

Preparazione

Segnalino al 1° Giocatore

Segnalini Giocatore: **20** (Barra TT)
Segnalino Generazione: **1** (Barra TT)

Parametri Globali (PG)

- Impilare tessere Oceano: **9**
- Ossigeno: **0%**
- Temperatura: **-30 C°**
- Venere: **0%**

TURMOIL

Collocare Delegati ed Eventi Globali
Sostituire Milestone TM di Tharsis

Plance Giocatori-Colonie-Turmoil

[G] Produzione Risorse: **1 tutte**
(Se Corporate Era: **0 tutte**)
[C] # Tessere = # Giocatori+2 (2G: #5)
[T] Governo Iniziale: **Verdi**

Segnalini Colonie su spazio **2** tranne *Titano, Enceladus, Miranda* su *Luna*

Ogni Giocatore pesca

- **2** carte *Corporation*†
(Opzione: **1** di una delle espansioni usate)
- **4** carte *Prelude*
- **10** carte *Progetto*

Ogni Giocatore riceve/sceglie

- **1** Flotta mercantile [Gratis]
- **1** Corporation [Gratis]
- **2** carte *Prelude* [Gratis]
- **0-10** carte *Progetto* [3M€ cad.]
(scartare il resto delle carte a faccia in giù)

- Svelare le carte *Corporation* e *Prelude* scelte
- In base a queste, risolvere Effetti, assegnare Risorse e Produzione (sommandole a quelle in plancia)

Pagare **3M€** per ogni carta *Progetto* prima di sommare le Risorse *Prelude* (eccezione: *Beginner Corporation*)

TURMOIL

1. Tutti i Giocatori: **-1 TT**
2. Risolvere l'Evento Globale e il cambio di Governo/Politica
3. Tutti i Giocatori: **+Bonus (nuovo) Governo**
4. Effettuare i cambi sulla Plancia Comitato se necessario
5. Se il Giocatore ha il Presidente: **+1 TT**
6. Marcare il Partito Dominante e rifornire la Lobby
7. Far scorrere le carte sulla Plancia Evento Globale piazzando i Delegati Neutrali come da icone su di esse

Fase di Ricerca [Non c'è limite per n. di carte in mano]
Anche i simboli sulle carte *Corporation* e *Prelude* sono considerati "in gioco"

1. Il Giocatore pesca 4 carte (**Variante Draft opzionale**)
2. Il Giocatore può comprare 0-4 di queste carte a **3M€** cad.
3. Le carte rimanenti sono scartate a faccia in giù

Fase Azioni

In senso orario dal 1° Giocatore, ognuno esegue **1-2 delle seguenti Azioni** (anche 2 volte la stessa) finché **tutti** non hanno passato: chi passa senza fare azioni perde il turno

1) Giocare una carta dalla propria mano

1. **Requisiti ed effetti** della carta vanno soddisfatti e risolti [Eccezioni: Parametri Globali già al max., Risorse non accumulabili su altre carte, Risorse di proprietà riquadrate in rosso (rimovibili opzionalmente)]
2. **Pagare per la carta e ottenerne gli effetti immediati**
3. **Posizionare la carta di fronte al giocatore impilata per tipo:**
 - **Carte Eventi:** a faccia in giù
 - **Carte Automatiche:** a faccia in su, simboli visibili
 - **Carte Attive:** a faccia in su, simboli e azioni visibili

2) Ottenere uno di questi Effetti pagandone il costo

Effetto	Costo	Effetto	Costo	Effetto	Costo
A)		E)	11	I) 1x	18
B)	8	F)	14/8x	J) 1x	23/8x
C)	8/14/20	G)	15	K) 1x	25
D)	9/ 3x / 3x	H)	17	L) Nx	xN
TURMOIL M)	0 (Lobby) 5 (Riserva)	N)	10	O)	x3 10

- A)/D) Max. 1 volta per Carta (marcare) / per Flotta
- A) O) Max. 1 volta per Generazione
- B) C) Max. 3 cad. per partita
- [Tessera Colonia] Max. 3 Colonie totali - Max. 1 Flotta alla volta
- Max. 1 Colonia per Giocatore

- Governo Mondiale (Opzione VN): il 1° Giocatore **1 PG** a scelta (se possibile), ma non riceve bonus
- Segnalino 1° Giocatore passato in senso orario
- Rimuovere marcatura carte blu e ritirare Flotte
- Segnalini bianchi Colonie attive e Generazione: **+1**

FASE SOLARE

Fase di Produzione

Per ogni Giocatore:
1. Convertire Energia in Calore
2. Ottenere Risorse
3. Ottenere M€
(TT+Produzione M€)

Parametri Globali (PG)

Il Giocatore incrementa il suo **TT di 1 per ognuno** di questi **eventi** da lui causato, se incrementabile:

- Acqua: **+1** tessera Oceano
- Ossigeno: **+1%**
- Temperatura: **+2 C°**
- Venere: **+2%**

Piazzamento tessere

(marcarle col segnalino giocatore)

- Città: **mai** adiacenti tra loro
- Vegetazione: **sempre** vicino ad altre tessere in proprio possesso (se possibile, sennò ovunque)
- Oceano: **sempre** nelle apposite aree (no marcatura, sono libere)

Bonus di posizionamento

(cumulabili)

- Se **presenti** sull'esagono dove si posiziona la propria tessera
- **2M€ per ogni tessera Oceano adiacente** a quella appena posizionata (anche se è un'altra tessera Oceano)

Prox. Generazione

No

Parametri Globali di Marte sono al Max.?
[9 Oceani
14% O₂
+8 C°]

Sì

Fine del Gioco

Convertire Piante in Vegetazione

Il TT dei Giocatori è la base di calcolo dei Punti Vittoria (PV)

Riconoscimenti: **1°: +5 PV / 2°: +2 PV** (2° solo se si gioca min. in 3). Con pareggio entrambi **+5 PV** ma nessun premio al 2°

Milestone: **+5 PV cad.**
Leader e Presidente: **+1 PV cad.**

Tessere possedute sul tabellone:
• Vegetazione: **+1 PV cad.**
• Città: **+1 PV** per ogni tessera vegetazione **adiacente** a esse (di qualsiasi proprietario)

Punti dalle carte:
• Σ PV/Risorse +
• Σ Simboli PV +
• Σ PV/Simboli speciali

Vince chi ha > PV
(Spareggio: chi ha > M€)