PACHAMAMA
LA SFIDA DEL SECOLO

Un gioco collaborativo da 3 a 6 giocatori, dai 15 anni in su.

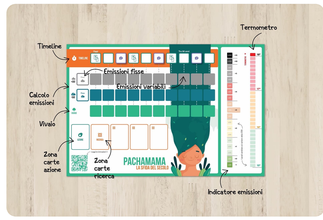
Collabora con la tua squadra per salvare il mondo dalla crisi climatica!

PRESENTAZIONE E SCOPO DEL GIOCO

Durante una partita di PACHAMAMA dovrai affrontare e risolvere le difficoltà, i rischi e le incertezze che la minaccia di una crisi climatica porta con sé.
Entrerete nei panni dei principali leader mondiali e avrete **50 anni di tempo, suddivisi in 10 turni di gioco**, per riuscire a affrontare le sfide climatiche e ambientali globali.

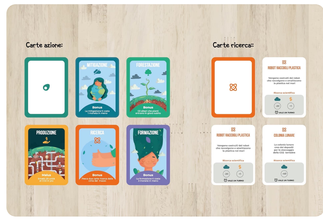
Lo scopo del gioco è **rivoluzionare il sistema economico e ambientale globale**, abbattendo le emissioni di CO2, in modo da mantenere il riscaldamento globale **sotto la soglia dei 18°C** (+3 Gradi rispetto alla temperatura media attuale di circa 15°C), che scatenerebbe delle reazioni a catena catastrofiche, non solo per le società umane.

COMPONENTI



Il Tabellone

Composto dalle seguenti aree:
- la **timeline**,
- il **termometro**,
- **l'indicatore emissioni**,
- zona di **calcolo delle emissioni** (+CO2 e -CO2),
- il **vivaio**,
- zona **carte azione e ricerca**



Le Carte

Un mazzo di 100 **Carte Azione**, composto da 5 diverse tipologie:
- Formazione
- Forestazione
- Produzione
- Ricerca scientifica
- Mitigazione

Un mazzo di carte **Ricerca Scientifica** composto da 50 carte Ricerca.

Le Plance

Dieci plance **Area geografica**, raggruppate per colori:
- **Aree Verdi**
- **Aree Gialle**
- **Aree Arancioni**

Ricorda: *i colori danno un'indicazione su quali sono i punti di forza delle aree geografiche.*

Una plancia **La Tua Foresta** per tenere traccia degli alberi piantati. Ogni casella ha due righe, la prima riga indica gli alberi piantati, la seconda riga indica la corrispondente riduzione di CO2.

Segnalini e Indicatori

Segnalini
- **alberi** da usare nel vivaio (in verde)
- **monete** (in arancione)
- **aumento emissioni CO2** (in grigio)
- **riduzione emissioni CO2** (in blu)

Indicatori
- livello di **formazione** area geografica
- **segnaturno** tabellone
- **temperatura**
- **CO2**
- **Albero** (per gli alberi ne La Tua Foresta)

PREPARAZIONE

Attività 1 - Scelta delle aree geografiche

Ogni giocatore sceglie la sua plancia **Area Geografica** personale tra quelle disponibili, e la posiziona di fronte a sé. Ogni area geografica ha un differente approccio strategico e può fare cambiare radicalmente l'andamento della partita. I colori danno un'indicazione su quali sono i punti di forza delle aree geografiche.

Le plance Area Geografica sono infatti divise secondo 3 diversi colori, scelti in base ai loro punto di forza:
- **verde**: forti in forestazione,
- **giallo**: forti in produzione,
- **arancione**: forti in ricerca.

Consiglio: *sarebbe opportuno che ci fossero in gioco sempre almeno un'area geografica per ogni tipologia di colore.*

Attività 2 – Scelta del moderatore, del bancario e del vivaista

Occorre scegliere:
- un **Moderatore** – sarà responsabile del tabellone di gioco (timeline CO2, termometro, etc.);
- un **Bancario** – si occuperà dello scambio di crediti e dei pagamenti;
- un **Vivaista** – si occuperà della gestione degli alberi nel vivaio e ne "La Tua Foresta".

Queste figure possono essere svolte anche da un solo giocatore.

Attività 3 – Preparazione plance e tabellone

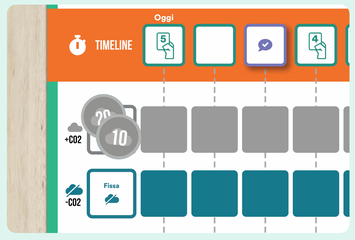
Preparazione plance
- Ogni giocatore posiziona un **segnalino** sul **livello 1 di formazione** della plancia scelta.
- Si distribuiscono i segnalini Moneta indicati nella sezione apposita delle plance area geografica in gioco.

Preparazione tabellone
- Posiziona un **indicatore CO2** sull'apposita sezione del tabellone (a destra) sulla casella indicante 20 e +3;
- Posiziona l'**indicatore temperatura** sulla casella del termometro che indica 15°C;
- Posiziona l'**indicatore Segnaturno** sulla casella "Oggi" nella Timeline;
- Disponi la plancia "**La Tua Foresta**" vicino al tabellone di gioco;
- Mescola le carte ricerca scientifica e le carte azione, e poggiali negli appositi riquadri sul tabellone. Quindi rivela e disponi le prime 3 carte ricerca sul tabellone, negli appositi spazi;

- **Il moderatore posiziona nell'apposito spazio "area emissioni CO2 fissa" un numero di segnalini "emissioni di CO2" corrispondenti al valore indicato nella tabella, che varia in base al numero di giocatori.**

3 giocatori	+20 CO2 fissa
4 giocatori	+30 CO2 fissa
5 giocatori	+45 CO2 fissa
6 giocatori	+60 CO2 fissa

Esempio: *se giochiamo in 4, posizioniamo segnalini per un valore di +30 CO2 nello spazio "Fissa" in grigio.*



Tutto pronto, si comincia!

COME SI GIOCA?

In tutti i turni di gioco si svolgono le fasi 1, 2 e 3.

Fanno eccezione:
- **i turni 1,4 e 7 dove si effettuerà anche la fase 0**
- **i turni 3,6 e 9 dove si effettuerà anche la fase 4**

Ricorda: *tutte le fasi si svolgono in silenzio. L'unica eccezione è la fase 4.*

Fase 0 - Draft

Questa fase si effettua solo all'inizio del turno 1, 4 e 7 come indicato nella timeline del tabellone.
Ogni giocatore pesca: **5 carte** al 1° turno; **4 carte** al 4° e 7° turno.

1. Dopo avere visionato le carte ricevute, ciascun giocatore sceglie una carta e la conserva, passando le carte rimanenti alla sua sinistra.
2. Prende le carte che gli passa il giocatore alla sua destra ed effettua la stessa operazione, fino a quando rimane da fare una scelta tra le ultime due carte: l'ultima carta rimasta non viene passata, ma scartata.

All'inizio del 1° turno ogni giocatore avrà 4 carte. Tre le giocherà nei primi 3 turni. La carta in esubero viene conservata per i turni successivi.
All'inizio dei turni 4 e 7 il giocatore avrà 4 carte (3 derivanti dal nuovo draft e 1 in esubero dai precedenti tre round).
All'inizio del 7° turno ogni giocatore avrà 4 carte per gli ultimi 4 round.

Consiglio: *nel primo draft scegli sempre almeno una carta azione produzione.*

Fase 1 - Scegliere le carte azione

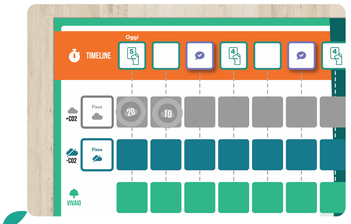
All'inizio di ogni turno, in silenzio e senza mettersi d'accordo, i giocatori scelgono la carta azione da giocare e la mettono davanti a sé coperta.
Quando tutti i giocatori hanno scelto una carta azione, si girano le carte.

Ricorda: *devi giocare una carta azione ogni turno.*

Fase 2 - Attivare le carte azione

Girate le carte, il moderatore controlla se sono state attivate delle **combinazioni** di carte azione.
In senso antiorario, il moderatore mette in atto le indicazioni delle carte azione in gioco, il bancario si occupa delle monete ed il vivaista si occupa degli eventuali alberi entrati in gioco.
Le carte azione entrate in gioco, vengono scartate.
Il giocatore inizia sempre il turno successivo con una carta azione in meno.

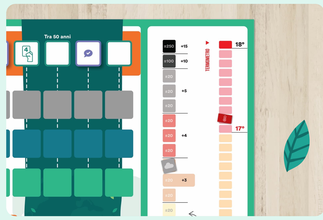
Ricorda: *mettere i segnalini relativi all'aumento e alla riduzione di CO2 sulle casella emissioni fisse solo se persisteranno per tutta la partita, altrimenti metterli sulla casella emissione variabile del turno di riferimento.*



Fase 3 - Determinare la variazione della temperatura

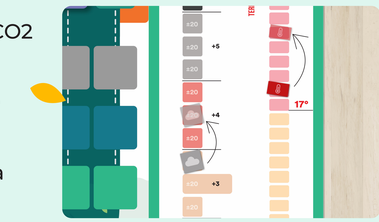
Alla fine di ogni turno:
1. Se ci sono alberi nel vivaio occorre trasferirli ne "La Tua Foresta". Aggiungere segnalini riduzione CO2 (blu) nell'area emissioni - CO2 fissa in base alla quantità di alberi piantati.
2. Si misurano le emissioni nette di CO2.
Per fare questo occorre esaminare la differenza tra i segnalini emissione CO2 (grigi) e quelli riduzione CO2 (blu) presenti sul tabellone nelle relative caselle.

Ricorda: *devono essere considerati all'interno di questo calcolo tutti i segnalini CO2, sia quelli nella casella fissa che quelli nella casella variabile.*



Una volta calcolate le emissioni nette di CO2 del turno, spostare il segnalino emissioni di CO2 sull'indicatore CO2.
Spostare il segnalino di una casella verso l'alto ogni 20 unità aggiuntive di CO2 e di una casella verso il basso ogni 20 unità negative di CO2.

Esempio: *ad un +55 CO2, le 15 unità di CO2 in eccesso non hanno effetto. Ne rimangono 40 e quindi ci sarà uno spostamento di 2 caselle verso l'alto.*



Infine spostare il segnalino temperatura del numero di caselle riportato alla destra dell'indicatore CO2.

Esempio: *se il segnalino CO2 si trova ad una variazione di temperatura di +4, la temperatura aumenterà di 4 caselle nel termometro.*

Esauriti i conteggi, possiamo togliere dal tabellone tutti i segnalini sulle caselle variabili del turno appena giocato.

Eccetto per i turni 3°, 6° e 9° (dove si svolge la Fase 4), spostare il segnalino contaturno al turno successivo e iniziare la Fase 1 (o la Fase 0) del nuovo turno.

Fase 4 - Dialogo, scambio e accordi

Alla fine del 3°, del 6° e del 9° turno, come indicato sulla timeline del tabellone, viene organizzata una sessione di dialogo della durata di 3 minuti.

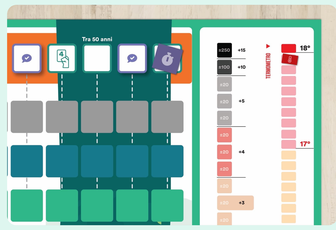
In questa fase, e solo durante questa fase, i giocatori potranno:
- parlare e discutere della strategia da applicare
- scambiare monete
- scambiare carte azione possedute dai giocatori
- scambiare carte ricerca scientifica possedute dai giocatori

Una volta effettuati gli scambi, tutti i giocatori dovranno terminare il turno con una carta azione in mano, quindi si sposta il segnalino contaturno sul turno successivo.

Consiglio: *è molto importante in questa fase costruire una strategia e mettersi d'accordo sulle azioni da giocare i prossimi turni.*
Le conseguenze di una strategia approssimativa, potrebbero essere disastrose!

Fine Della Partita

La partita è vinta se:
Alla fine del 10° turno, dopo aver giocato l'ultima carta azione nelle mani dei giocatori **il segnalino della temperatura si trova al di sotto dei 18°C**. Il pianeta è salvo e i giocatori hanno raggiunto il loro obiettivo: rivoluzionare le abitudini mondiali nel rispetto dell'ambiente e delle basse emissioni, evitando così il collasso climatico della Terra.



La partita è persa se:
1. In qualsiasi momento della partita **si superano i 18°C**. In questo caso, il mondo, come lo conosciamo oggi sta collassando, la partita è persa!
2. **Alla fine del 10° turno di gioco ci si trova sulla casella dei 18°C**. In questo caso, conseguenze irreversibili sono state innescate all'interno dei naturali processi chimici, fisici e biologici del Pianeta Terra, che porteranno inevitabilmente al collasso climatico e ambientale.

CARTE AZIONE

Giocare le Carte Azione e attivarne gli effetti

Ogni giocatore può giocare solo un'azione per turno.

Gli effetti delle carte azione sono descritti sulla plancia Area Geografica di ciascun giocatore.

Gli effetti delle carte azione 'Bonus' e 'Malus' sono specificati nella descrizione delle singole carte e vanno a modificare gli effetti descritti sulla plancia Area Geografica del giocatore che la usa solo per il turno in cui viene usata.

Fatta eccezione per le carte azione "Produzione" e "Formazione" che possono attivare l'effetto descritto sulla plancia area geografica solo una volta, **le altre carte azione** (Forestazione, Mitigazione, Ricerca Scientifica) **possono attivare l'effetto descritto sulla plancia quante volte vorrà il giocatore**, compatibilmente con le monete investite.

Fallimento di una carta azione

Se ci si trova in mano con delle carte azione, di cui non si può attivare l'effetto per mancanza di monete, la carta azione, una volta rivelata, conterà come un'azione fallita e porterà all'aggiunta sul tabellone nella sezione CO2 variabile di un numero di segnalini "emissione di CO2" in base al tipo di carta azione scartata:

Carta azione Bonus	**+10 CO2 momentanea**
Carta azione Normale	**+20 CO2 momentanea**
Carta azione Malus	**+40 CO2 momentanea**

Combinazione Di Carte Azione

Se in un turno, due o più giocatori scelgono la stessa carta, si attivano degli **effetti** speciali di seguito riportati che vanno risolti nella fase 2 del turno.

Se due o più **carte Produzione vengono giocate nello stesso turno** danno luogo alle seguenti penalità:

2 carte produzione in gioco	+ 20 CO2
3 carte produzione in gioco	+ 40 CO2
4 carte produzione in gioco	+ 60 CO2
5 carte produzione in gioco	+ 100 CO2
6 carte produzione in gioco	+ 200 CO2

Se due o più **carte Forestazione vengono giocate nello stesso turno** danno luogo ai seguenti bonus:

2 carte forestazione in gioco	+ 2 alberi immediati
3 carte forestazione in gioco	+ 6 alberi immediati
4 carte forestazione in gioco	+ 12 alberi immediati
5 carte forestazione in gioco	+ 20 alberi immediati
6 carte forestazione in gioco	+ 36 alberi immediati

LE CARTE RICERCA

Le carte ricerca scientifica si distinguono tra:

- **Vale un turno:** Ogni giocatore che pesca questa carta può decidere se usare subito questa carta o conservarla per utilizzarla ad un turno successivo o scambiarla con altri giocatori. Finchè non verranno giocate, rimarranno "attive" a fianco alla plancia del giocatore proprietario. La carta viene scartata una volta completato l'effetto descritto.
- **Vale per sempre:** le carte con questa dicitura hanno un effetto che vale in modo continuativo fino alla fine della partita e rimangono attive vicino la plancia area geografica del giocatore che la sta usando. Una volta attivate si potranno scambiare nella Fase 4.

Nel caso di contraddizione fra ciò che è scritto sulla carta ricerca e regolamento è prioritario quello che è scritto sulla carta ricerca pescata.

SPIEGAZIONE SINGOLE CARTE AZIONE

Formazione

Con la formazione è possibile migliorare i valori delle altre azioni personali. Se giochi questa carta, pagane il costo e sposta l'indicatore livello formazione sul livello successivo.
Si può effettuare un passaggio di livello formazione alla volta. Una volta raggiunto il terzo livello formazione, non potrai più attivare l'effetto delle carte azione "formazione".

Se un giocatore, già al 3° livello, è costretto a usare una carta azione formazione, la carta azione in questione sarà considerata come "fallita".

Produzione

Con la produzione puoi guadagnare segnalini moneta. Il vantaggio di giocare questa carta è quindi quella di ricevere monete a scapito però della CO2 che aumenterà secondo i valori descritti sulla plancia area geografica che stai rappresentando.

La carta Produzione **può essere attivata solo una volta per turno.**

Ricorda: *si ha una penalità se due o più giocatori giocano la carta Produzione nello stesso turno.*

Forestazione

Con la Forestazione è possibile piantare alberi per compensare emissioni fisse.

Quando giochi questa carta, paghi la quantità di alberi che desideri piantare.
Gli alberi piantati, entrano in gioco dopo 1 o 2 turni secondo quanto riportato nell'Area Geografica.

Il vivaista li aggiungerà al vivaio nella casella corrispondente al turno in cui cresceranno. Quando cresciuti, il vivaista li trapianterà nella Foresta.

Raggiunti i 100 alberi nella foresta, le carte azione Forestazione giocate, risulteranno carte azione **fallita** *(vedi sopra fallimento carte azione).*

Se si dispone di monete sufficienti, si potrà attivare più volte l'effetto forestazione con la stessa carta azione durante il medesimo turno.

Ricorda: *si dà luogo a un bonus combinazione se due o più giocatori giocano la carta Salvaguardia nello stesso turno.*

Mitigazione

Con la mitigazione si ha una diminuzione immediata di CO2, ma solo per il turno in cui viene attivato l'effetto della carta azione. Se giochi questa carta, paga le quantità di mitigazioni che vuoi fare e abbatterai la quantità di CO2 riportata sulla tua plancia area geografica. In altre parole con una carta azione mitigazione potrai attivare l'effetto "mitigazione" sulla tua plancia area geografica tante volte quante vorrai, compatibilmente con la tua disponibilità di crediti.

Uno volta attivato l'effetto mitigazione, posiziona un numero di segnalini riduzione/assorbimento di CO2 nella sezione della tabella di gioco riduzione/ assorbimento momentanei e rimuovili alla fine del turno.

Ricorda: *puoi attivare l'effetto mitigazione più volte lo stesso turno, purchè tu riesca a pagarle.*

Ricerca

Giocando questa carta, potrai pescare una carta ricerca scientifica. Attraverso essa è possibile avere dei benefici sia in campo economico, sia in campo ambientale, sia direttamente sulla temperatura del pianeta.

Quando giochi questa carta, potrai scegliere una delle tre carte ricerca scientifica presenti sul tabellone oppure pescare la prima carta dal mazzo carte ricerca scientifica. Una volta scelta la carta ricerca prendila e mettila vicino alla tua plancia area geografica.

Otterrai i benefici descritti dalla carta ricerca:
1. immediatamente se "*vale un turno*"
2. a partire dal prossimo turno, ma per sempre se "*vale per sempre*"

Ogni giocatore può avere "attive" massimo tre carte ricerca. Se quindi hai già tre carte ricerca attive e vuoi investire su una nuova ricerca, dovrai prima scartare una delle tre carte ricerca già attive.

Ricorda: *puoi investire su più carte ricerca per turno, ma non puoi accumulare sulla tua plancia più di tre carte ricerca ancora attive.*

RINGRAZIAMENTI

Pachamama è un progetto nato da un'idea del team di zeroCO2 e non esisterebbe senza l'incredibile lavoro di Franco e Marco Prestipino, Raffaele Ventura, Craq Design Studio e tutto il team di zeroCO2.