono benefici per questo progetto. Se il tassello Regionale non accetta questo progetto mettilo nella regione successiva che lo accetta andando in senso

orario. Continua in questo modo con la regione successiva fino a quando non hai piazzato tutti e 5 i progetti.

- Gioca 6 turni per ogni decennio.
- Quando giochi una carta Lobby con una Mossa Gratuita ne ricevi una nuova. Se utilizzi una Lobby Maggiore scopri anche un Obiettivo ONU dal mazzo e piazzalo sul tavolo insieme agli altri: questi obiettivi sono disponibili.

- Ogni volta che avviene un Disastro (vedi il paragrafo 1.3 Risolvere gli Eventi), rimuovi dal gioco l'obiettivo più a sinistra di quelli posti sul tavolo.

- Quando il livello di inquinamento globale da CO₂ raggiunge o supera i 500 ppm durante la fase Distributiva, il gioco finisce, ma vengono comunque assegnati i punti di fine partita. Conta i tuoi punti vittoria, ma senza Distribuire le Entrate, visto che le hai già ricevute nell'ultima Fase Distributiva.

Descrizione delle Carte

CARTE LOBBY

Lobby Minori: il giocatore prende un cubetto tecnologia, 2\$, 1 CEP dal mercato e lo mette nella sua mano, o muove uno Scenziato.

Lobby Maggiori: Proporre un Progetto



- 01 - 06 Se il giocatore propone un progetto nella Regione indicata, prende 3\$.
- 07 - 09 Se il giocatore propone un progetto che dà il beneficio indicato, prende 3\$, 1 cubetto tecnologia, o muove uno Scenziato.

Lobby Maggiori: Installare un Progetto



- 10 - 14 Quando il giocatore installa un progetto del tipo di energia indicata riceve ciò che è rappresentato. Per la carta della Biomassa (12) il giocatore può scegliere uno dei due.

Lobby Maggiori: Costruire una Centrale



- 15 - 19 Quando il giocatore costruisce la Centrale indicata, la paga \$3 di meno.

Lobby Maggiori: Summit



- 20 - 24 Quando il giocatore manda uno Scenziato ad un Summit sull'energia indicata, riceve immediatamente 1 Competenza in quell'energia.

Lobby Maggiori: Mercato



- 25 Quando il giocatore compra 1 CEP dal mercato guadagna 2 Punti Vittoria.
- 26 Quando il giocatore vende 1 CEP al mercato, guadagna 3\$ in più.

CARTE OBIETTIVO

- | | | | |
|----|---|----|---|
| 27 | 4 punti per ogni Regione controllata - Massimo 16 punti. | 32 | 4 punti per ogni fonte di energia in cui il giocatore è primo nella scala di Competenza (anche se a pari merito). Massimo 16 punti. |
| 28 | 3 punti per ogni regione dove il giocatore ha almeno 1 Centrale - Massimo 15 punti. | 33 | 3 punti per ogni Centrale di fonte d'energia diversa che il giocatore ha costruito. |
| 29 | 3 punti per ogni obiettivo ONU utilizzato - Massimo 15 punti. | | |
| 30 | 3 punti per ogni Centrale costruita dopo la prima - Massimo 15 punti. | | |
| 31 | 2 punti per ogni CEP nella mano del giocatore. Massimo 16 punti. Nota: questo obiettivo va verificato prima | | |

CARTE OBIETTIVO ONU

- 34 - 46 Il giocatore deve pagare 1 cubetto tecnologia e utilizzare una Mossa

Gratuita per poter accedere a queste carte. Se ha costruito le Centrali verdi specificate sulla carta la può prendere ed ottiene i punti vittoria indicati.

CARTE EVENTO

- 47 - 52 Se il livello di inquinamento globale da CO₂ raggiunge o supera i 350 ppm avviene un disastro nella regione indicata: ogni giocatore che non ha una Centrale sul posto deve piazzare sulla regione 1 cubetto tecnologia.

Crediti

Autore: Vital Lacerda

Illustrazioni: Giacomo Tappainer e Paula Simonetti

Progetto Editoriale: Michele Quondam

Grazie a tutti i **playtesters**:

Alexandre Bezerra, Alexandre Garcia, Alison Roberts, Amy Cubberly-Yeager, Ana Abrantes, António Lobo Ramos, António Vale, Becca Morse, Bruno Valério, Carla Pereira, Carlos Ferreira, Carlos Tomás, Daciano Resende, David Dagoma, Duarte Conceição, Eduardo Cruz, Elsa Romão, Emanuel Santos, Filipe Nunes, Firmino Martínez, Geof Gambill, Gonçalo Moura, Harry Harker, Hélio Andrade, Inês Lacerda, Inês Santos, Jeff Yeager, João Pedro Luís, João Madeira, João Tereso, Jorge Graça, José Almeida, José Carlos Santos, José Luís Gama, José Mario Branco, Judith Offermann, Lara Morris, Luís Evangelista, Luís Costa, Mac Gerdts, Marco Lima, Martin Wallace, Matt Hurst, Michael Hines, Miguel Amorim, Miguel Ucha, Mónica Meireles, Nathan Morse, Nuno Silva, Pam Ellis, Paula Cunha, Paulo Inácio, Paulo Soledade, Pedro Almeida, Pedro André Correia, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Silva, Rafael Duarte, Ricardo Gama, Rui Conde, Rui Malhado, Ruben Rodrigues, Sam DiRocco, Sandra Sarmento, Sérgio Martins, Sérgio Neves, Sgrovi, Sheryl Hurst, Silvio Carvalho, Tiago Duarte, Tim Black, Vasco Chita, Vitor Pires, e molti, molti altri del Grupos de Lisboa, Leiria, Porto, the Columbus Area Boardgaming Society, e Arcádia Lusitana. Senza i loro suggerimenti, la loro pazienza e consiglio, non avrei mai potuto creare un gioco come questo.

Un ringraziamento speciale alla mia amata moglie e ai miei figli per il loro amore e supporto. A Nathan Morse per il suo aiuto senza fine, i suoi suggerimenti, e supporto per tutta la durata di creazione del gioco negli ultimi 3 anni. A Martin Wallace e Mac Gerdts per il loro grande aiuto ad un principiante come me. Infine a tutto il team di Giochix, specialmente a Michele Quondam, che ha sempre creduto in questa idea, e senza i quali questo gioco non sarebbe mai stato pubblicato.

Ai soliti sospetti, la mia totale ammirazione e ringraziamento: António Vale, Bruno Valério, Carlos Ferreira, Duarte Conceição, Gonçalo Moura, Hélio Andrade, Inês Santos, Sérgio Martins, Sgrovi, Tiago Duarte.

giochix.it

Tutti i diritti riservati (2012)

Inmedia Srl, Roma, Italy

www.giochix.it, info@giochix.it