

Dai 13 anni in su

40 minuti per giocatore

Da 1 a 6 giocatori

Civilizzazione e gestione risorse

Ottenete un accesso **GRATIS**  
a Limit su Board Game Arena  
per 30 giorni inquadrando  
il codice QR! L'offerta sarà  
attivata dopo convalida  
da parte del sito web  
di Board Game Arena



ALEXANDRE POYÉ

## RICONOSCIMENTI

**Edizione italiana a cura di GateOnGames**

[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) - [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

Per reclami su questo prodotto,  
contattare [reclami@gateongames.com](mailto:reclami@gateongames.com)

**Responsabile di produzione:** Margherita Cagnola

**Impaginazione:** Martina Marzulli

**Traduzione:** Fiorenzo Delle Rupi

**Revisione:** Alberto Decostanzi, Manuele Giuliano

**Supervisione:** Mario Cortese

**Distribuzione a cura di Dungeondice.it**

[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)

GateOnGames e Dungeondice.it

sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.



DUNGEONDICE.IT



GATEONGAMES

Vuoi rimanere  
aggiornato  
sul regolamento?





# GLOSSARIO

: Crisi Finanziaria	: Popolazione	: Gioca 1 carta	: Alleanza	: Produzione di risorse Industriali	: Risorsa Industriale
: Crisi Militare	: Livello di popolazione	: Passa	: Rompi un'alleanza	: Produzione di risorse Militari	: Risorsa Militare
: Crisi Ecologica	: Standard di vita	: Effetto permanente	: Compra dal Mercato	: Produzione di risorse Rinnovabili	: Risorsa Rinnovabile
: Denaro	: Classe sociale più alta	: Effetto immediato	: Vendi sul Mercato	: Produzione a tua scelta	: Risorsa Fossile
: Banca Mondiale	: Classe sociale intermedia	: Pesca	: Custodie LIMIT	: Territorio	: Penuria
: Destabilizzazione	: Classe sociale più bassa	: Mano	: Consegna a		
: Disordine Sociale	: Transizione demografica	: Nazione			
: Inquinamento		: Tutte le Nazioni			
: Inquinamento Eccessivo					



## NOTA DELL'AUTORE

20 anni fa scoprii il famoso rapporto **Meadows, Limiti alla Crescita\*** nonché il **modello world3\*\*** e le sue 375 variabili, che stanno alla base degli scenari del rapporto. All'epoca, da studente di fisica, rimasi affascinato dalla ricchezza di quel modello e fui colpito da una realtà evidente: una crescita costante in un mondo finito è impossibile. Molti sistemi fisici riflettono questa realtà: un vaso che trabocca, una bomba che esplode, la colonizzazione da parte di un parassita. Ogni crescita arriva a un punto di saturazione quando raggiunge i limiti del sistema. Lo studio della fisica ci porta inoltre a un'ulteriore importante chiarificazione: più intensa è la crescita, più brusca sarà la saturazione. E proprio mentre io scoprivo questi principi, l'industria proseguiva la sua corsa alla produzione: i politici caldeggiavano la crescita per garantirci la felicità e noi compravamo nuovi telefoni.

Perché questi fenomeni non vengono insegnati già sui banchi di scuola? Perché le conclusioni del rapporto Meadows non vengono pubblicate sulle pagine degli opuscoli bancari e delle start-up? Come stiamo impiegando il tempo a nostra disposizione?

Quella che avete tra le mani è la mia risposta a questo problema: un gioco da tavolo. Limit è un sandbox che contiene le interazioni semplificate del modello world3 (la produzione inquina, l'istruzione aumenta il tenore di vita, e così via) più altre che abbiamo aggiunto noi, come il mercato mondiale, le interazioni sociali e l'aspetto militare. In Limit sceglierete quale politica applicare: dittatoriale, ragionevole, espansionista o consumistica. Il gioco reagirà alle vostre politiche e insieme definirete il destino del pianeta: felice o infelice, e per chi? Limit non è concepito per essere realistico in ogni punto e in ogni aspetto; dovrà essere messo alla prova e contraddetto. Anche se abbiamo lavorato sodo per garantire che gli effetti integrati nel gioco siano più accurati possibile, potreste non essere d'accordo con una carta o una regola in particolare: in quel caso, cambiatela. Ma il concetto più importante permane: discutete delle vostre partite e confrontatele con la realtà, rigiocatele e sperimentate altre scelte politiche. È tempo che queste idee, che hanno già 50 anni, si diffondano nelle nostre società. Questo è lo scopo del gioco.

Alexandre Poyé

\* - Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J., and Behrens, W. W. (1972). *The Limits to Growth: A Report for the Club of Rome's Project on the Predicament of Mankind*. New York, NY: Universe Books. <https://doi.org/10.1349/ddlp.1>

\*\* - <https://en.wikipedia.org/wiki/World3>



# SOMMARIO

2	<b>GLOSSARIO</b>
3	<b>OBIETTIVO DEL GIOCO</b>
4	<b>COMPONENTI</b>
6	<b>PREPARAZIONE</b>
11	<b>SVOLGIMENTO DEL GIOCO</b>
24	<b>MODALITÀ IN SOLITARIO</b>
25	<b>SPIEGAZIONE DELLE CARTE</b>

## 01

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Limit è un gioco competitivo di civilizzazione ambientato tra il 1850 e il 2060, vale a dire *dall'inizio della Rivoluzione Industriale al futuro prossimo* nel nostro sistema mondiale, vincolato da una quantità di risorse planetarie limitata.

Siete alla guida di una Nazione in cui ogni vostra decisione politica influenza non solo la vostra popolazione e la vostra produzione, ma anche gli equilibri del mondo e le altre Nazioni. Vi troverete ad affrontare Crisi ecologiche, finanziarie e militari. Darete la priorità alla sostenibilità o punterete al dominio? Guiderete la vostra Nazione verso un ideale prestabilito o vi adatterete al cambiare delle circostanze? La scelta spetta a voi.

Tutti iniziano in una condizione di partenza identica. Non controllerete delle Nazioni reali ma, in base alle vostre decisioni, potrete trovare delle somiglianze tra la Nazione che avete creato e qualche Paese esistente.

Giocherete per 7 round, chiamati **Generazioni**, alla fine dei quali calcolerete i vostri punti. Tuttavia, il gioco potrebbe finire prima del 7° round se voi o i vostri avversari innescherete almeno 4 Crisi globali. La Nazione con il punteggio più alto vince la partita.

### Svolgimento di una Generazione

Una Generazione si svolge in 3 fasi:

- 01** Una Fase Politica in cui prendete le decisioni
- 02** Una Fase Sociale in cui la vostra popolazione reagisce a quelle decisioni
- 03** Una Fase Internazionale in cui potrebbero insorgere delle Crisi globali

Il corso di una Generazione dipende dagli Standard di vita della vostra popolazione.

### A proposito dei punteggi

Alla fine della partita, il vostro punteggio rappresenta la solidità, il potere e l'impatto negativo della vostra Nazione ed è basato sull'attuale punto di vista occidentale. Poteva essere definito diversamente ed è l'unico aspetto del gioco in cui è presente una forma di moralità, mentre tutto il resto è privo di qualsiasi giudizio morale. Ne parleremo in maggior dettaglio nelle pagg. 23-24.

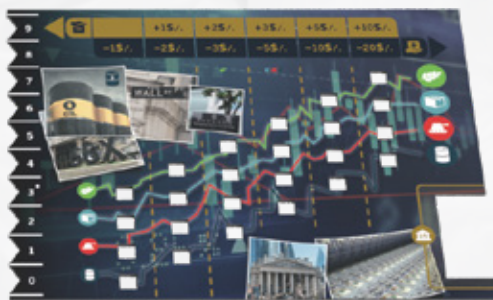


# 02 COMPONENTI



● 6 schede Riassuntive

● 1 plancia Mercato



● 6 plance Nazione a 2 facce

Le 2 facce differiscono solo nella grafica, scegliete quella che preferite



● 9 custodie



All'apertura della scatola, montate le custodie e riponete i componenti in ogni custodia come indicato di seguito. Dopo ogni partita, rimettete i componenti nelle custodie nello stesso modo.

## Custodia Internazionale

Questa custodia contiene gli elementi che saranno usati da tutte le Nazioni



● 1 cubo verde  
Tariffa delle risorse  
Rinnovabili

● 3 tessere Decine risorse  
Rinnovabili  
Fronte/Retro 0/1 ; 2/3 ; 4/5

● 1 cubo nero  
Tariffa delle  
risorse Fossili

● 1 cubo azzurro  
Tariffa delle risorse  
Industriali

● 3 tessere Decine risorse  
Industriali  
Fronte/Retro 0/1 ; 2/3 ; 4/5

● 5 segnalini  
risorsa Fossile

● 1 cubo rosso  
Tariffa delle risorse  
Militari

● 3 tessere Decine risorse  
Militari  
Fronte/Retro 0/1 ; 2/3 ; 4/5

● 6 segnalini  
Inquinamento

● 1 tessera  
Leadership

● 6 segnalini  
Destabilizzazione

● 1 segnalino  
Territorio

● 1 carta  
Alleanza

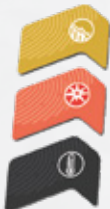
● 1 tessera  
Smilitarizzazione

● 7 tessere Generazione  
fronte: Generazione attuale  
retro: Generazione passata

● 12 tessere Crisi:  
4 finanziarie  
4 militari  
4 ecologiche

● 1 tessera riserva  
Colonizzazione

● 1 carta riserva Inquinamento  
e 1 carta riserva Destabilizzazione





**Custodia Nazione x6**



- 3 tessere Decine risorse  
Rinnovabili 
- Fronte/Retro 0/1 ; 2/3 ; 4/5
- 
- 3 tessere Decine risorse  
Industriali 
- Fronte/Retro 0/1 ; 2/3 ; 4/5
- 
- 3 tessere Decine risorse  
Militari 
- Fronte/Retro 0/1 ; 2/3 ; 4/5
- 



- 

- ff

- 

- 

- 

- 



- 12 carte Esercito  
ed Economia

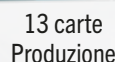
- 

- 

- 

- 

- 1 segnalino Alleanza Militare  
e 1 segnalino Alleanza Economica  
Lato Negoziato  
(icona nera)  
Lato Accordo  
(icona bianca)



- 13 carte  
Produzione

- 15

- 25

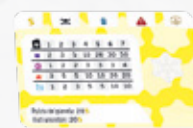
- 55

- 

- 20





**Importante:** la custodia con la stella contiene anche gli elementi che userete per la modalità in solitario.

- 8 carte Evento e 1 carta Nazione Stella ★



**2 Custodie LIMIT**

*Queste custodie contengono gli elementi che userete durante la partita quando supererete i limiti.*

Il numero di segnalini (    ) nelle custodie  è considerato illimitato. Se li esaurite, annotate cosa prendete.

- 205

- 50\$



- 

- 

- 5⚠





- 



# 03 PREPARAZIONE






## La plancia Mercato

Posizionate la plancia Mercato al centro del tavolo e prendete gli elementi dalla custodia *Internazionale*.

01. Posizionate le tessere Decine di , , e  con il lato "0" rivolto verso l'alto, di fronte al valore 3 del magazzino delle risorse sul Mercato. Tenete le altre tessere Decine accanto alla plancia Mercato.
02. Posizionate 3 segnalini risorsa Fossile  nel magazzino delle risorse Fossili.
03. Posizionate il cubo verde sulla 3<sup>a</sup> posizione delle Tariffe delle risorse Rinnovabili.
04. Posizionate il cubo azzurro, il cubo rosso e il cubo nero sulla 4<sup>a</sup> posizione delle Tariffe delle Risorse corrispondenti.

### Tariffe delle Risorse

La posizione dei cubi Tariffa indica i prezzi di acquisto e di vendita delle risorse corrispondenti. **Questo prezzo aumenta quando comprate le risorse** (muovete il cubo di 1 posizione a destra), **e si riduce quando vendete risorse** (muovete il cubo di 1 posizione a sinistra). È la legge della domanda e dell'offerta. Trovate ulteriori dettagli a pag. 25.

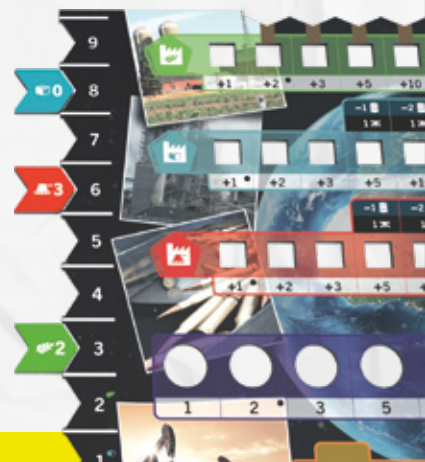
05. Posizionate le 7 tessere Generazione, a faccia in su, al di sopra della plancia Mercato, in ordine cronologico.
06. Posizionate le 12 tessere Crisi accanto alle tessere Generazione.
07. Posizionate le 2 carte riserva Inquinamento e Destabilizzazione, assieme alla tessera riserva Colonizzazione, accanto alla plancia Mercato.
08. Posizionate i 6 segnalini Inquinamento  sulla carta riserva Inquinamento.
09. Posizionate i 6 segnalini Destabilizzazione  sulla carta riserva Destabilizzazione.
10. Posizionate 2 segnalini risorsa Fossile  e 1 segnalino Territorio  sulla tessera riserva Colonizzazione.
11. Posizionate la tessera Leadership accanto alla plancia Mercato.
12. Posizionate le custodie  a portata di tutti i giocatori. Queste custodie fungeranno da pile degli scarti per i segnalini che dovrete scartare nel corso della partita.
13. Se giocate con il passo **Alleanza** (vedere pag. 21), posizionate la tessera Smilitarizzazione accanto alla carta Alleanza e posizionatele entrambe accanto alla plancia Mercato. Questo passo è facoltativo. Consigliamo di saltarlo nelle partite con 2 o 3 Nazioni o per la vostra prima partita.

### Magazzino della plancia Mercato e delle plance Nazione

La quantità di una risorsa nel Magazzino della plancia Mercato e delle plance Nazione è rappresentata dalla posizione della corrispondente tessera Decine sul tracciato del Magazzino.

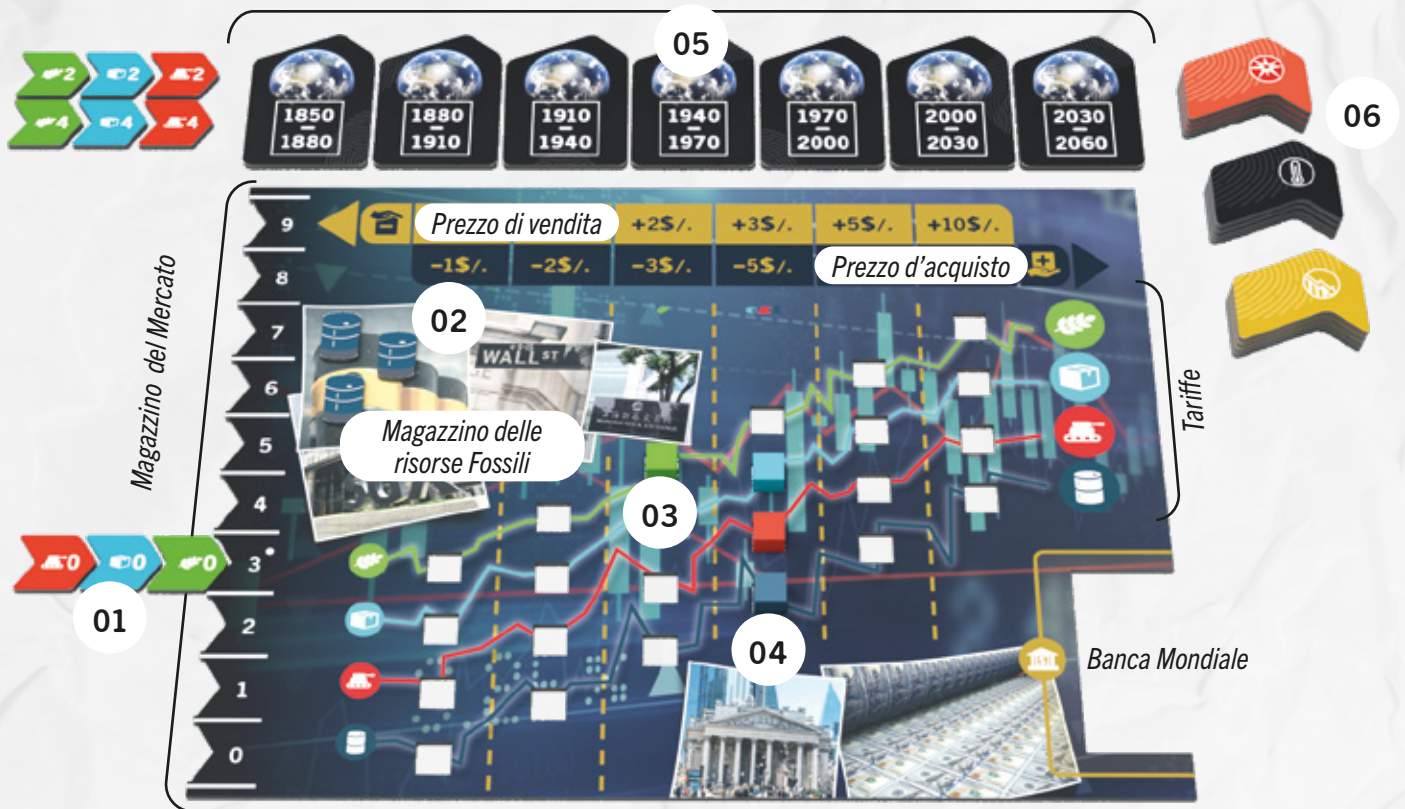
**Esempio:** Nell'immagine a destra avete 23 , 36  e 8 .

Se arrivate a possedere più di 59 risorse dello stesso tipo, usate più segnalini Decine sommandoli assieme.





## Linea temporale Generazione



Riserva Inquinamento



Riserva Destabilizzazione



Riserva Colonizzazione

### Segnalini Inquinamento

Se nel corso della partita dovete prendere dei segnalini Inquinamento ☠️ e non ne restano abbastanza sulla carta riserva Inquinamento, usate i segnalini Inquinamento Eccessivo ☠️ della custodia LIMIT.

### Segnalini Destabilizzazione

Se nel corso della partita dovete prendere dei segnalini Destabilizzazione ⚠️ e non ne restano abbastanza sulla carta riserva Destabilizzazione, usate i segnalini Destabilizzazione Eccessiva ⚠️ della custodia LIMIT.

11



12



13








# La Plancia Nazione

## Per ogni giocatore:

Scegliete 1 delle 6 Nazioni, poi prendete la plancia *Nazione* e la custodia corrispondente, assieme a 1 scheda Riassuntiva.







- Se giocate con il passo **Alleanza** (vedere pag. 21), posizionate i 2 segnalini Alleanza accanto alla vostra plancia Nazione. Altrimenti, lasciateli nella custodia.



## Sulla vostra plancia Nazione:






- Posizionate il vostro segnalino Fabbrica verde  sulla 2ª posizione del tracciato di produzione risorse Rinnovabili.
- Posizionate il vostro segnalino Fabbrica azzurro  sulla 1ª posizione del tracciato di produzione risorse Industriali.
- Posizionate il vostro segnalino Fabbrica rosso  sulla 1ª posizione del tracciato di produzione risorse Militari.
- Posizionate il cilindro Popolazione sulla 2ª posizione del tracciato della Popolazione.


## Concetto di Livello

Le vostre produzioni e la popolazione aumentano o si riducono per "Livelli". Muovere la posizione dei segnalini Fabbrica o del cilindro Popolazione significa aumentare o ridurre il relativo Livello. Per esempio, se avete 10 unità popolazione e ottenete 1 Livello, passate a 20 unità popolazione; se invece ne perdete 1, passate a 5 unità popolazione.

- Posizionate la tessera Decine  con il lato (0) rivolto verso l'alto sul valore 2 del tracciato del Magazzino, come indicato.
- Posizionate la tessera Decine  con il lato (0) rivolto verso l'alto sul valore 1 del tracciato del Magazzino, come indicato.
- Posizionate la tessera Decine  con il lato (0) rivolto verso l'alto sul valore 0 del tracciato del Magazzino, come indicato. Tenete le altre tessere Decine accanto alla vostra plancia.
- Posizionate 8 segnalini risorsa Fossile  nel vostro Magazzino personale delle risorse Fossili.
- Tenete 5  accanto alla vostra plancia Nazione.
- Posizionate 5 segnalini Territorio  nella zona Territorio.




 rappresentano le dimensioni del vostro territorio e il limite della vostra produzione massima di risorse Rinnovabili .





All'inizio della partita avrete in Magazzino 8 , 2 , 1 , 0 , e 5 .

- I 2 segnalini  rimanenti vanno posizionati sulla tessera riserva Colonizzazione.
- Gli altri segnalini Banconota (per un totale di 109\$) vanno posizionati nella Banca Mondiale.




Nota: ricordate che a ogni Nazione è associata una forma che la distingue dalle altre. Questa forma è riprodotta sulla plancia Nazione, sul retro delle carte e sui segnalini Alleanza.

## Produzione delle Fabbriche

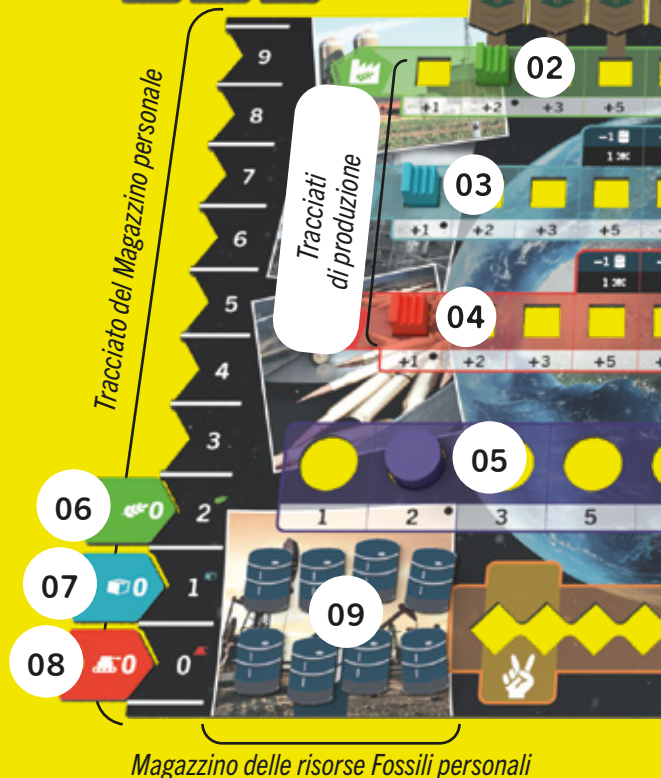
Esistono 3 aree di produzione: risorse Rinnovabili , Industriali , e Militari . La vostra Nazione produce ogni tipo di risorsa nella quantità pari al valore indicato dalla posizione del segnalino Fabbrica. Con la produzione, le risorse nel vostro Magazzino aumenteranno di questo valore.

Dal 4° Livello in poi, la produzione di risorse Industriali e Militari (, ) richiede risorse Fossili  e genera Inquinamento .

Il segnalino Fabbrica  non può mai superare l'ultimo territorio disponibile.

Se dovete spostare i vostri segnalini , ,  fuori dal tracciato, non fate niente.

## Riserve e Banca Mondiale





## Standard di vita

Le classi Sociali sono suddivise in fasce da **A** a **E**, ognuna delle quali corrisponde al 20% della vostra popolazione. La classe **A** è quella più alta, mentre la **E** è la più bassa.

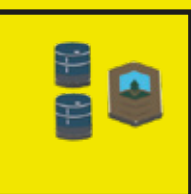
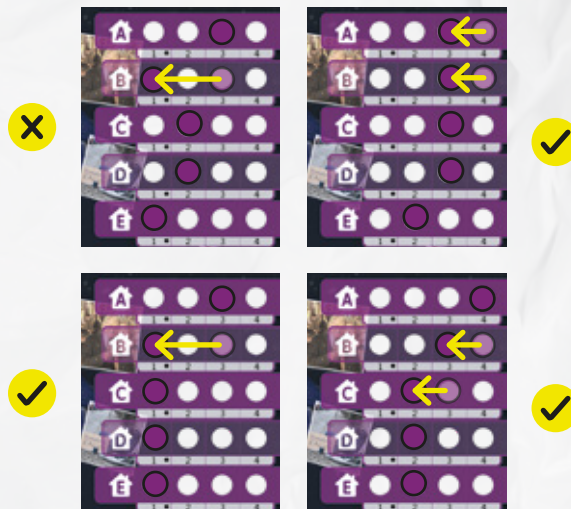
A ogni classe Sociale corrisponde uno Standard di vita che può variare da 1 a 4, indicato dalla posizione del cilindro corrispondente.

Man mano che la partita procede, potete aumentare o ridurre gli Standard di vita delle vostre 5 Classi muovendo i cilindri a destra o a sinistra. Potete distribuire liberamente questi aumenti e riduzioni tra le diverse classi.

**Importante:** Le classi Sociali più alte aumentano sempre i loro Standard di vita prima di quelle più basse. Le classi Sociali più basse riducono sempre i loro Standard di vita prima di quelle più alte. Lo Standard di vita di una determinata classe Sociale non può mai essere più alto (vale a dire il suo cilindro non può mai trovarsi più avanti) di quello di una classe sociale più alta. *Vedere l'esempio a lato.*

La riga di ogni classe Sociale contiene 1 segnalino transizione Demografica . Quando un cilindro classe Sociale raggiunge la 3ª posizione per la prima volta, prendete il segnalino dalla riga corrispondente e posizionate lo nell'area di transizione Demografica, poi posizionate il cilindro sulla sua 3ª posizione.

**Esempio:** Ridurre gli Standard di vita di 2 (-2 ) significa muovere lo stesso cilindro di 2 posizioni a sinistra o 2 cilindri di 1 posizione ciascuno. Analogamente, aumentare gli Standard di vita di 2 (+2 ) significa muovere lo stesso cilindro di 2 posizioni a destra o 2 cilindri di 1 posizione ciascuno.



Le posizioni di partenza di tutti i segnalini e degli indicatori sono indicate da un •



- Il 6° segnalino Territorio va posizionato sulla tessera riserva Colonizzazione.
- Posizionate i 3 segnalini e i 2 segnalini sulle loro rispettive carte riserva (Inquinamento e Destabilizzazione) accanto al Mercato.
- 13. Posizionate i 5 cilindri classe Sociale sulla 1ª posizione della tabella Standard di vita.
- 14. Posizionate i 5 segnalini transizione Demografica sulle 5 righe classe Sociale, coprendo la 3ª posizione.
- 15. Posizionate il cubo disordine Sociale sulla posizione centrale del tracciato del disordine Sociale .
- 16. Posizionate l'indicatore di Passo sulla vostra scheda Riassuntiva.

## Disordine Sociale

*Il tracciato del disordine Sociale rappresenta la stabilità della vostra Nazione e la capacità della vostra popolazione di accettare o respingere i cambiamenti.*

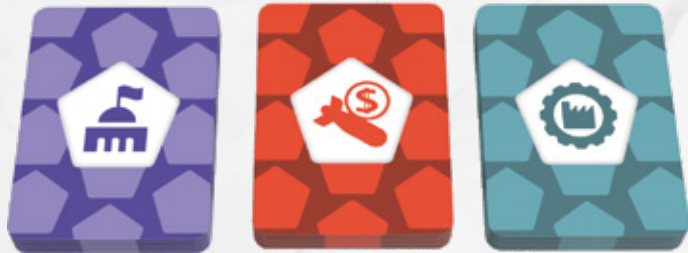
Ogni volta che dovete aumentare il vostro disordine Sociale , e il vostro cubo disordine Sociale si trova già al massimo (sulla posizione all'estrema destra del tracciato), non muovete il cubo. Prendete invece 1 segnalino Destabilizzazione dalla carta riserva Destabilizzazione **per ogni incremento che non avete potuto applicare**. Se si trova al minimo (sulla posizione all'estrema sinistra del tracciato) e dovete abbassarlo ulteriormente, non succede niente.

- 17. Selezionate casualmente il primo giocatore che riceve la tessera Leadership.



## Le carte Politica

Ogni Nazione prende le sue carte e forma 3 mazzi, suddivisi in base al dorso:



### Società

Queste carte influenzano principalmente gli Standard di vita, il disordine Sociale e le abitudini di consumo della vostra popolazione.

### Esercito ed Economia


Queste carte influenzano principalmente i vostri rapporti con le altre Nazioni, il Mercato e la Destabilizzazione.

### Produzione

Queste carte influenzano la Produzione delle Fabbriche e il loro impatto in termini di Inquinamento e di risorse Fossili.

Le carte Politica corrispondono alle decisioni che prenderete nel corso della partita in ognuna di queste 3 aree.

Nota: prima di cominciare la vostra prima partita, consigliamo di consultare la lista delle carte presente alla fine del regolamento, poiché fornisce più dettagli rispetto alla sola scheda Riassuntiva.

Mettete da parte le 4 carte che formano la vostra mano di partenza: **Scolarizzazione**, **Spesa pubblica**, **Industrializzazione**, e **Artigianato**. Queste carte sono indicate dal simbolo  nell'angolo in basso a destra.

Prendete inoltre le carte **Accesso al mercato**, **Robotizzazione**, e **Distruzione di massa**. Queste carte sono indicate rispettivamente dai simboli , , e  in basso a destra.

Mescolate le 10 carte Società rimanenti e posizionatele in un mazzo a faccia in giù accanto alla vostra plancia Nazione. Fate lo stesso con le 10 carte Esercito ed Economia e le 10 carte Produzione rimanenti per comporre i 3 mazzi.

### Anatomia di una carta Politica



Questa sezione è destinata ai giocatori che hanno già familiarità con le regole.

## Come spiegare il gioco?

I giochi per esperti vengono spesso presentati dalla persona che ha acquistato il gioco (che ringraziamo). Siete voi ad avere il compito di spiegare le regole agli altri giocatori. Questa sezione vi aiuterà a farlo.

Preparate il gioco insieme agli altri giocatori o in anticipo. Illustrate brevemente la storia e l'obiettivo del gioco. Ogni Nazione inizia la partita con 4\$ invece dei normali 5\$.

Iniziate il primo turno direttamente con il passo delle nuove Politiche della Fase **Politica**. Chiedete a tutti di giocare le loro carte in base alle loro preferenze. A questo punto, spiegate il metodo per giocare le carte: 2 carte alla volta finché tutti non hanno passato. Incoraggiate i giocatori a fidarsi dell'istinto senza il bisogno di "ottenere risultati" nel corso della prima partita. Ogni carta giocata vi offre l'opportunità di presentare brevemente un elemento del gioco:

- **Artigianato**: l'uso dei segnalini delle tessere **Decine**,
- **Spesa pubblica**: il tracciato del **disordine Sociale**,
- **Industrializzazione**: i tracciati di **Produzione**,
- **Scolarizzazione**: le **classi Sociali** e i loro **Standard di vita**.

Le carte **Scolarizzazione** e **Spesa pubblica** vi permetteranno anche di presentare il tracciato della **Popolazione**.

Passate poi alla fase **Sociale**, che giocherete passo per passo.

A ogni passo potete entrare in dettaglio facendo riferimento ai contenuti della scheda Riassuntiva, contestualizzandoli. Non dimenticate di spiegare i concetti di **Livello** e di **Penuria**.

Spiegate che la crescita di consumi, demografica ed economica può variare ampiamente in base agli **Standard di vita** della vostra **classe Sociale C**.

Aspettate la fine del secondo round per spiegare le Crisi. Una volta che il round è completo, proseguite con l'inizio del secondo round.

Spiegate le transazioni quando i vostri avversari prendono la carta **Accesso al mercato**.

Spiegate le differenze tra i 3 mazzi di carte per il passo Nuove Politiche nella fase Politica, specificando il significato del termine **resistere** sulle carte **Esercito** ed **Economia** relative alla guerra.

Nella prima partita, non includete le regole relative al passo **Alleanza**.





## 04 SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita si svolge in un massimo di 7 Generazioni.

Ogni Generazione, o round, parte dalla Nazione che possiede la tessera Leadership, ed è divisa in 3 fasi:

**01 La fase Politica:** prendete le vostre decisioni

pagg. 12-13

*Come strateghi della vostra Nazione, è vostro dovere prendere delle decisioni che ne plasmeranno il futuro in base alla vostra visione politica.*

**02 La fase Sociale:** la vostra Nazione reagisce a quelle decisioni

pagg. 14-19

*Le decisioni politiche hanno sempre delle conseguenze: influenzano gli Standard di vita della vostra popolazione, la sua demografia, le vostre produzioni...*

**03 La fase Internazionale:** si verificano le Crisi e si formano Alleanze

pagg. 19-22

*Dovrete affrontare delle Crisi che influenzeranno tutti gli abitanti del pianeta. Formare delle alleanze può essere un'opzione di sviluppo interessante.*



# 01 La Fase Politica

**Durante la fase Politica pescate e ottenete carte, gestite la vostra mano e giocate le carte Politica nell'ordine di vostra scelta.**

La progressione di questa fase può cambiare da una Generazione alla successiva e può variare tra le Nazioni. È determinata dalla posizione del cilindro classe Sociale A nella tabella degli Standard di vita sulla vostra plancia Nazione. Questo cilindro può trovarsi nella posizione 1, 2, 3 o 4.



Usate la vostra scheda Riassuntiva per seguire i passi posizionando il vostro indicatore di Passo nella colonna corrispondente alla posizione del cilindro A (nella 3ª posizione nell'esempio mostrato). Una volta che un passo è stato completato, muovete l'indicatore in basso, sul passo successivo.

I primi 3 passi di questa fase (Avanzamento tecnologico, Nuove politiche e Capacità di azione politica) vanno giocati simultaneamente da tutte le Nazioni. Soltanto il passo delle Decisioni Politiche deve seguire l'ordine di turno.

Svolgete i passi sottostanti **nell'ordine seguente**:

## 1 Avanzamento tecnologico *Simultaneo*

Durante questa fase, in base agli Standard di vita della vostra classe Sociale A, otterrete gradualmente accesso alle 3 carte che avete messo da parte (vedere "Le carte Politica" a pag. 10).

Se all'inizio della Generazione il vostro cilindro classe Sociale A si trova nella posizione:

- **1:** Non succede niente.
- **2:** Se era ancora messa da parte, aggiungete la carta **Accesso al Mercato** alla vostra mano.
- **3:** Se erano ancora messe da parte, aggiungete la carta **Accesso al Mercato** e la carta **Robotizzazione** alla vostra mano.
- **4:** Se erano ancora messe da parte, aggiungete la carta **Accesso al Mercato** , la carta **Robotizzazione** e la carta **Distruzione di massa** alla vostra mano.

**Attenzione:** Una volta ottenute, le carte rimangono disponibili anche se lo Standard di vita della vostra classe Sociale A si riduce.

**Promemoria:** All'inizio della prima Generazione, il vostro cilindro classe Sociale A si trova nella posizione 1 e avete le 4 carte di partenza nella vostra mano.



## 2 Nuove Politiche *Simultaneo*

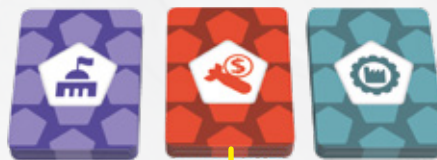
Scegliete **uno dei 3 mazzi**: Società, Esercito ed Economia o Produzione. Pescate dal mazzo scelto e tenete 1 o più di queste carte (in base alla posizione del cilindro A), che saranno aggiunte alla vostra mano e vi offriranno nuove scelte per questa Generazione.

**Attenzione:** la scelta del mazzo avrà un impatto significativo sulle politiche che potete implementare e quindi sulla vostra strategia.

**A** Se all'inizio della Generazione il vostro cilindro classe Sociale A si trova nella posizione:

- **1:** Pescate 5 carte, sceglietene 1 e aggiungetela alla vostra mano.
- **2:** Pescate 5 carte, sceglietene 1 e aggiungetela alla vostra mano.
- **3:** Pescate 5 carte, sceglietene 2 e aggiungetele alla vostra mano.
- **4:** Pescate 10 carte, sceglietene 2 e aggiungetele alla vostra mano.

Rimettete le carte che non avete scelto in fondo al loro mazzo nell'ordine che preferite. Non mescolate il mazzo.





### 3 Capacità di azione politica *Simultaneo*

Dovete rispettare il limite di carte della vostra mano.



Se all'inizio della Generazione il vostro cilindro classe Sociale A si trova nella posizione:

- **1:** La vostra mano ha un limite di 5 carte.
- **2:** La vostra mano ha un limite di 6 carte.
- **3:** La vostra mano ha un limite di 7 carte.
- **4:** La vostra mano ha un limite di 8 carte.

Se avete delle carte in eccesso, scartate quelle che preferite e rimettetele in fondo al loro rispettivo mazzo.

**Attenzione:** Le carte , , , e possono essere scartate e rimesse in fondo al loro mazzo proprio come le altre carte. Non vanno messe da parte.

**Promemoria:** alla fine di questo passo, nella 1ª Generazione, avrete in mano le 4 carte di partenza più 1 carta che avrete scelto da 1 dei 3 mazzi nel passo precedente.

### 4 Decisioni Politiche *Nell'ordine di turno*

A partire dalla Nazione che possiede la tessera Leadership, e procedendo in senso orario, ogni Nazione sceglie 1 delle 3 opzioni seguenti:

- Giocare 2 carte dalla propria mano consecutivamente, pagarne il costo e applicarne l'effetto.
- Giocare 1 carta dalla propria mano, pagarne il costo e applicarne l'effetto, poi passare.
- Passare.

Dopo aver passato non potrete più giocare carte, a meno che non siate bersagliati da una carta giocata da un'altra Nazione. In quel caso, nel vostro turno, tornate in gioco e potete scegliere di nuovo tra le 3 opzioni soprantanti.

Poi tocca alla Nazione alla vostra sinistra scegliere 1 delle 3 opzioni indicate sopra. Questo passo si **ripete** finché tutte le Nazioni non hanno deciso di passare.

#### CHIARIMENTI SULLE CARTE

- Se non potete pagare il costo intero per giocare una carta Politica, non potete giocarla. **Importante:** le carte con un costo in devono essere pagate senza prendere nessun .
- Se il costo prevede di prendere denaro dalla Banca Mondiale e non c'è abbastanza denaro, non potete giocare questa carta.
- Gli effetti delle carte devono essere sempre applicati nel modo più completo possibile.
- Non siete obbligati a giocare tutte le carte nella vostra mano.
- Se una carta ha un costo in denaro , pagatelo mettendo i segnalini nella Banca Mondiale.

#### Carta a effetto immediato ⚡

Quando giocate una carta di questo tipo, applicate il suo effetto.

Una volta che tutte le Nazioni hanno deciso di passare, **raccogliete tutte le carte giocate di questo tipo** e rimettetele nella vostra mano.

#### Carta a effetto permanente ⌚

Quando giocate una carta di questo tipo, il suo effetto non è immediato ma modifica certe regole del gioco.

Una volta che tutte le Nazioni hanno deciso di passare, **lasciate tutte le carte giocate di questo tipo** sul tavolo.

**Attenzione:** Gli effetti delle carte con il simbolo si applicano fino alla fine della partita con l'eccezione delle carte **Coltivazione intensiva** e **Pianificazione politica**, che possono essere rimesse nella vostra mano pagando il costo per rimuoverle. Giocando queste carte liberate spazio nella vostra mano per la Generazione successiva.

#### Esempio

Nel vostro turno decidete di giocare le carte **Spesa pubblica** e **Produzione ecologica**.

Per giocare **Spesa pubblica**, dovete pagare 1\$ per ogni , vale a dire 5\$. Il vostro disordine Sociale si riduce di 1 .

Per giocare **Produzione ecologica**, dovete ridurre la vostra produzione di risorse Industriali di 1 Livello. L'effetto della carta non è immediato; è una carta permanente che terrete davanti a voi. Da adesso in poi, a ogni passo di Produzione di , prenderete 1 in meno.





## 02 La Fase Sociale

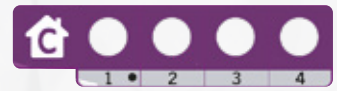
**Durante la Fase Sociale, la vostra popolazione crescerà, consumerà risorse, pagherà tasse, produrrà ricchezza e potrebbe rivoltarsi. Non dovete prendere nessuna decisione durante questa fase. Viene giocata simultaneamente da tutte le Nazioni.**

La sequenza di questa fase può cambiare da una Generazione alla successiva e può variare tra le Nazioni. È determinata dalla posizione del cilindro Classe sociale C nella tabella degli Standard di vita sulla vostra plancia Nazione. Quel cilindro può trovarsi nella posizione 1, 2, 3 o 4.

Usate la vostra scheda Riassuntiva e seguitene i passi posizionando il vostro indicatore di Passo nella colonna corrispondente alla posizione del cilindro Classe Sociale C. Una volta che un passo è stato completato, muovete l'indicatore in basso, sul passo successivo.


**Importante:** anche se lo Standard di vita della classe Sociale C cambia durante i passi, la colonna della scheda Riassuntiva da tenere in considerazione rimane la stessa dall'inizio alla fine di questa Fase Sociale.








Tutti i passi della Fase Sociale vengono svolti **simultaneamente** da tutte le Nazioni. Completate i passi sottostanti **nell'ordine seguente**:



Lo Standard di vita della classe Sociale C è il Livello intermedio. Rappresenta il tipo di società in cui vive la vostra popolazione. La Nazione può quindi evolversi da una società agricola a una società preindustriale, industriale o terziaria. Ogni tipo di società avrà le sue caratteristiche in termini di consumo, tasso di natalità, sviluppo, ecc.

### 1 Cibo


La vostra popolazione consuma .




A prescindere dalla posizione del cilindro Classe sociale C, **dovete** spendere 1  per ogni , e non potete decidere di non nutrire la vostra . Il valore di  nel vostro Magazzino si riduce e, se necessario, dovrete modificare la tessera Decine  di conseguenza. Se nel vostro Magazzino avete meno  del valore della vostra popolazione , dovrete subire una Penuria di risorse Rinnovabili (vedere il riquadro laterale).

*La carestia decima la vostra popolazione. Non avete più abbastanza lavoratori per fare funzionare alcune delle vostre fabbriche. Gli scioperi e le proteste amplificano il disordine Sociale.*
















### Penuria di risorse Rinnovabili

Nutrite il più alto Livello possibile di . **Per ogni Livello** di popolazione che non è stato nutrito:



- riducete di 1 Livello la vostra .
  - riducete di 1 Livello 1  a vostra scelta.
  - aumentate di 3 il vostro .
- Le risorse Rinnovabili rimanenti vengono conservate.

### Esempio

La vostra popolazione  è pari a 20 (6° Livello del tracciato della ) , quindi dovrete consumare 20  , ma avete solo 6  . Subite quindi una Penuria di risorse Rinnovabili.

Il Livello di popolazione più alto che potete nutrire è il 4° (=5), quindi usate 5  per nutrirla. In Magazzino vi rimane 1  . Non avete nutrito 2 Livelli di popolazione, quindi, riducete di 2 Livelli la vostra  e di 2 Livelli la vostra . Dovete inoltre aumentare il vostro  di 6: quindi portate il vostro  al massimo e prendete 3  dalla riserva Destabilizzazione. Avreste anche potuto scegliere di ridurre il Livello di 2  diverse.

### 2 Conservazione delle risorse Rinnovabili

Dopo che avete nutrito la vostra popolazione, controllate quante  vi rimangono. Se ne avete una quantità superiore a 10, perdete quelle in eccesso. Mettete la vostra tessera Decine  con il lato (1) rivolto verso l'alto e sulla posizione 0.

Altrimenti, non accade niente.

*Le risorse Rinnovabili non rimangono nel tempo.*














### 3 Consumo di risorse Industriali

Quando la classe Sociale C raggiunge la 2ª posizione degli Standard di vita, la vostra popolazione inizia a consumare le risorse Industriali. Dovrete assicurarvi di poter soddisfare questa richiesta.



 Se il cilindro classe Sociale C si trova sulla posizione:



- **1:** Non accade niente.
- **2:** Spendete 1  per ogni  dal Livello direttamente inferiore.
- **3:** Spendete 1  per ogni .
- **4:** Spendete 1  per ogni  dal Livello direttamente superiore.

Non potete decidere di non soddisfare i bisogni di  della vostra popolazione . Se non avete abbastanza  nel vostro Magazzino, subite una Penuria di risorse Industriali (vedere il riquadro laterale).

*Gli incrementi di comfort diventano più costosi per la società e per il pianeta man mano che gli Standard di vita si alzano.*




#### Penuria di risorse Industriali





Calcolate il Consumo di risorse Industriali per il più alto Livello di  possibile. **Per ogni Livello** di  che non ha potuto consumare:

- riducete 1 .
- aumentate di 2 il vostro  (vedere i riquadri "Standard di vita" e "Disordini Sociali" a pag. 9).

Conservate le risorse Industriali rimanenti.

#### Esempio

La vostra classe Sociale C si trova allo Standard di vita 3 e la vostra Popolazione è 10 , dovreste quindi consumare 10 , ma avete soltanto 8 . Si verifica quindi una Penuria di risorse Industriali.


Il Livello di popolazione più alto che potete soddisfare è il 4° Livello ( = 5), quindi spendete 5 . Per il Livello di popolazione che non ha potuto consumare, riducete  di 1 (vedere "Standard di vita" a pag. 9) e aumentate il  di 2.



### 4 Crescita demografica


La vostra popolazione cresce.

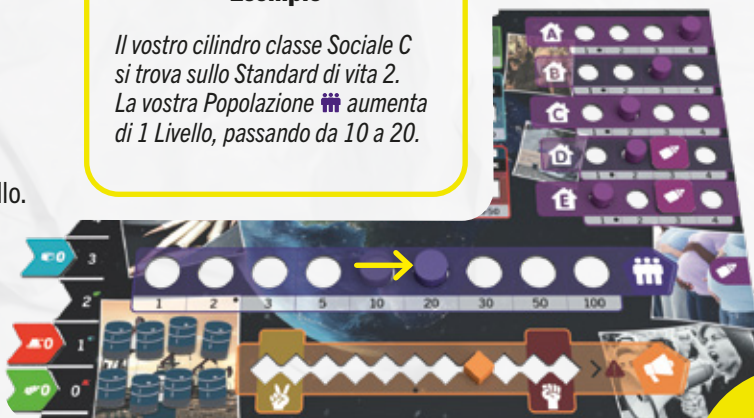
 Se il cilindro classe Sociale C si trova sulla posizione:

- **1 o 2:** Aumentate la vostra Popolazione  di 1 Livello.
- **3 o 4:** Non accade niente.

*Ai Livelli 1 e 2 degli Standard di vita sono le risorse a limitare la crescita. Ai livelli 3 e 4, la transizione Demografica è passata e la popolazione è stabile.*

#### Esempio

Il vostro cilindro classe Sociale C si trova sullo Standard di vita 2. La vostra Popolazione  aumenta di 1 Livello, passando da 10 a 20.





## 5 Riduzione della mortalità

Se avete 2 o più segnalini transizione Demografica 🏠 nella zona di transizione Demografica, aumentate di 1 Livello la vostra Popolazione 🧑. (vedere il riquadro "Standard di vita" a pag. 9).

La transizione Demografica si verifica assieme all'aumento degli Standard di vita. Inizia con un calo della mortalità infantile dovuto all'igiene e ai progressi medici. Dato che il tasso di natalità rimane alto, la popolazione aumenta.

## 6 Riduzione del tasso di natalità

Se avete 1 segnalino transizione Demografica 🏠 nella vostra zona di transizione Demografica, mettetelo nella custodia LIMIT.

Se avete 2 o più segnalini transizione Demografica 🏠 mettetene 2 (e solo 2) nella custodia LIMIT.

La transizione Demografica continua con una riduzione del tasso di natalità dovuto ai metodi di contraccezione e all'istruzione femminile. Il tasso di natalità si riduce, stabilizzando la popolazione.

## 7 Crescita economica

La vostra Nazione si sviluppa e la vostra produzione si diversifica.

🏠 Se il cilindro classe Sociale C si trova sulla posizione:

- 1: Aumentate di 1 Livello la vostra produzione di risorse Rinnovabili 🌱.
- 2: Aumentate di 1 Livello SIA la vostra produzione di risorse Rinnovabili 🌱 SIA la vostra produzione di risorse Industriali 🏭.
- 3: Aumentate di 1 Livello la vostra produzione di risorse Industriali 🏭 OPPURE la vostra produzione di risorse Militari 🚒, a vostra scelta.
- 4: Riducete di 1 Livello la vostra produzione di risorse Industriali 🏭 OPPURE la vostra produzione di risorse Militari 🚒, a vostra scelta.

**Importante:** La vostra produzione di risorse Rinnovabili 🌱 non può mai superare la dimensione dei vostri Territori 🏠. Se il vostro segnalino Produzione delle Fabbriche di risorse Rinnovabili è posizionato al Livello più a destra del vostro Territorio, non aumentate il suo Livello. Se vi trovate al massimo (o al minimo) di un tracciato di produzione e dovete aumentare (o ridurre) il vostro Livello di produzione, non fate niente.

La vostra Nazione si evolve da una società agricola a una società industriale e infine a una società terziaria.

## 8 Tasse

Le società producono una quantità di ricchezza sempre maggiore man mano che si sviluppano.

Attraverso le tasse, la vostra popolazione produce per voi del denaro che prenderete dalla Banca Mondiale.

🏠 Se il cilindro classe Sociale C si trova sulla posizione:

- 1: Ottenete 2 \$ per ogni 🧑.
- 2: Ottenete 3 \$ per ogni 🧑.
- 3: Ottenete 3 \$ per ogni 🧑.
- 4: Ottenete 5 \$ per ogni 🧑.

Abbiamo rappresentato tutte le possibili deviazioni economiche, come per esempio le frodi fiscali, con un ammontare limitato di denaro nella Banca Mondiale. Distruggere il denaro significa rimuoverlo dall'economia reale, indebolendola. Quindi non sono le tasse a innescare le Crisi, bensì le limitazioni di denaro disponibile.

### Banca Mondiale vuota

Se non ci sono abbastanza \$ nella Banca Mondiale accanto alla plancia Mercato, posizionate 1 tessera Crisi Finanziaria 📉 sopra la tessera Generazione attuale. Poi prendete il denaro necessario per la distribuzione delle tasse dalla custodia LIMIT. Questa Crisi sarà risolta durante la Fase Internazionale (vedere pag. 19).



## 9 Produzione



È ora di produrre. La vostra Produzione va svolta obbligatoriamente nell'ordine seguente: prima , poi , e infine .

**Importante:** non potete decidere di produrre meno di quanto la vostra Produzione delle Fabbriche e il vostro Magazzino delle risorse Fossili consenta.



### Risorse Rinnovabili



Aumentate l'ammontare di  nel vostro Magazzino del valore indicato dalla posizione del vostro segnalino Produzione delle Fabbriche di risorse Rinnovabili .



### Risorse Industriali


Aumentate l'ammontare di  nel vostro Magazzino del valore indicato dalla posizione del vostro segnalino Produzione delle Fabbriche di risorse Industriali .

Fino al Livello di Produzione 3, la vostra produzione non consuma risorse Fossili e non inquina.




Dal Livello di Produzione 4 (+5), dovete spendere dal vostro Magazzino personale un ammontare di  e ricevere dalla carta riserva Inquinamento un ammontare di  pari al valore indicato dalla posizione del vostro segnalino Fabbrica.

Le  che spendete vanno messe nella custodia LIMIT. I  che ricevete vanno messi accanto alla vostra plancia Nazione.

Se sulla carta riserva Inquinamento non c'è più  o non ce n'è abbastanza, prendete i  dalla custodia LIMIT.





Se non avete abbastanza  in Magazzino, subite una **Penuria di risorse Fossili** (vedere il riquadro laterale).




### Risorse Militari

La produzione di risorse Militari  funziona esattamente come la produzione delle risorse Industriali  descritta sopra. In caso di Penuria di risorse Fossili, riducete la .

Ogni tipo di risorsa nel gioco include una vasta gamma di risorse reali diverse. Le risorse Rinnovabili includono il cibo prodotto e l'acqua. Le risorse Industriali includono abiti, edifici, trasporti, beni di lusso, ecc. Le risorse Fossili includono sicuramente il petrolio, ma anche le terre rare, la sabbia, il rame e lo stagno: tutto ciò che esiste in quantità limitate e non è rinnovabile nella nostra scala temporale...

### Penuria di risorse Fossili





Nel caso di una Penuria di risorse Fossili durante la produzione di  o , produrrete le  (o ) per le quali potete spendere risorse Fossili. **Per ogni Livello** di Fabbrica che non ha prodotto:







- aumentate di 2 il vostro .
- riducete di 1 Livello la produzione delle  (o delle .




La produzione industriale usa materie prime non rinnovabili e genera inquinamento. Nel caso di piccole produzioni, questo effetto è considerato trascurabile, viste le riserve globali. L'inquinamento generato è abbastanza ridotto da poter essere assorbito dal pianeta.



### Esempio

La vostra  produce 5 . Aggiungete 5  al valore del  sul tracciato del vostro Magazzino personale, che va da 10 a 15.

La vostra  produce 10 . Aggiungete 10  al valore delle  sul tracciato del vostro Magazzino personale, che va da 9 a 19. Spendete 2  e ottenete 1 .

La vostra  dovrebbe produrre 10  ma non avete più . Subite una **Penuria di risorse Fossili**. Potete quindi produrre soltanto 3 : aggiungete 3  al valore dei  sul tracciato del vostro Magazzino personale, che va da 18 a 21. Aumentate di 4 il vostro  e riducete la vostra  di 2.




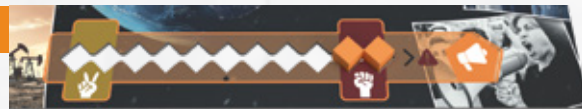
## 10 Ordine pubblico

In base alla posizione del cubo  sul vostro tracciato del disordine Sociale, possono verificarsi 3 scenari: Rivolta, Progresso o Boom.










### Rivolta

La vostra Nazione è in Rivolta quando il vostro cubo  si trova su una delle 2 posizioni più a destra sul tracciato del disordine Sociale.



 Se il cilindro classe Sociale C si trova sulla posizione:

- **1:** Spendete 1  per ogni  dei 2 Livelli inferiori la vostra popolazione attuale.
- **2:** Spendete 1  per ogni  del Livello direttamente inferiore la vostra popolazione attuale.
- **3:** Perdete 2 \$ per ogni  e rimettete questi segnalini \$ nella custodia **LIMIT**.
- **4:** Perdete 3 \$ per ogni  e rimettete questi segnalini \$ nella custodia **LIMIT**.

Se non avete abbastanza , sperimentate una Penuria di risorse Militari (vedere il riquadro laterale).

*Una popolazione in rivolta reagisce in modo diverso in base al tipo di società che guidate. Una società agricola tenderà a reagire con la violenza, mentre una società terziaria tenderà a ricorrere all'evasione fiscale.*


### Penuria di risorse Militari




Spendete  pari al Livello di Popolazione  più alto possibile. Per ogni Livello di Popolazione per cui non potete spendere , riducete di 1 uno Standard di vita  a vostra scelta (vedere "Standard di vita" a pag. 9).




### Progresso

La vostra Nazione è in Progresso quando il vostro cubo  si trova su una delle 7 posizioni centrali sul tracciato del disordine Sociale.




 Se il cilindro classe Sociale C si trova sulla posizione:

- **1, 2, o 3:** Aumentate di 1 uno Standard di vita  a vostra scelta (vedere "Standard di vita" a pag. 9).
- **4:** Non accade niente.


*In una società pacifica, i vostri cittadini lavoreranno 'spontaneamente' per migliorare il loro Standard di vita.*





### Boom

La vostra Nazione è in Boom quando il vostro cubo  si trova su una delle 2 posizioni più a sinistra sul tracciato del disordine Sociale.



 Se il cilindro classe Sociale C si trova sulla posizione:

- **1:** Aumentate di 1 uno Standard di vita  a vostra scelta e ottenete 5 \$ che prendete dalla Banca Mondiale.
- **2 o 3:** Aumentate di 1 uno Standard di vita  a vostra scelta e ottenete 10 \$ che prendete dalla Banca Mondiale.
- **4:** Ottenete 10 \$ che prendete dalla Banca Mondiale.

Se non ci sono abbastanza \$ nella Banca Mondiale accanto alla plancia Mercato, vedere il riquadro **Banca Mondiale Vuota** a pag. 16.

Se c'è già 1 tessera Crisi Finanziaria al di sopra dell'attuale tessera Generazione, prendete il denaro \$ necessario dalla custodia ma non aggiungete una seconda tessera Crisi Finanziaria.

*Più i cittadini sono stabili, più spendono, alimentando quindi il ciclo di crescita e di investimento.*





### Esempio

La vostra Nazione è in **Rivolta** e la vostra classe Sociale C ha uno Standard di vita pari a 2. Dovete quindi spendere per ogni del Livello direttamente inferiore la vostra popolazione attuale. La vostra popolazione è al Livello 5 (10), quindi dovete considerarla di Livello 4 e spendere 5 .

Dato che avete soltanto 4 , subite una **Penuria di risorse Fossili**. Il Livello più alto in cui potete spendere è il 3° (+3). Spendete quindi i 3 (ve ne rimane ancora 1) e riducete di 1 uno Standard di vita.

## 11 Lotta di classe

Le grosse disparità tra i vari segmenti della popolazione generano disordini pubblici (scioperi, rivolte, guerre civili).

Calcolate la differenza tra lo Standard di vita della vostra classe Sociale A e quella della vostra classe Sociale E.

Muovete il vostro cubo disordine Sociale in avanti di un numero di posizioni pari al valore che avete ottenuto.



### Esempio

La vostra classe Sociale A ha uno Standard di vita pari a 4 e la vostra classe Sociale E ha uno Standard di vita pari a 1. C'è quindi una differenza di  $4-1=3$  tra le due classi Sociali.

Dovreste muovere il vostro cubo disordine Sociale di 3 posizioni verso destra, ma questo è impossibile in quanto il vostro cubo è quasi alla fine del tracciato. Lo muovete in avanti di 1 posizione e prendete 2 segnalini Destabilizzazione .

## 03 Fase Internazionale

**Durante la Fase Internazionale si innescano e si risolvono le Crisi ed è possibile formare Alleanze.**

I primi 2 passi di questa fase (Guerra Fredda e Crisi globali) vengono giocati simultaneamente da tutte le Nazioni. Soltanto il passo di Alleanza deve seguire l'ordine di turno.

Svolgete i passi sottostanti **nell'ordine seguente**:

### 1 Guerra Fredda Simultaneo

Una militarizzazione eccessiva logora i rapporti diplomatici e spinge le altre Nazioni a fare altrettanto, conducendo a un conflitto globale.

Se possedete più di 15 nel vostro Magazzino personale, destabilizzate i rapporti internazionali, quindi prendete 1 segnalino dalla riserva Destabilizzazione.



Le Crisi possono essere innescate nell'ordine seguente:



## 1. Crisi finanziaria

Il sistema finanziario di Limit è rappresentato da una riserva anziché da un flusso di denaro. Quindi, i parametri come l'inflazione o la svalutazione sono rappresentati allo stesso modo: questa riserva di denaro è vuota. Con una popolazione e uno Standard di vita stabile, la nuova riserva di denaro dovrebbe essere sufficiente a evitare le future Crisi finanziarie.

**Condizione:** Se 1 tessera Crisi Finanziaria è presente al di sopra della tessera Generazione attuale (non ci sono sufficienti soldi nella Banca Mondiale in questo round), applicate gli effetti sottostanti in ordine:

### Effetti:

Tutte le Nazioni perdono 1 \$ per ogni per ogni tessera Crisi Finanziaria presente su tutte le tessere Generazione (quella attuale e quelle precedenti).

Tutte le Nazioni riducono di 1 uno Standard di vita a loro scelta.

La Nazione più ricca, vale a dire quella con più \$, prende 2 segnalini Destabilizzazione . In caso di parità, tutte le Nazioni in parità prendono 1 .

**Attenzione:** una Crisi Finanziaria può condurre a una Crisi Militare.

**Importante:** Non possono esserci 2 tessere Crisi identiche nella stessa Generazione, ma più Crisi diverse possono avvenire durante questo passo.



## 2. Crisi ecologica

Le Crisi climatiche ed ecologiche provocano un effetto a catena una volta superata una certa soglia. La situazione tornerà alla normalità risalendo al di sopra di quella soglia.

**Condizione:** Se durante la risoluzione di questo passo la riserva Inquinamento è vuota, posizionate ora 1 tessera Crisi Ecologica al di sopra della tessera Generazione attuale e applicate gli effetti sottostanti in ordine:

### Effetti:

Tutte le Nazioni riducono la loro produzione di di 1 Livello per ogni tessera Crisi Ecologica presente al di sopra di tutte le tessere Generazione (quella attuale e quelle precedenti).

Tutte le Nazioni perdono 1 . I segnalini vanno messi nella custodia LIMIT.

La Nazione o le Nazioni con la somma maggiore di e riducono di 1 Livello la loro , aumentano di 3 il loro e riducono di 1 lo della loro classe Sociale più alta possibile, seguendo le regole degli "Standard di vita" a pag. 9.

Tutte le altre Nazioni con una di almeno 2 Livelli al di sotto della Nazione (o delle Nazioni) che ha appena subito la perdita di aumentano la loro di 1 Livello.

I flussi migratori influenzano fortemente la crescita demografica dei paesi meno popolati.

**Attenzione:** una Crisi Ecologica può innescare una Crisi Militare.



## 3. Crisi militare

La tensione tra le Nazioni è tale che una sola scintilla può bastare ad accendere la polveriera. Spetta a voi evitare che la situazione degeneri.

**Condizione:** Se durante la risoluzione di questo passo la riserva Destabilizzazione è vuota, posizionate ora 1 tessera Crisi Militare al di sopra della tessera Generazione attuale e applicate gli effetti sottostanti in ordine:

### Effetti:

Tutte le Nazioni riducono lo della loro classe Sociale con lo Standard di vita più basso possibile di 1 per ogni tessera Crisi Militare presente al di sopra di tutte le tessere Generazione (quella attuale e quelle precedenti).

Tutte le Nazioni spendono 1 per ogni del Livello direttamente inferiore a quello in cui si trova il loro cilindro Popolazione.

**In caso di Penuria di :** vedere pag. 18.

Tutte le Nazioni, se ne hanno, rimettono 1 sulla carta riserva Destabilizzazione.

La Nazione con più riduce di 1 Livello la sua . In caso di parità, tutte le Nazioni in parità riducono di 1 Livello la loro .

### Esempio

Questa è la seconda Crisi Ecologica. Tutti perdono 1 e riducono di 2 la loro . Siete voi (il giocatore A) ad avere più , quindi riducete la vostra di 1 Livello, cosa che la fa scendere da 30 a 20, aumentate di 3 il e riducete di 1 gli Standard di vita della vostra classe Sociale più alta possibile (in questo caso, la A). Il giocatore B ha 10 , non accade nulla. Il giocatore C ha 5 , quindi aumenta la sua di 1 Livello, passando da 5 a 10.





### 3 Alleanza (facoltativo)



*I negoziati sono una parte implicita delle geopolitiche globali, ma non sono presenti nel rapporto Meadows (Limiti della Crescita) e nemmeno nel modello World3. Questa meccanica rispecchia gli intenti osservati nella fase di playtesting.*



Questo passo è facoltativo. Consigliamo di saltarlo nelle partite con 2 o 3 Nazioni o per la vostra prima partita.

Durante questa fase riuscirete a formare Alleanze con le altre Nazioni usando i segnalini Alleanza. Avete 2 tipi di segnalini corrispondenti alle 2 Alleanze possibili: Militare ed Economica.

Queste Alleanze sono indipendenti l'una dall'altra. Una Nazione può fare parte di 2 Alleanze diverse con Nazioni diverse.

Ogni Nazione giocherà 1 volta, in ordine di turno.

Nel vostro turno potete soltanto eseguire 1 delle azioni seguenti:

- **Fare una proposta di alleanza a 1 Nazione:** il vostro segnalino Alleanza e il suo devono trovarsi entrambi sul lato Negoziato.

Se la Nazione rifiuta, il vostro turno termina. Se accetta, mettete il vostro e il suo segnalino Alleanza **dello stesso tipo** al centro del tavolo, accanto alla carta Alleanza, sui loro lati Accordo, a formare un piccolo gruppo. Se voi o il giocatore a cui state proponendo la nuova alleanza fate già parte di un'Alleanza di questo tipo, tutti i membri dell'Alleanza già in corso devono dare la loro approvazione.

- Se questo è il caso, tutte le Nazioni coinvolte girano i loro segnalini Alleanza di questo tipo sul loro lato Accordo e li mettono accanto alla carta Alleanza.
- Altrimenti, la vostra proposta è rifiutata e non accade nulla.

Per convalidare questa Alleanza, dovete spendere 2 \$ da rimettere nella Banca Mondiale. Questo ammontare può essere pagato da 1 singola Nazione o da più Nazioni collettivamente.

- **Lasciare un'Alleanza già stabilita con 1 o più Nazioni:** recuperate il vostro segnalino Alleanza sul suo lato Negoziato.

- **Escludere 1 Nazione dalla vostra Alleanza:** questa decisione deve essere approvata da tutti i membri dell'Alleanza. Girate il segnalino Alleanza della Nazione esclusa sul suo lato Negoziato.

Se dopo un'azione Lasciare o Escludere, 1 segnalino Alleanza rimane da solo al centro del tavolo, la relativa Nazione recupera quel segnalino e lo mette accanto a sé con il lato Negoziato rivolto verso l'alto.

- **Passare.**

**Importante:** I segnalini, quando sono con il loro lato Accordo verso l'alto, non possono più essere mossi. Questo significa che un'altra Nazione non può formare un'Alleanza dello stesso tipo con voi o con il vostro gruppo durante la Generazione attuale.

Una Nazione appartiene a un'Alleanza quando il suo segnalino Alleanza si trova al centro del tavolo.

**Quando tutte le Nazioni hanno giocato, girate tutti i segnalini Alleanza sul loro lato Negoziato.** L'Alleanza rimane attiva anche se il segnalino Alleanza corrispondente è sul lato Negoziato.

#### Alleanza Militare



Negoziato



Accordo

#### Alleanza Economica



Negoziato



Accordo

### Smilitarizzazione

Se **tutte** le Nazioni fanno parte della stessa Alleanza **Militare**, ha inizio la Smilitarizzazione. Posizionate la tessera Smilitarizzazione sulla carta Alleanza.

**Può verificarsi solo 1 Smilitarizzazione per partita.**

Tutte le Nazioni con una produzione di risorse Militari pari o superiore a +5 aumentano di 1 Livello la loro produzione di risorse Industriali (se siete già al massimo, non c'è nessun aumento). Poi tutte le Nazioni spostano il loro segnalino Produzione delle Fabbriche di risorse Militari al Livello più basso, perdono tutto il loro Magazzino di risorse Militari , aumentano di 1 uno Standard di vita , riducono di 1 il loro disordine Sociale , e rimettono fino a 2 dei loro segnalini Destabilizzazione sulla carta riserva Destabilizzazione, se ne possiedono.

**Importante:** È possibile lasciare l'Alleanza militare dopo avere eseguito la Smilitarizzazione e anche riavviare la produzione di .

### Esempio

All'inizio della fase di Alleanza, la situazione è la seguente:

●, ■, e ◆ sono alleati militari.

● e ● sono alleati economici.



Nei loro turni:

- propone un'Alleanza Militare a ●, che accetta in accordo con gli altri alleati. Tutte le Nazioni sono quindi alleate militarmente, cosa che conduce alla Smilitarizzazione.
- propone un'Alleanza Economica a ◆, che accetta.
- ◆ non può proporre un'Alleanza perché entrambi i suoi segnalini Alleanza sono girati sul lato Accordo. Potrebbe lasciare 1 delle Alleanze o escludere 1 delle Nazioni della sua Alleanza ma decide di passare.
- decide di passare.






Le risorse e il denaro **possono** essere scambiate **all'interno** della specifica struttura di ogni Alleanza presentata di seguito.





### Le implicazioni delle Alleanze



#### Alleanza Militare







Se una Nazione alleata è bersagliata da una carta che offre resistenza, può chiedere alle altre Nazioni della sua Alleanza Militare di fornirle  per resistere (vedere "Guerra" a pag. 25).

Se una Nazione alleata sta per subire una Penuria di , può chiedere alle altre Nazioni della sua Alleanza Militare di fornirle  per evitarla.




#### Alleanza Economica

Una Nazione alleata può pagare una parte o la totalità del costo di una carta con un costo in \$ a beneficio di un'altra Nazione della sua Alleanza Economica affinché quella Nazione possa giocarla.

Se una Nazione alleata sta per subire una Penuria di , , o , può chiedere alle altre Nazioni della sua Alleanza Economica di fornirle risorse , , o  per evitarla.



### Rifiutarsi di aiutare una Nazione alleata

Se una Nazione chiede aiuto ai suoi alleati e quell'aiuto viene rifiutato, la Nazione può rompere l'Alleanza immediatamente. In questo caso, tutti i membri dell'Alleanza, inclusa la Nazione che ha chiesto aiuto, prendono 1  ciascuno e riprendono il segnalino Alleanza del tipo della richiesta che è stata rifiutata con il lato Negoziato verso l'alto.

## 4 Fine di una Generazione

Girate la tessera Generazione attuale sul lato opposto, per indicare la fine della Generazione. Passate la tessera Leadership alla Nazione alla vostra sinistra. Tutti i giocatori riprendono in mano le carte a effetto immediato e lasciano sul tavolo le carte a effetto permanente.

**La partita termina alla fine della 7ª Generazione o alla fine di una Generazione precedente se almeno 4 Crisi si sono verificate.** Se non è questo il caso, iniziate una nuova Generazione.





# Fine della partita

Avete gestito bene la vostra Nazione finora, ma se avete sfidato troppo i limiti, il futuro potrebbe rivelarsi complicato...

## Prova di resilienza

Prima di calcolare i vostri punti, dovete mettere alla prova la resilienza della vostra Nazione per le generazioni future.

Per farlo, **ripetete i passi** [Cibo], [Consumo] e [Produzione] della **Fase Sociale** con gli effetti delle Penurie, ma senza le nuove Crisi.



## Conteggio dei punti (PV)

Prendete un foglio di carta dove annotare i punti o scaricate la scheda dei punteggi disponibile qui:


Calcolate i vostri punti sommando i vostri vari punteggi:

### Felicità Interna Lorda (FIL)

a) Calcolate il vostro Standard di vita globale sommando le posizioni delle vostre classi Sociali **A + C + E**.

b) Determinate il vostro indice Demografico  basandovi sul valore indicato dalla posizione del vostro cilindro Popolazione , usando la tabella sottostante:

	1	2	3	5	10	20	30	50	100
	1	1	1	2	2	3	4	5	5


c) Moltiplicate il vostro Standard di vita globale (**A + C + E**) per il vostro indice Demografico (). Ottenete questo valore in punti.

### Potere finanziario

Sottraete il numero di Crisi che si sono verificate dal numero 5:

- Se ottenete un valore negativo o pari a 0, il denaro non vale niente.
- Se ottenete un valore positivo, ogni 10\$ valgono quell'ammontare in punti.



### Territorio


Ottenete 5 punti per ogni vostro segnalino Territorio .

### Potere militare

Ottenete 1 punto per ogni 3  nel vostro Magazzino.

### Impatto storico

Perdete 2 punti per ogni segnalino  e  in vostro possesso.

Perdete 1 punto per ogni segnalino  in vostro possesso.

**La Nazione con il punteggio più alto vince la partita.**




### Esempio

**Felicità Interna Lorda:** Avete uno Standard di vita globale pari a  $3+3+2=8$  e un indice Demografico pari a 4 (la vostra Popolazione è 30). La vostra FIL vi fornisce quindi  $8 \times 4 = 32$  PV.

**Potere finanziario:** Ci sono state 4 Crisi, quindi il denaro ha un valore pari a  $5-4=1$ . Avete 154\$, quindi il vostro potere finanziario è pari a  $154/10 \times 1 = 15$  PV.

**Territorio:** Possedete 4 Territori, che vi forniscono  $4 \times 5 = 20$  PV.

**Potere militare:** Avete 4  nel vostro Magazzino, che vi forniscono 1 PV.

**Impatto storico:** Possedete 5 segnalini Inquinamento e 8 segnalini Destabilizzazione. Perdete  $5 \times 2 + 8 \times 1 = 18$  PV.

**Punteggio finale:** Il vostro punteggio finale è pari quindi a  $32+15+20+1-18 = 50$  PV.





## OSSERVAZIONI SUI PUNTEGGI



Vi invitiamo a discutere sul significato dei punteggi in relazione alle decisioni prese dalle Nazioni e dagli eventi che sono seguiti nel corso del gioco.






Questo gioco fa tutto il possibile per evitare di esprimere giudizi morali. È uno strumento attraverso il quale potete sperimentare liberamente con alcune politiche ottenendo dei risultati che speriamo siano plausibili.



Ma stabilire un metodo per calcolare i punti implica inevitabilmente esprimere un giudizio sull'importanza di certi valori morali.

Quindi, per evitare questi pregiudizi, proponiamo di includere vari assi morali nel calcolo del punteggio in modo bilanciato. Se nessuna moralità in particolare ha il predominio sulle altre, raggiungeremo comunque un certo stato di amoralità.

Dopo varie partite, potrete anche adattare il sistema dei punteggi a quei valori che ritenete più importanti.

Per esempio, se ritenete che il potere militare sia fondamentale, ogni  potrebbe valere 1 punto. Viceversa, se avete un punto di vista pacifista, i  potrebbero non valere nulla.

Analogamente, nel calcolare i vostri Standard di vita, potreste calcolare  x 3 invece di  +  +  se volete adottare un punto di vista più comunista, o  x 3 se tendete a una visione più neoliberale.



Ovviamente, potreste punire le Nazioni che hanno inquinato il pianeta o che hanno destabilizzato la pace mondiale in modo diverso, aumentando o riducendo la penalità a  o .

Potete anche modificare il valore del potere finanziario tenendo presente che, a prescindere dallo stato del mondo, il denaro avrà sempre lo stesso valore, come per esempio 2PV per ogni 10\$. Potete anche accentuare o ridurre le disuguaglianze finanziarie tra le Nazioni modificando le soglie dei PV, come per esempio 1 PV per 5\$ o 10PV per 50\$.


Potete anche dare più o meno peso alla resilienza della vostra Nazione, evitando la prova di resilienza oppure applicandola 2 volte.

Nel corso di tutto lo sviluppo di questo gioco, abbiamo considerato Limit un esperimento divertente in cui il conteggio dei punti non è la cosa più importante. La vittoria conta di meno rispetto alle emozioni provate, le esperienze vissute e le discussioni che possono seguire.






## 05 MODALITÀ IN SOLITARIO

La modalità in solitario è molto simile alla modalità presentata finora. Simulerai una partita con 2 Nazioni: 1 sotto il tuo controllo e 1 controllata dal gioco (*la Nazione stella* ). Nel corso della partita interagirai con questa Nazione le cui caratteristiche sono determinate dalla sua carta Nazione .


Al posto del passo Alleanza, pesca e applica l'effetto di 1 carta Evento. Se l'effetto non si applica, pesca 1 altra carta. Se non ci sono più carte nel mazzo evento, mescola la pila degli scarti e forma un nuovo mazzo di pesca.

Se giochi una carta che bersaglia un'altra Nazione, prendi in considerazione i valori sulla tabella della carta Nazione . Le risorse Militari che la Nazione ha a disposizione, così come i Livelli di Popolazione, Standard di vita, e produzione di risorse Industriali dipendono dalla Generazione attuale.


La Nazione  possiede risorse in forma di valori (, , , ) e risorse in forma di segnalini (, , , , .







	1	2	3	4	5	6	7
	2	3	5	10	20	30	50
	1	2	2	3	3	3	4
	3	5	5	10	10	20	20
	1	2	3	5	5	10	10

**Importante:** Le altre risorse vengono ignorate in quanto non hanno un impatto su questa modalità in Solitario.

Le risorse indicate sulla tabella della carta Nazione  non cambieranno durante la Generazione, a prescindere da quello che accade. Tuttavia, la quantità degli altri segnalini può cambiare. Calcola il tuo punteggio come descritto a pag. 23 (*prova di Resilienza e Conteggio dei punti*). Se superi i 100 PV, hai giocato molto bene, congratulazioni!

### PREPARAZIONE

Prepara una partita in solitario usando la custodia Internazionale, la custodia Nazione di tua scelta e le custodie **LIMIT**. Completa la preparazione prendendo gli elementi della modalità in solitario dalla custodia della Nazione stella .

- Posiziona la carta Nazione stella al centro del tavolo.
- Posiziona i segnalini seguenti sulla carta Nazione stella: 5  + 8  + 40\$.
- Posiziona 1  e 2  sulla tessera riserva Colonizzazione.
- Posiziona 3  sulla carta riserva Inquinamento.
- Posiziona 2  sulla carta riserva Destabilizzazione.
- Mescola e posiziona, in un mazzo a faccia in giù, le 8 carte Evento accanto alla carta Nazione stella.
- Rimetti tutti gli oggetti inutilizzati nella custodia.



# 06

# SPIEGAZIONE DELLE CARTE

## Transazioni

Una transazione è un'azione di compravendita sulla plancia Mercato al centro del tavolo. Può essere innescata dalle carte **Accesso al mercato** e **Speculazione**.

In 1 transazione, comprate o vendete soltanto 1 tipo di risorse (🌿, 🏠, 🚗, o 🛢️). Decidete voi la quantità, ma fate attenzione: quando comprate, la quantità è limitata dal Magazzino del Mercato e quando vendete è limitata dal vostro Magazzino personale.

La Banca Mondiale paga o riceve il denaro corrispondente alla transazione.

Quando vendete, non potete vendere più risorse di quelle che la Banca Mondiale può pagarvi. Durante una transazione non potete prendere \$ dalla custodia **LIMIT**.

Il prezzo di vendita 🏠 o il prezzo di acquisto 🚗 è determinato dalla posizione del cubo Tariffa corrispondente alla risorsa della transazione.

- Dopo una Vendita (🏠): a prescindere dal numero di risorse vendute, il cubo Tariffa corrispondente viene mosso a sinistra di 1 spazio. I prezzi scendono. Se il cubo Tariffa di una risorsa si trova nella posizione più a sinistra, non è più possibile vendere questa risorsa sul Mercato.
- Dopo un Acquisto (🚗): a prescindere dal numero di risorse vendute, il cubo Tariffa corrispondente viene mosso a destra di 1 spazio. I prezzi salgono.

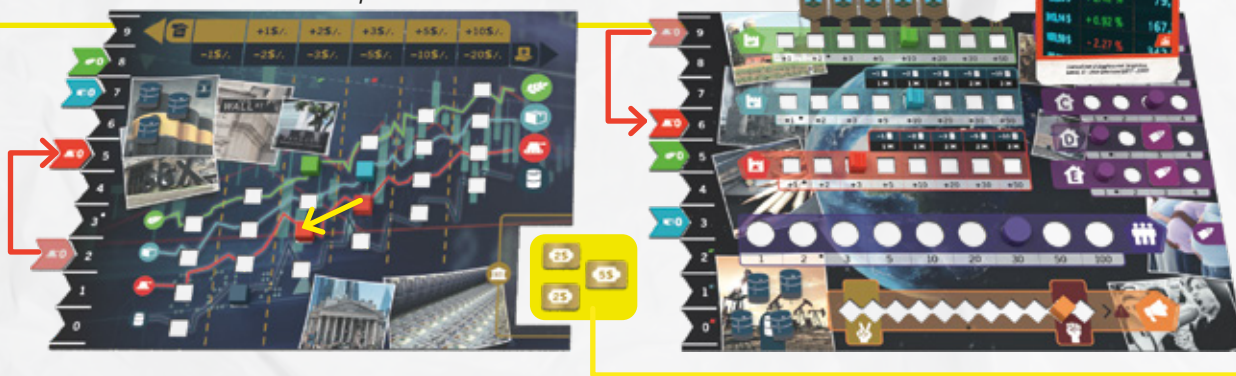
Se il cubo Tariffa di una risorsa si trova sulla posizione più a destra, comprarlo è ancora possibile, ma il prezzo non cambia più e rimane a 20\$ per risorsa.

**Importante:** Non dimenticate di modificare il vostro Magazzino e il magazzino del Mercato o di mettere le 🛢️ vendute al Mercato nel Magazzino delle risorse Fossili.

Il mercato e il commercio internazionale sono assenti dal modello world3, che considera il pianeta come un singolo sistema. Durante l'arco temporale del gioco, i mercati finanziari si sono evoluti dai mercati di massa ai mercati di informazioni. Per rappresentare questo cambiamento, il gioco fa leva sul numero di accessi al mercato. Con un accesso limitato, sarà la legge della domanda e dell'offerta a dominare, e ogni vendita coinvolgerà un effettivo volume di risorse. Con l'aumento del numero degli accessi, saranno consentite le azioni speculative, che alterano artificialmente i prezzi. Sono le informazioni ad amplificare le fluttuazioni dei prezzi.

## Esempio

Giocate **Accesso al mercato** e decidete di vendere 3 🚗. Riducete di 3 il vostro Magazzino di 🚗 e aumentate il Magazzino del Mercato di 3. Prendete 9 \$ dalla Banca Mondiale e muovete il cubo Tariffa delle risorse Militari di 1 posizione a sinistra.



Anche i conflitti sono assenti dal rapporto Meadows e dal modello world3. Le carte che li riguardano sono tra quelle più semplificate nel gioco. Il mezzo del tabellone impone delle restrizioni che era necessario rispettare al fine di garantire la giocabilità.

## La guerra

Le carte **Annessione territoriale**, **Distruzione di massa** e **Operazione militare** innescano un conflitto militare tra le Nazioni. Il loro costo include una soglia in 🚗, ma la Nazione attaccante può **sempre** scegliere di spendere di più. Una volta che la carta è stata giocata e le 🚗 sono state spese, la Nazione bersagliata può scegliere di resistere oppure no. Possono verificarsi 2 casi:

- La Nazione bersagliata (*quella che deve difendersi*) resiste se spende lo stesso ammontare di 🚗 spesi dalla Nazione attaccante. Quest'ultima non applica l'effetto della carta.
- La Nazione bersagliata (*quella che deve difendersi*) non resiste, se non può o non vuole spendere 🚗. La Nazione attaccata applica gli effetti della carta.

**Importante:** Solo la Nazione bersagliata può chiedere aiuto ai suoi alleati per resistere (vedere pag. 22).





## Carte Società

Le carte Società rappresentano le azioni politiche che hanno un impatto sulla vostra popolazione. Modificano il disordine Sociale, gli Standard di vita e le abitudini di consumo.



### Consumi sostenibili

**Costo:** Aumenta di 2 il

**Effetto:** Durante il passo **Consumo** della Fase Sociale, considera la tua famiglia come se fosse di 1 Livello inferiore al fine di determinare l'ammontare di cibo da consumare. Questa modifica al Livello è cumulativa alle regole del passo Consumo. Per esempio, se la tua famiglia si trova a uno Standard di vita 2, consumerai le tue carte con un Livello di -2 invece di -1. In questo caso se la tua famiglia = 20, consumerai solo 5.

Carta con effetto permanente.



### Indottrinamento

**Costo:** Riduci di 1 lo Standard di vita a tua scelta, rispettando le restrizioni previste dalle regole a pag. 9.

**Effetto:** Riduci di 2 il



### Intelligenza artificiale

**Costo:** Paga 10\$.

**Effetto:** Rimetti 1 carta a effetto nella tua mano. Puoi giocarla di nuovo durante questa Generazione.



### Istruzione secondaria

**Costo:** Paga 25\$ per ogni famiglia.

**Effetto:** Aumenta di 3 lo Standard di vita da distribuire tra 1 o più classi Sociali a tua scelta, rispettando le restrizioni previste dalle regole a pag. 9.



### Politiche di investimento

**Costo:** Paga 25\$ per ogni famiglia.

**Effetto:** Riduci di 3 il



### Riforma politica

**Costo:** Paga 10\$.

**Effetto:** Scegli 1 mazzo di carte Politica, pesca 5 carte da quel mazzo e tienine 1 nella mano. Rimetti le altre in fondo al mazzo corrispondente nell'ordine che preferisci.



### Scolarizzazione

**Costo:** Paga 15\$ per ogni famiglia.

**Effetto:** Aumenta di 1 lo Standard di vita di 1 classe Sociale a tua scelta, rispettando le restrizioni previste dalle regole a pag. 9.

Carta di partenza



### Servizio di leva

**Costo:** Aumenta di 1 il

**Effetto:** Ottieni un ammontare di carte pari alla tua famiglia come se fosse inferiore di 2 Livelli.

Per esempio, se la tua famiglia = 20, ottieni 5.



### Sovraconsumo

**Costo:** Spendi 1\$ per ogni famiglia.

**Effetto:** Riduci di 3 il



### Sovrattassa

**Costo:** Aumenta di 1 il e rimuovi 10\$ dalla Banca Mondiale, mettendoli nella custodia LIMIT.

**Effetto:** Ottieni 2\$ per ogni famiglia.



### Spesa pubblica

**Costo:** Paga 15\$ per ogni famiglia.

**Effetto:** Riduci di 1 il

Carta di partenza



### Vegetarianismo

**Costo:** Aumenta di 2 il

**Effetto:** Durante il passo **Cibo** della Fase Sociale, considera la tua famiglia come se fosse di 1 Livello inferiore al fine di determinare l'ammontare di cibo da consumare. Per esempio: se famiglia=20, consumerai solo 10.

Carta con effetto permanente.





## Carte Produzione

Le carte Produzione rappresentano le azioni politiche che hanno un impatto sullo sviluppo dell'industria e della produzione, nonché sull'ambiente.

### Artigianato

**Costo:** Paga 1 \$.

**Effetto:** Ottieni 2 o 2 o 2 .

*Carta di partenza. Questa carta rifornisce il Magazzino ma non cambia la produzione.*

### Coltivazione intensiva

**Costo:** Paga \$ pari al valore indicato dalla posizione del tuo segnalino .

**Effetto:** Durante il passo **Produzione** della Fase Sociale, perdi 1 ottieni 1 e considera la tua come se fosse del Livello immediatamente superiore al fine di determinare il da produrre. Se la è già al massimo, produci 100 . Puoi rimuovere questa carta in qualsiasi momento perdendo 1 Livello di . Rimettila in fondo al mazzo corrispondente. Se sei già al minimo della , non perdi ma puoi comunque rimuoverla. Se non hai più abbastanza , rimuovere la carta è obbligatorio prima della tua produzione. Carta a effetto permanente.

### Estrazione

**Costo:** Paga 5 \$ e ottieni 1 .

**Effetto:** Ottieni 2 dalla custodia **LIMIT**.

*Promemoria: Le risorse della custodia **LIMIT** sono illimitate.*

### Urbanizzazione

**Costo:** Spendi 1 per ogni .

**Effetto:** Aumenta di 2 lo da distribuire tra 1 o più classi Sociali a tua scelta, rispettando le restrizioni della regola a pag. 9.

### Influenza indiretta

**Costo:** Paga 20 \$.

**Effetto:** Bersaglia 1 Nazione . Cedile fino a 2 dei tuoi .

*La Nazione bersagliata non può opporsi a Persuasione Indiretta.*

### Pianificazione politica

**Costo:** Aumenta di 2 il .

**Effetto:** Non svolgere il passo **Crescita Economica** della Fase Sociale.

*Puoi rimuovere questa carta in qualsiasi momento aumentando di 2 il . Rimettila in fondo al suo mazzo.*

*Carta a effetto permanente.*

### Produzione delocalizzata

**Costo:** Bersaglia 1 Nazione . Cedile \$ pari al valore indicato al Livello del loro segnalino Fabbrica poi rimuovi 10 \$ dalla Banca Mondiale e mettili nella custodia **LIMIT**.

**Effetto:** Produci usando la produzione della Nazione bersagliata. Ottieni le . Se necessario, le vanno spese dal tuo Magazzino, ma i sono ottenuti dalla Nazione bersagliata. La Nazione bersagliata non può opporsi alla produzione delocalizzata.

### Produzione ecologica

**Costo:** Riduci di 1 Livello la tua .

**Effetto:** Durante il passo **Produzione** della Fase Sociale, quando produci , ottieni 1 in meno di quanto indicato dalla posizione del tuo segnalino .

*Carta a effetto permanente.*

### Pulizia del pianeta

**Costo:** Paga 50 \$.

Le altre Nazioni possono aiutarti e partecipare al pagamento anche se non sono tue alleate.

**Effetto:** Se possibile, perdi 1 o 1 , poi tutte le Nazioni perdono 1 o 1 da rimettere nella custodia **LIMIT** in caso di , o nella riserva Inquinamento in caso di .

*I devono sempre essere restituiti per primi, prima dei . Se necessario, scambia i segnalini Inquinamento con gli altri giocatori in modo che non ci sia mai nessun in gioco fintanto che la riserva Inquinamento non è vuota.*

### Riciclaggio

**Costo:** Riduci di 1 Livello la tua .

**Effetto:** Quando spendi più di 10 simultaneamente, ottieni 1 dalla custodia **LIMIT**. Questa carta non ha alcun effetto durante le transazioni. Carta a effetto permanente.

*Promemoria: Le risorse della custodia **LIMIT** sono illimitate.*

### Robotizzazione

**Costo:** Scegli 1 tipo di produzione ( o ) e paga in \$ il valore indicato dalla posizione del segnalino Fabbrica di quel tipo.

**Effetto:** Aumenta di 2 Livelli la produzione del tipo scelto.

*Carta disponibile quando la raggiunge uno Standard di vita 3.*

### Sovraproduzione

**Costo:** Aumenta di 1 il .

**Effetto:** Esegui 1 produzione di o , a tua scelta. Perdi e ottieni se necessario.

### Industrializzazione

**Costo:** Scegli 1 tipo di produzione (, , o ) e paga in \$ il valore indicato dalla posizione del segnalino Fabbrica di quel tipo.

**Effetto:** Aumenta di 1 Livello la produzione del tipo scelto.

*Carta di partenza*





## Carte Esercito ed Economia

Le carte Esercito ed Economia rappresentano le azioni politiche che hanno un impatto sulle altre Nazioni, nella fattispecie attraverso il Mercato e gli attacchi militari.



### Accesso al mercato

**Costo:** Questa carta non ha alcun costo.

**Effetto:** Esegui 1 transazione (vedere pag. 25).

Carta disponibile quando la raggiunge lo Standard di vita 2.



### Aiuti umanitari

**Costo:** Paga 50 \$. Le altre Nazioni possono aiutare e partecipare al pagamento anche se non sono tue alleate.

**Effetto:** Se possibile, perdi 1 , poi tutte le Nazioni (inclusa la tua) perdono 1 da posizionare sulla carta riserva Destabilizzazione.



### Annessione territoriale

**Costo di attacco:** Spendi un ammontare di a tua scelta (almeno 10) e ottieni 2 .

**Effetto:** Se la Nazione bersagliata non resiste (vedere pag. 25) prendi 1 da essa e riduce di 1 Livello la sua produzione o .

Nota: Perdere 1 a volte può condurre alla perdita di 1 dato che non puoi mai avere più di .



### Borsa valori

**Costo:** Rimuovi 10 \$ dal tuo Magazzino e mettili nella custodia .

**Effetto:** Quando giochi la carta Accesso al mercato o la carta Speculazione, puoi eseguire 2 transazioni invece di 1, usando risorse diverse, vedere pag. 25.

Carta a effetto permanente.



### Colonizzazione

**Costo:** Spendi 5 e ottieni 2 .

**Effetto:** Prendi 1 e 2 dalla riserva Colonizzazione, se ne rimangono.

Una volta che la tessera riserva Colonizzazione è vuota, questa carta e la tessera riserva Colonizzazione non sono più utili.



### Distruzione di massa

**Costo di attacco:** Spendi un ammontare di a tua scelta (almeno 10) e ottieni 2 .

**Effetto:** Se la Nazione bersagliata non resiste (vedere pag. 25) perde 1 che viene messo nella custodia riduce di 1 Livello la sua produzione o (a tua scelta) e ottiene 3 presi dalla carta riserva Inquinamento.

Nota: Perdere 1 a volte può condurre alla perdita di 1 dato che non puoi mai avere più di .

Carta disponibile quando la arriva a uno Standard di vita di Livello 4.



### Interferenza politica

**Costo:** Rimuovi 10 \$ dalla Banca Mondiale e mettili nella custodia .

**Effetto:** Bersaglia 1 Nazione , prendi da essa un ammontare massimo di \$ pari al valore indicato dalla posizione del suo cilindro . Rispettando le restrizioni della regola a pag. 9, scegli un che la Nazione bersaglio deve aumentare di 1 Livello.

La Nazione bersaglio non può opporsi a Interferenza politica.



### Operazione militare

**Costo di attacco:** Spendi un ammontare di a tua scelta (almeno 3) e ottieni 1 .

**Effetto:** Se la Nazione bersagliata non resiste (vedere pag. 25) prendi fino a 2 , o 5 , o 5 da essa.



### Repressione della polizia

**Costo:** Spendi un ammontare di pari alla tua come se fosse inferiore di 2 Livelli e ottieni 1 .

**Effetto:** Riduci di 2 il tuo .



### Speculazione

**Cost:** Rimuovi 5 \$ dalla Banca Mondiale e 5 \$ dal tuo Magazzino e mettili nella custodia .

**Effetto:** Muovi 1 cubo Tariffa di 1 Risorsa a tua scelta, poi esegui 1 transazione (vedere pag. 25).



### Sviluppo turistico

**Costo:** Rimuovi 10 \$ dalla Banca Mondiale e mettili nella custodia .

**Effetto:** Bersaglia 1 Nazione . Considera lo Standard di vita immediatamente inferiore a quello della sua classe Sociale . Moltiplica questo valore per 10 e prendi dalla Nazione bersagliata un ammontare di \$ pari al risultato. La Nazione bersagliata riduce inoltre di 2 il suo .

Esempio: se lo del tuo avversario è 3, prendi da quell'avversario  $(3-1) \times 10 = 20\$$ .

La Nazione bersagliata non può opporsi a Sviluppo turistico.



### Terrorismo

**Costo:** Spendi 1 e ottieni 1 .

**Effetto:** Bersaglia 1 Nazione , poi aumenta di 3 il suo .

La Nazione bersagliata non può resistere al Terrorismo.