

1. GENERAZIONE

* FASE ORDINE DI TURNO

Il segnalino Primo Giocatore si muove di una posizione in senso orario.

* FASE DI RICERCA

Compra carte da aggiungere alla tua mano al costo di 3M€/carta. Scegli da un totale di 4 carte.

* FASE AZIONI

A turno, ogni giocatore effettua 1 o 2 azioni:

- giocare una carta;
- usare un progetto Standard;
- usare l'azione di una carta;
- convertire 8 Piante in una tessera Vegetazione e incrementare il livello di Ossigeno;
- convertire 8 unità di Calore in un aumento di Temperatura;
- reclamare una *Milestone*;
- finanziare un Riconoscimento.

* FASE DI PRODUZIONE

Ottieni Risorse in base ai parametri di Produzione e al tuo Tasso di Terraformazione (TT).

2. TESSERE

* BONUS DI POSIZIONAMENTO

- 1) Ricevi eventuali bonus stampati sulla plancia di Gioco nell'area in cui posizioni la tessera.
- 2) Per ogni tessera Oceano adiacente alla tessera appena collocata guadagni 2 M€.

* TESSERE OCEANO

- 1) Posizionale sulle aree riservate.
- 2) Guadagni 1 livello di TT.



* TESSERE VEGETAZIONE

- 1) Posizionale vicino a una tessera di tua proprietà, se possibile.
- 2) Incrementa l'Ossigeno e il TT di 1 livello.
- 3) Valgono 1 PV.



* TESSERE CITTÀ

- 1) Non possono essere posizionate vicino ad altre tessere Città.
- 2) Valgono 1 PV per ogni tessera Vegetazione adiacente, indipendentemente dal possessore.



* TESSERE SPECIALI

- 1) Segui le istruzioni sulla carta.

3. REGOLE GENERALI

* Incrementare Ossigeno, Temperatura o l'Oceano fa aumentare anche il tuo TT.

* Le carte hanno dei simboli che **mostrano il loro funzionamento**, insieme ad un testo esplicativo tra parentesi.

* Se sulla carta compare un **asterisco (*)**, si applicano regole speciali. Leggi le istruzioni sulla carta.

* Un **bordo rosso** su una risorsa indica che puoi scegliere come "bersaglio" un qualunque giocatore (incluso te stesso).

* La **Produzione** è evidenziata mediante un'icona risorsa all'interno di un **riquadro marrone**. Ciò avrà effetto sul tuo corrispondente parametro di Produzione, modificando l'ammontare di Risorse che ottieni durante la fase di Produzione.



= ottenere Risorse



= incrementare la Produzione

4. FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

* FINE DEL GIOCO

Quando il livello di Ossigeno è al 14%, la temperatura a +8°C e vi sono 9 tessere Oceano in gioco, la partita termina alla fine della generazione in corso. Dopo aver completato la fase di Produzione, i giocatori hanno un'ultima possibilità, in ordine di turno, di convertire Piante in una o più tessere Vegetazione, seguendo le normali regole.

* PUNTEGGIO

- 1) **Tasso di Terraformazione (TT)**: rappresenta il punteggio di partenza. L'aggiunta di ulteriori PV sposta il segnalino TT verso valori più alti.
- 2) **Ricompense**: ogni Riconoscimento finanziato fornisce 5 PV al vincitore di quella categoria e 2 PV al secondo classificato (se ci sono almeno 3 giocatori).
- 3) **Milestone**: 5 PV.
- 4) **Mappa**: ogni tessera Vegetazione vale 1 PV, e ogni tessera Città vale 1 PV per ogni tessera Vegetazione adiacente (indipendentemente dal possessore delle tessere Vegetazione).
- 5) **Carte**: gira a faccia in su la pila degli Eventi giocati (carte rosse) e somma i PV di tutte le tue carte in gioco, in accordo con i simboli PV su ognuna di esse

1. GENERAZIONE

* FASE ORDINE DI TURNO

Il segnalino Primo Giocatore si muove di una posizione in senso orario.

* FASE DI RICERCA

Compra carte da aggiungere alla tua mano al costo di 3M€/carta. Scegli da un totale di 4 carte.

* FASE AZIONI

A turno, ogni giocatore effettua 1 o 2 azioni:

- giocare una carta;
- usare un progetto Standard;
- usare l'azione di una carta;
- convertire 8 Piante in una tessera Vegetazione e incrementare il livello di Ossigeno;
- convertire 8 unità di Calore in un aumento di Temperatura;
- reclamare una *Milestone*;
- finanziare un Riconoscimento.

* FASE DI PRODUZIONE

Ottieni Risorse in base ai parametri di Produzione e al tuo Tasso di Terraformazione (TT).

3. REGOLE GENERALI

* Incrementare Ossigeno, Temperatura o l'Oceano fa aumentare anche il tuo TT.

* Le carte hanno dei simboli che **mostrano il loro funzionamento**, insieme ad un testo esplicativo tra parentesi.

* Se sulla carta compare un **asterisco (*)**, si applicano regole speciali. Leggi le istruzioni sulla carta.

* Un **bordo rosso** su una risorsa indica che puoi scegliere come "bersaglio" un qualunque giocatore (incluso te stesso).

* La **Produzione** è evidenziata mediante un'icona risorsa all'interno di un **riquadro marrone**. Ciò avrà effetto sul tuo corrispondente parametro di Produzione, modificando l'ammontare di Risorse che ottieni durante la fase di Produzione.



= ottenere Risorse



= incrementare la Produzione

2. TESSERE

* BONUS DI POSIZIONAMENTO

- 1) Ricevi eventuali bonus stampati sulla plancia di Gioco nell'area in cui posizioni la tessera.
- 2) Per ogni tessera Oceano adiacente alla tessera appena collocata guadagni 2 M€.

* TESSERE OCEANO

- 1) Posizionale sulle aree riservate.
- 2) Guadagni 1 livello di TT.



* TESSERE VEGETAZIONE

- 1) Posizionale vicino a una tessera di tua proprietà, se possibile.
- 2) Incrementa l'Ossigeno e il TT di 1 livello.
- 3) Valgono 1 PV.



* TESSERE CITTÀ

- 1) Non possono essere posizionate vicino ad altre tessere Città.
- 2) Valgono 1 PV per ogni tessera Vegetazione adiacente, indipendentemente dal possessore.



* TESSERE SPECIALI

- 1) Segui le istruzioni sulla carta.

4. FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

* FINE DEL GIOCO

Quando il livello di Ossigeno è al 14%, la temperatura a +8°C e vi sono 9 tessere Oceano in gioco, la partita termina alla fine della generazione in corso. Dopo aver completato la fase di Produzione, i giocatori hanno un'ultima possibilità, in ordine di turno, di convertire Piante in una o più tessere Vegetazione, seguendo le normali regole.

* PUNTEGGIO

- 1) **Tasso di Terraformazione (TT)**: rappresenta il punteggio di partenza. L'aggiunta di ulteriori PV sposta il segnalino TT verso valori più alti.
- 2) **Ricompense**: ogni Riconoscimento finanziato fornisce 5 PV al vincitore di quella categoria e 2 PV al secondo classificato (se ci sono almeno 3 giocatori).
- 3) **Milestone**: 5 PV.
- 4) **Mappa**: ogni tessera Vegetazione vale 1 PV, e ogni tessera Città vale 1 PV per ogni tessera Vegetazione adiacente (indipendentemente dal possessore delle tessere Vegetazione).
- 5) **Carte**: gira a faccia in su la pila degli Eventi giocati (carte rosse) e somma i PV di tutte le tue carte in gioco, in accordo con i simboli PV su ognuna di esse