

NOWY ŚWIT

Instrukcja





04 Wprowadzenie

14 Przygotowanie

18 Jak grać?

Etap ogólnoświatowy

Etap lokalny

Etap emisji

Etap kryzysu

Etap wzrostu

Koniec gry

Warto zapamiętać

34 Warianty

Karty wyzwań

Warianty przygotowania

36 Od autorów

Twórcy

40 Pomoc gracza

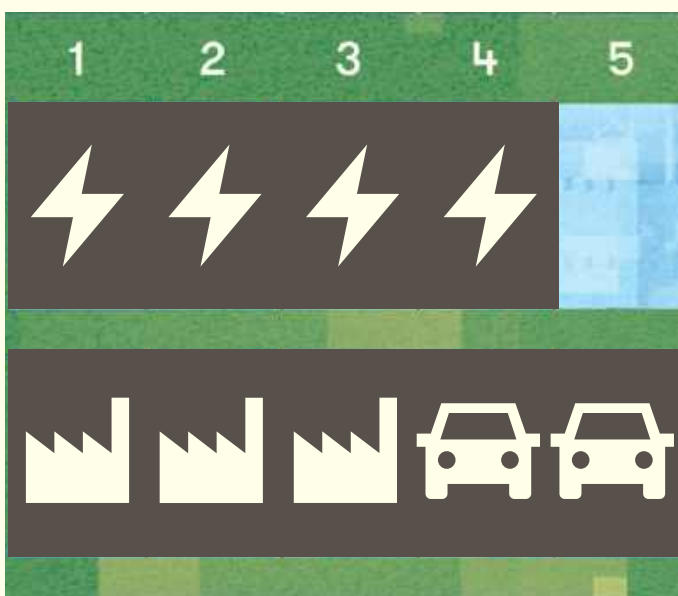
„Nowy świat”
to kooperacyjna gra
o zapobieganiu
zmianom
klimatycznym.



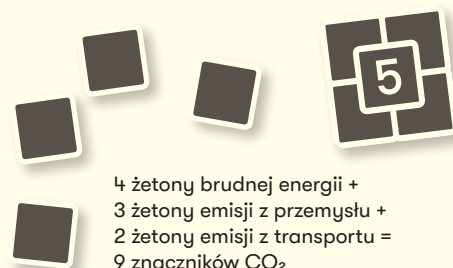


W grze „Nowy świat” gracze będą tworzyć przełomowe technologie i uświadamiać społeczeństwa w temacie zagrożeń klimatycznych.

Gracze wcielają się w światowe mocarstwa: Chiny, Europę, Stany Zjednoczone oraz kraje Globalnego Południa. Wszyscy mają wspólny cel – ograniczyć emisję CO₂ (dwutlenku węgla), zanim na Ziemi zrobi się zbyt gorąco lub zanim zbyt wiele społeczeństw znajdzie się w kryzysie.



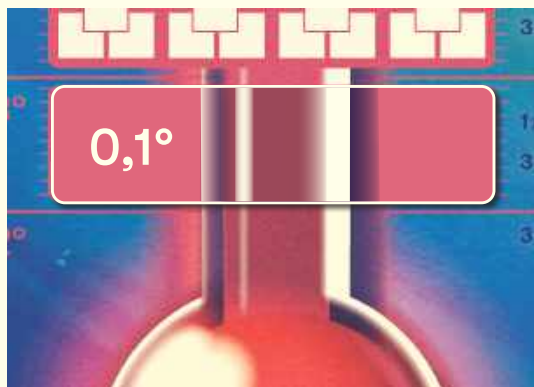
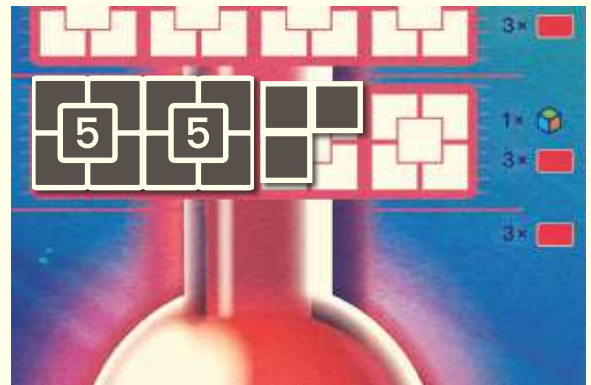
Na początku gry wszyscy gracze produkują ogromne ilości dwutlenku węgla z posiadanych na swoich planszach żetonów brudnej energii i emisji.





Część z tych znaczników zostanie zneutralizowana przez żetony drzew i oceanów na planszy głównej i nie przyniesie żadnych negatywnych skutków.

Wszyscy gracze wypuszczają do atmosfery zdecydowanie więcej CO₂, niż planeta może zneutralizować. Nadmiarowe znaczniki wędrują na tor termometru, który śledzi wzrost temperatury na Ziemi.



Po wypełnieniu całego rzędu znacznikami CO₂ gracze zamieniają je na pasek wzrostu temperatury, co oznacza podniesienie globalnej temperatury powierzchni planety o 0,1 °C. Jeśli w grze pojawi się 8. pasek wzrostu temperatury, wszyscy gracze przegrywają.

Za każdy pasek wzrostu temperatury na termometrze gracze rzucają kością efektów globalnych, co odzwierciedla osiąganie przez planetę kolejnych punktów krytycznych, a to z kolei sprawia, że gra staje się bardziej wymagająca.





Rosnąca temperatura zmusza także graczy do dobierania większej liczby kart kryzysów, co z kolei odpowiada wielu różnym czynnikom wpływającym na nasz klimat.

Karty kryzysów to coś, co zagraża społeczeństwom. Jeśli którykolwiek z graczy będzie miał 12 lub więcej społeczeństw w kryzysie, wszyscy przegrywają.



Jak ochronić swoje społeczeństwa?
Budując odporność w sferach społecznej, środowiskowej i infrastrukturalnej. Im więcej żetonów odporności ma gracz, tym bardziej będzie chroniony.



Warunki zwycięstwa

Osiągnięcie stanu redukcji:

Gracze wspólnie będą usuwać więcej dwutlenku węgla z atmosfery niż go produkować. Aby to osiągnąć, gracze zagrywają karty usuwające żetony brudnej energii i emisji ze swoich plansz, równocześnie dodając żetony czystej energii w liczbie wystarczającej do pokrycia ich zapotrzebowania energetycznego.

Każdy gracz rozpoczyna grę z 5 kartami charakterystycznymi dla swojego mocarstwa. Na przykład tak wygląda obszar gry Chin na początku rozgrywki.

W każdej rundzie gracze dobierają karty z ogromnej talii unikalnych kart. Następnie będą je zagrywać ze swojej puli do swojego obszaru gry: NA albo POD już zagrane karty, aby tworzyć efektywne kombinacje.

Usuwać żetony brudnej energii i emisji



← Dodawaj żetony czystej energii, aby pokryć zapotrzebowanie energetyczne





Zagrywanie kart na 3 sposoby

1. Zagraj kartę na wierzch stosu, aby jej akcja stała się dostępna. Zagranie karty Przesył dalekiego zasięgu na wierzch tego stosu pozwoli ci jej użyć raz za każdy niebieski symbol sieci, który karta Elektrownie czystej energii także ma. Gdy wykonujesz akcję z karty, wykorzystujesz wszystkie symbole w stosie znajdujące się pod tą kartą!

Zagraj na wierzch



Zagraj pod spód



2. Zagraj kartę pod spód, aby wzmocnić akcję karty z wierzchu stosu! Możesz zagrać Szkółki leśne pod kartę Wycofywanie brudnej energii, aby podwoić liczbę różowych symboli regulacji prawnych w tym stosie, co pozwoli ci usunąć 2 żetony brudnej energii zamiast 1.



3. Odrzuć kartę, aby zapłacić koszt niektórych akcji. Tutaj: Odrzuć kartę Alternatywny cement, aby wykonać akcję z karty Wolontariusze odporności, która pozwoli ci wziąć dowolny żeton odporności. Jako że ta akcja nie ma limitu, możesz odrzucić więcej kart z puli, aby wykonać ją więcej razy.



Gromadź symbole w stosie, aby wzmocnić działanie akcji



← Na każdej karcie widnieje 1–3 symboli.

Im więcej symboli zachęty jest w stosie, tym więcej żetonów odporności infrastrukturalnej możesz pozyskać.

Czy zagrasz kartę Kolej dużych prędkości pod stos, tworząc mechanizm pozyskiwania odporności infrastrukturalnej?
Czy może raczej zagrasz ją na wierzch, aby wykorzystać symbole sieci w stosie do usunięcia wszystkich swoich żetonów emisji z transportu?

Tego typu decyzje są właśnie sercem gry!





Przygotowanie

Przygotowanie planszy głównej

- A. Umieście znacznik bieżącej rundy stroną z zegarem do góry na pierwszym polu toru rund.
- B. Umieście 6 znaczników efektów globalnych na odpowiednich polach startowych.
- C. Połóżcie wszystkie paski wzrostu temperatury, kość efektów globalnych oraz kość geoinżynierii na rysunku cebulki termometru, aby były pod ręką.
- D. Umieście w dowolnym miejscu na planszy znaczniki drzew i oceanów w liczbie odpowiadającej wskazaniom tabeli po prawej.
- E. Resztę żetonów i znaczników pozostawcie w ich pojemnikach i połóżcie je w zasięgu graczy.

Przygotujcie stosy kart

- F. Przetasujcie karty projektów ogólnosiwiatowych i utwórzcie z nich zakryty stos.
- G. Przetasujcie karty kryzysów i utwórzcie z nich zakryty stos.
- H. Przetasujcie karty projektów lokalnych i utwórzcie z nich zakryty stos.
- I. W swojej pierwszej rozgrywce nie używajcie kart wyzwań. Więcej szczegółów znajdziecie na str. 35.



F



E



NOWY ŚWIT



Liczba graczy	Drzewa	Oceany
4	24	16
3	16	12
2	11	7
1	6	4

G



Wskazówka: Dla ułatwienia obsługi gry używajcie żetonów drzew i oceanów o wartości „5”, kiedy tylko możecie.



H



I



(A)
Obszar gry



Wybierzcie mocarstwa

W zależności od liczby graczy przygotujcie do gry wskazane mocarstwa. Zdecydujcie w dowolny sposób o przydziale mocarstw i dajcie każdemu z graczy odpowiadającą mu planszę i kartę pomocy.

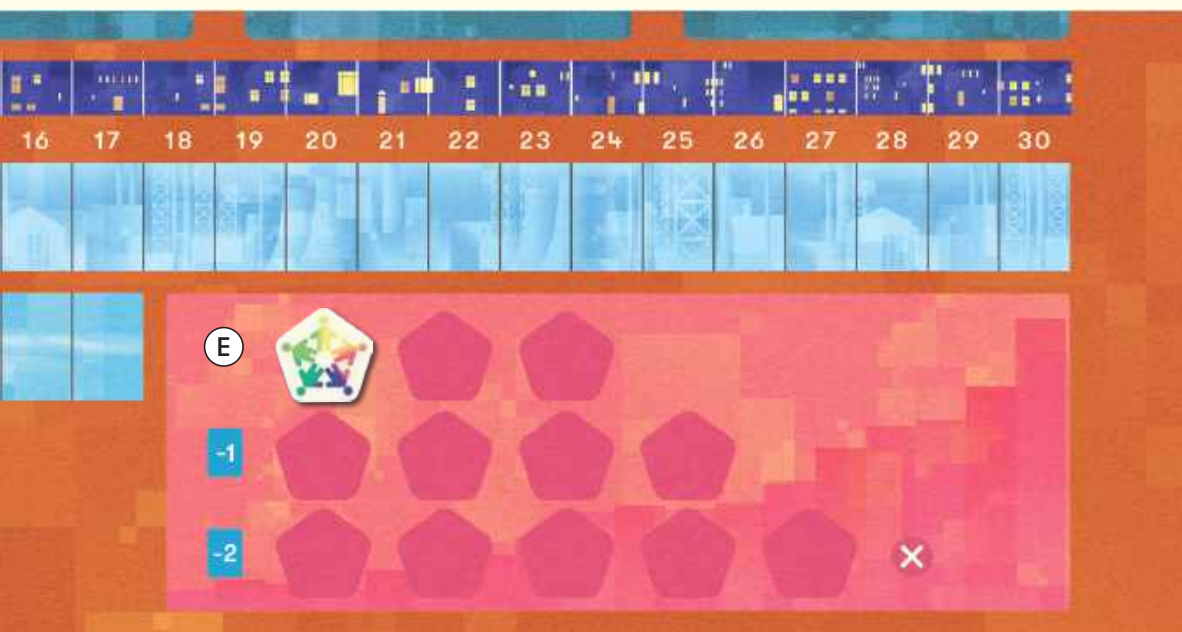
Liczba graczy	Mocarstwa biorące udział w grze
4	Wszystkie
3	Globalne Południe, Europa, USA
2	Chiny, USA
1	Dowolne (patrz: karta pomocy)

 Podczas gry solo usuń wszystkie karty z tym symbolem ze wszystkich talii.

Przygotujcie plansze graczy

Każdy gracz składa swoją planszę.

- Każdy gracz bierze 5 startowych projektów lokalnych z nazwą swojego mocarstwa na rewersie i umieszcza je odkryte nad swoją planszą, tworząc swój obszar gry (jak na rysunku). Pozostałe karty startowe odłóżcie do pudełka.
- Każdy gracz umieszcza znacznik zapotrzebowania energetycznego na liczbie wskazanej na jego karcie pomocy.



C. Ponadto umieszcza wskazaną na karcie pomocy liczbę znaczników brudnej energii, czystej energii i emisji w przeznaczonych dla nich rzędach na swojej planszy.

D. Następnie każdy gracz kładzie żetony odporności w liczbie wskazanej na swojej karcie pomocy na odpowiednich obszarach swojej planszy.

E. Każdy gracz umieszcza znaczniki społeczeństw w kryzysie w liczbie wskazanej na swojej karcie pomocy na odpowiednim obszarze swojej planszy.

F



F. Przedłużenia planszy pozostawcie na razie w pudełku. Będą potrzebne, gdy gracz przekroczy wartość „30” na torach energii lub zapotrzebowania.

ELEMENTY GRY

Pełną listę elementów gry znajdziecie na str. 36.

Jak grać?

Rozgrywka trwa szereg rund do momentu, aż wszyscy gracze wygrają albo przegrają. Gracze wykonują swoje akcje równocześnie (nie obowiązuje kolejność graczy). Każda runda składa się z 5 etapów:

Etap ogólnosiwiatowy

Gracze odbywają spotkanie na szczycie, aby przedyskutować kartę przewidywanego kryzysu i wybrać kartę ogólnosiwiatowego projektu.

Etap lokalny

Gracze skupiają swoje działania na swoich planszach, dobierając i zagrywając karty projektów lokalnych, aby usuwać żetony emisji i brudnej energii oraz dokładać żetony czystej energii, zwiększać odporność i pomagać innym graczom.

Etap emisji

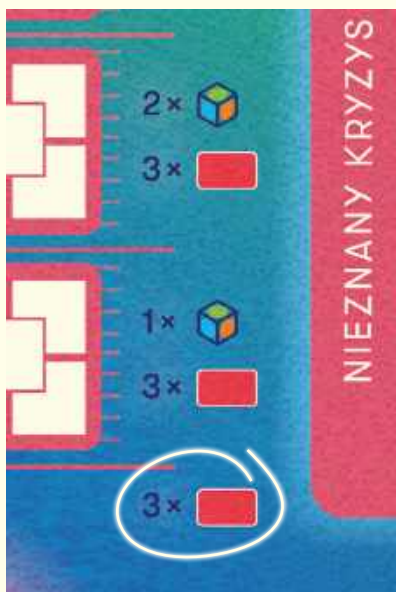
Gracze zliczają znaczniki CO₂ powstałe w tej rundzie, neutralizują tyle, ile mogą, a resztę dokładają na pola termometru.

Etap kryzysu

Gracze rozpatrują efekty globalne i karty kryzysów, aby sprawdzić ich wpływ na naszą planetę i jej mieszkańców.

Etap wzrostu

Gracze sprawdzają warunki zwycięstwa. Jeśli nie zostały spełnione, wszyscy zwiększają swoje zapotrzebowanie energetyczne.



W pierwszej rundzie dobierzcie 3 karty kryzysów: 1 odkrytą (przewidywany) i 2 zakryte (nieznane). Liczba kryzysów będzie się zwiększać wraz z kolejnymi paskami pojawiającymi się na termometrze.

Etap ogólnoswiatowy

Gracze odbywają spotkanie na szczycie, aby przedyskutować kartę przewidywanego kryzysu i wybrać kartę ogólnoswiatowego projektu.

Dołożenie kart kryzysów

Liczba pasków temperatury na termometrze określa liczbę kart kryzysów (widniejącą po prawej stronie termometru), które należy dołożyć. Dobierzcie wskazaną liczbę kart kryzysów i umieśćcie 1 odkrytą kartę na polu przewidywanego kryzysu, a pozostałe połóżcie zakryte na polach nieznanych kryzysów. Nie ma limitu kart kryzysów w grze. Jeśli będzie ich więcej niż 4, układajcie je powyżej planszy. Szczegółowy opis kart kryzysów znajdziecie na str. 29.

Nazwa



Efekt

Wymaganie

Rozpoczęcie projektu

Dobierzcie 2 karty z talii ogólnoswiatowych projektów. Wspólnie zdecydujcie, którą z nich zatrzymać. Wybraną kartę umieśćcie odkrytą w pierwszym od góry gnieździe po lewej stronie planszy głównej. Drugą, niewybraną kartę odrzućcie, rozpoczynając tym samym stos odrzuconych kart ogólnoswiatowych projektów.

Po spełnieniu warunku projektu staje się on aktywny i ma wpływ na wszystkich graczy.

W grze mogą być naraz maksymalnie 4 karty ogólnoswiatowych projektów. Jeśli chcecie zagrać nową kartę, a 4 są już w grze, musicie odrzucić 1 z nich wraz z ewentualnymi kartami leżącymi pod nią. Możecie także zrezygnować z rozpoczynania nowego projektu w danej rundzie.

Etap lokalny

Gracze skupiają swoje działania na swoich planszach, dobierając i zagrywając karty lokalnych projektów, aby usuwać żetony emisji i brudnej energii oraz dokładać żetony czystej energii, zwiększać odporność i pomagać innym graczom.

Dobranie kart lokalnych projektów

Każdy gracz dobiera 5 kart lokalnych projektów. Karty gracza są informacją jawną i powinny leżeć odkryte pod jego planszą. Stanowią pulę gracza. Nie ma limitu kart, jakie może posiadać gracz.

W każdym momencie gry gracze mogą rozmawiać o swoich kartach, zarówno tych pod planszą, jak i zagranych oraz odrzuconych. Nie mogą jednak przeglądać żadnych zakrytych talii.

Jeśli w momencie dobierania karty lokalnych projektów talia jest pusta, przetasujcie stos kart odrzuconych i uformujcie nową talię dobierania. Następnie należy kontynuować dobieranie.

Uwaga: Niektóre lokalne i ogólnosiwiatowe projekty zwiększają liczbę dobieranych kart w każdej rundzie. Liczba ta może się także zmniejszyć, jeśli gracz będzie mieć 4 lub więcej społeczeństw w kryzysie.

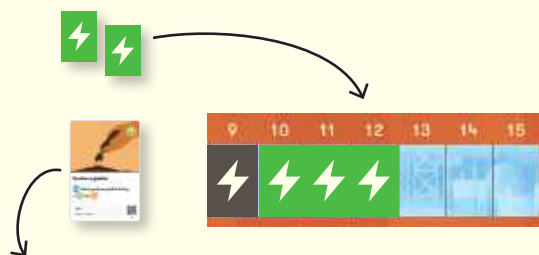


Pula kart gracza



Przykład: Stos kart projektów lokalnych.
Do akcji wykorzystuje się symbole na wszystkich kartach tworzących stos.

Wskazówka: Każda karta ma kod QR prowadzący do strony, na której opisano jej znaczenie w życiu oraz w grze.



Przykład: Ania chce wykonać akcję z karty Elektrownie czystej energii widocznej powyżej. Najpierw wybiera kartę z puli, która jej zdaniem nie będzie jej potrzebna, i odrzuca ją w ramach opłacenia kosztu akcji. Następnie otrzymuje 2 żetony czystej energii, bo akcja zapewnia jej 1 taki żeton za każdy symbol sieci w tym stosie. Na koniec umieszcza te 2 żetony na swojej planszy.

W etapie lokalnym możecie wykonywać 3 rodzaje akcji. Możecie je wykonywać w dowolnej kolejności i ile razy chcecie.

Wykonaj akcję lokalną

Rozpocznij projekt lokalny

Wesprzyj kartę

Wykonaj akcję lokalną

Każda karta lokalnego projektu w twoim obszarze gry (nad planszą) ma akcję (widoczną pod jej nazwą). Zazwyczaj akcje lokalne mają wpływ tylko na twoją planszę. Na przykład akcja karty po lewej stronie mówi: „Odrzuć kartę z puli, aby dołożyć 1 żeton czystej energii za każdy symbol sieci w stosie tej karty”.

Jeśli nie napisano inaczej, możesz wykonać daną akcję lokalną wiele razy, o ile możesz opłacić jej koszt i spełnić ewentualne warunki jej użycia. Koszt zazwyczaj obejmuje odrzucenie innych kart z twojej puli.

Akcje lokalne często korzystają z symboli umieszczonych w prawym górnym rogu kart. Wykonując akcję z użyciem symboli, możesz wykorzystać symbole na tej karcie oraz na wszystkich kartach znajdujących się pod nią w tym samym stosie.

W ten sposób możesz tworzyć mocne kombinacje symboli na wielu kartach w stosach!

Rozpocznij projekt lokalny

Zagraj kartę ze swojej puli na wierzch wybranego stosu w swoim obszarze gry. Kładąc kartę na innych kartach, rozsuwaj je tak, aby były widoczne wszystkie symbole na nich (patrz ilustracje w instrukcji).

Przemyśl dobrze ten ruch, bo dostępne są tylko akcje z kart na wierzchu stosów. Akcja na zagranej karcie jest dostępna natychmiast, więc sprytni gracze po wykonaniu akcji z karty zakryją ją inną kartą, z której akcji też skorzystają, wykorzystując przy okazji symbole zakrywanej karty.

Wesprzyj kartę

Wsuń kartę lokalnego projektu pod inną kartę projektu (lokalnego lub ogólnościowego), aby go wesprzeć, albo pod kartę kryzysu, aby zmniejszyć jego efekty.

Wesprzyj lokalny projekt

Weź kartę ze swojej puli i połóż ją na spodzie stosu kart w twoim obszarze gry. To wzmocni efekt akcji innego lokalnego projektu przez zwiększenie liczby wykorzystywanych przez akcje symboli.

Wesprzyj ogólnościowy projekt

Weź kartę ze swojej puli i wsuń ją pod kartę ogólnościowego projektu, aby spełnić warunek jej aktywacji. Po spełnieniu tego warunku możecie położyć na karcie okrągły znacznik stroną z napisem „aktywny” ku górze, aby pamiętać, że efekt projektu już stale obowiązuje.

Aktywny

Zmniejsz skutki kryzysu

Niektóre efekty kart kryzysów mogą zostać zmniejszone przez umieszczenie pod nimi kart lokalnych projektów. Jeśli karta w twojej puli spełnia warunki określone przez kartę kryzysu, możesz ją umieścić pod tą kartą. Nie można umieszczać kart pod kartami zakrytych kryzysów.



Przykład: Ania kładzie kartę Zgromadzenia obywateli na wierzch swojej startowej karty Wolontariusze odporności. Nowa karta pozwoli jej zdobyć w tej rundzie 2 żetony odporności społecznej, po 1 za każdy symbol społeczeństwa w tym samym stosie. Jednak Ania nie będzie już mogła korzystać z akcji właśnie zakrytej karty.



Przykład: Przed wykonaniem akcji Zgromadzenia obywatelskiego Ania wsuwa pod stos kartę z symbolem społeczeństwa, aby wzmocnić akcję. Może teraz zdobyć 3 żetony odporności społecznej na rundę, bo w stosie są już widoczne 3 symbole społeczeństwa!



Przykład: Karol wsuwa kartę z symbolem regulacji pod kartę ogólnościowego projektu Przepisy dotyczące rajów podatkowych. Karol zachęca pozostałych graczy do wsparcia tego projektu, bo sam nie ma odpowiednich kart.

Limit liczby akcji

Niektóre akcje mogą być wykonane tylko ograniczoną liczbę razy w każdej rundzie. Do zaznaczania tej liczby proponujemy użyć znaczników CO₂ i kłaść po jednym za każdym razem, gdy dana akcja zostanie wykonana (patrz ilustracja w lewym dolnym rogu tej strony).

Jest to tylko dla ułatwiania i nie ma żadnego innego wpływu na grę.



Przykład: Ania wsuwa kartę z symbolem infrastruktury pod kartę kryzysu Awarie w przemyśle naftowym. Dzięki temu gracze mogą zignorować negatywne efekty tej karty.

Zakończenie etapu lokalnego

Gdy wszyscy gracze zadeklarują zakończenie swoich akcji, przechodzą do etapu emisji.



Przykład: Radek może wykonać tę akcję, aby usunąć żetony emisji z budynków, zwiększając swoje zapotrzebowanie energetyczne. Może ją wykonać raz na rundę za każdy symbol innowacji w tym stosie. Aby się nie pomylić, po każdej akcji Radek kładzie na karcie znacznik dwutlenku węgla. Po zakończeniu tego etapu zwróci znaczniki do zasobów.

Etap emisji

Gracze zliczają znaczniki CO₂ powstałe w tej rundzie, neutralizują tyle, ile mogą, a resztę dokładają na pola termometru.

Sprawdzenie zapotrzebowania energetycznego

Każdy gracz sprawdza, czy pokrywa swoje zapotrzebowanie energetyczne: suma żetonów brudnej i czystej energii musi być równa lub większa od wartości zapotrzebowania (patrz przykład po prawej).

Jeśli gracz nie pokrywa swojego zapotrzebowania energetycznego, musi dołożyć na swoją planszę żetony społeczeństw w kryzysie w liczbie równej powstałej różnicy (patrz str. 30).

Dołożenie żetonów emisji

Każdy gracz zlicza liczbę żetonów brudnej energii i żetonów emisji na swojej planszy. Następnie bierze znaczniki CO₂ z zasobów w liczbie równej obliczonej sumie i umieszcza je na planszy głównej w obszarze bieżących emisji.

Należy zawsze zliczać wszystkie żetony brudnej energii, nawet jeśli żetony czystej energii wystarczyłyby do pokrycia zapotrzebowania. Produkcja czystej energii w ilości przewyższającej zapotrzebowanie nie przynosi żadnych natychmiastowych efektów.

Usuwanie żetonów brudnej energii jest świetnym sposobem na zmniejszenie emisji! Jednak pamiętaj, by pokrywać przy tym zapotrzebowanie energetyczne żetonami czystej energii.

Zapotrzebowanie energetyczne na poziomie 12 zostało pokryte 9 żetonami brudnej energii i 3 żetonami czystej.



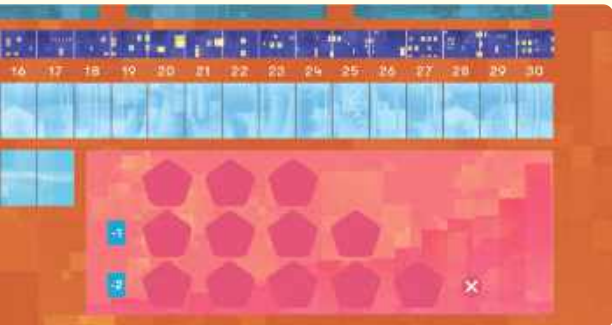
9 żetonów brudnej energii + 13 żetonów emisji = 22 znaczniki CO₂ wyemitowane przez Chiny w tej rundzie.



Neutralizacja CO₂

Weźcie znaczniki CO₂ z obszaru bieżącej emisji i przykryjcie nimi równowartość żetonów drzew, oceanów i DAC (systemów bezpośredniego przechwytywania dwutlenku węgla z powietrza, z ang. Direct Air Capture) na planszy głównej. Żetony DAC są dokładane na planszę dzięki efektom różnych kart i neutralizują znaczniki CO₂ tak samo jak drzewa i oceany.

Wszystkie znaczniki CO₂ wykorzystane w powyższym działaniu należy odłożyć do zasobów. Odzwierciedla to proces absorpcji dwutlenku węgla, dzięki czemu nie wzrasta temperatura.



Wskazówka: Możecie łączyć znaczniki CO₂ z obszaru bieżących emisji z żetonami drzew i oceanów na planszy, aby szybko określić wielkość absorpcji CO₂.



Czy osiągnęliście stan redukcji?

Po neutralizacji CO₂, jeśli w obszarze bieżących emisji nie został żaden znacznik, a na planszy z kolei zostały jakiekolwiek nieprzykryte drzewa, oceany lub żetony DAC, zrobiliście znaczący krok do przodu – osiągnęliście **stan redukcji**!

Kontynuujcie neutralizację CO₂, ale zamiast brać znaczniki z obszaru bieżących emisji, bierzcie je z termometru.

Usunięcie tych znaczników może pomóc przetrwać najbliższy etap kryzysu. Uwaga: W razie potrzeby paski na termometrze należy zamienić z powrotem na znaczniki CO₂, aby móc je usuwać.

Następnie odwróćcie znacznik rundy na drugą stronę: jesteście już na drodze do zwycięstwa! Musicie tylko jeszcze przetrwać ostatni etap kryzysu.

Stan redukcji



Dostosowanie temperatury

Przenieście znaczniki CO₂ pozostałe w obszarze bieżących emisji na pola termometru. Znaczniki o wartości 1 pasują do małych kwadratów, a te o wartości 5 do dużych kwadratów. Termometr należy uzupełniać w kierunku od dołu do góry i od lewej do prawej.

Wypełniajcie tylko kolumny zgodne z liczbą graczy. W grze 4-osobowej wypełnijcie wszystkie 4 kolumny, zanim przejdziecie do wyższego rzędu. W grze solo wypełnij tylko 1 kolumnę, zanim przejdziesz do wyższego rzędu.

Gdy rząd całkowicie zapełni się znacznikami, usuń z niego wszystkie znaczniki i zastąp je paskiem wzrostu temperatury.

Każdy pasek reprezentuje wzrost temperatury o 0,1 °C i określa, ile razy będziecie rzucać kością efektów globalnych, oraz liczbę i dotkliwość kart kryzysów, z którymi będziecie musieli się mierzyć.

Jeśli dokładacie pasek wzrostu temperatury na poziom wskazujący wyższą liczbę kart kryzysu, niż dobraliście w etapie ogólnoświatowym w tej rundzie (np. z 1,5 °C do 1,6 °C), to musicie natychmiast dobrać brakującą liczbę kart i położyć je zakryte obok planszy.

Jeśli przyrost temperatury osiągnie wartość 2,0 °C (8 pasków wzrostu temperatury), przegrywacie!

0,1°

W grze 4-osobowej 20 znaczników CO₂ przekłada się na 1 pasek wzrostu temperatury.

Etap kryzysu

Gracze rozpatrują efekty globalne i karty kryzysów, aby sprawdzić ich wpływ na naszą planetę i jej mieszkańców.

Rozpatrzenie efektów globalnych

Rzucenie kością efektów globalnych 1 raz za każdy pasek wzrostu temperatury na termometrze. Po każdym rzucie przesuniecie w prawo o 1 pole na torze odpowiedni znacznik efektu globalnego. Jeśli znacznik dotrze na pole z symbolem punktu krytycznego, rozpatrzenie efektu widniejącego na planszy obok toru.

Jeśli efekt globalny nakazuje dołożyć pasek wzrostu temperatury, musicie wykonać dodatkowy rzut kością już w tej rundzie.

Jeśli znacznik efektu globalnego dotrze na koniec swojego toru, za każdym razem (symbol nieskończoności), gdy kość wskaże jego symbol, aktywowany zostaje punkt krytyczny.

Efekty globalne



Zmiany w głównych systemach pogodowych: Dobierzcie 2 dodatkowe karty kryzysów.



Pustynnienie: Usuńcie 1 żeton drzewa na gracza.



Wymieranie Amazonii: Dodajcie 1 znacznik CO₂ na gracza na obszar bieżących emisji i usuńcie 1 żeton drzewa na gracza.



Znikanie lodu na Morzu Arktycznym: Dołóżcie 2 znaczniki CO₂ na gracza do termometru.



Topnienie wiecznej zmarzliny: Dołóżcie 2 znaczniki CO₂ na gracza na obszar bieżących emisji.



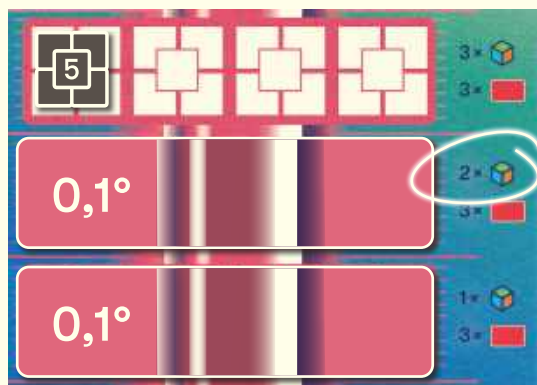
Zakwaszanie wód: Usuńcie 1 żeton oceanu na gracza.



Przykład: Gracze rzucają kością efektów globalnych tylko raz, bo na termometrze jest tylko 1 pasek wzrostu temperatury.



Na kości efektów globalnych wypadł symbol znikania lodu na Morzu Arktycznym. Gracze przesuwają znacznik na odpowiednim torze o 1 pole. Znacznik trafia na pole z symbolem punktu krytycznego, więc gracze muszą dołożyć do termometru 2 znaczniki CO₂ na gracza.

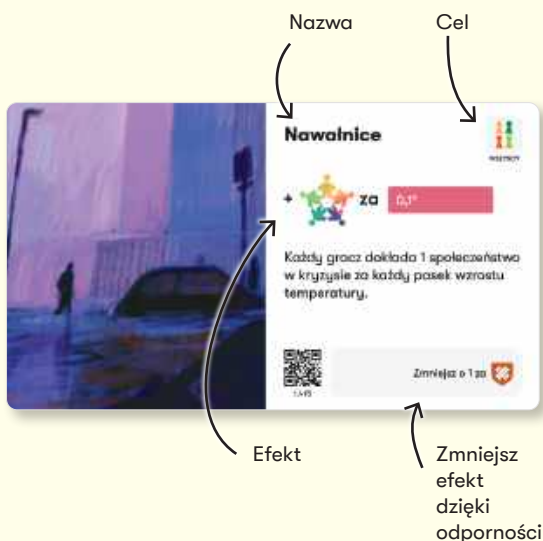


Jako że jest to gra 4-osobowa, gracze muszą dołożyć aż 8 znaczników do termometru, co powoduje pojawienie się drugiego paska wzrostu temperatury. Jako że na termometrze są teraz 2 paski, gracze będą musieli w tej rundzie rzucić kością efektów globalnych jeszcze jeden raz.

Rozpatrzenie kart kryzysów

Rozpatrzenie wszystkich kart kryzysów będących w grze. Karty należy rozpatrywać po kolei, od dołu ku górze, poczynwszy od karty przewidywanego kryzysu.

Jeśli kart kryzysów jest więcej niż liczba widniejąca obok najwyższego paska na termometrze, to nadal musicie rozpatrzyć je wszystkie.



1. Odkrycie kartę kryzysu, jeśli jeszcze nie jest odkryta.
2. Sprawdźcie, kto jest jej celem. Skutki niektórych kart kryzysów dotyczą wszystkich graczy, a innych kart tylko tych, którzy spełniają określone kryteria. Jeśli gracze remisują co do kryterium, rzucają kością geoinżynierii. Celem zostaje pojedynczy gracz z najniższym wynikiem. Powtórzcie rzuty, jeśli to konieczne.
3. Przeczytajcie efekty karty. Niektóre efekty mogą zostać zmniejszone za pomocą żetonów odporności: jeśli jesteś celem i masz wymagany typ żetonów, zmniejsz efekt karty o 1 za każdy pasujący żeton. Uwaga: Efekty są mniejsze tylko dla ciebie, a nie dla innych graczy. Użytych w ten sposób żetonów odporności nie odrzuca się.

Efekty niektórych kart kryzysów mogą być zmniejszone lub wręcz zignorowane, jeśli w etapie lokalnym gracze wsunęli pod nie karty z określonymi symbolami. Karty wsunięte pod kartę kryzysu zmniejszają jej efekty dla wszystkich graczy będących celem, tak jak to opisano na karcie.

4. Rozpatrzenie efekty karty wobec każdego gracza będącego celem.
5. Odrzućcie kartę kryzysu i ewentualne karty lokalne wsunięte pod nią.

Zwiększenie liczby społeczeństw w kryzysie

Karty kryzysów często powodują wzrost liczby społeczeństw w kryzysie. Gracze dokładają żetony społeczeństw w kryzysie na przedstawiony po prawej obszar swojej planszy.

Rzędy należy wypełniać w kolejności od lewej do prawej, od góry do dołu.



Dokładaj żetony społeczeństw w kryzysie od lewej do prawej, od góry do dołu.

Zmniejszenie liczby dobieranych kart

Jeśli masz 4–7 społeczeństw w kryzysie, będziesz odtąd dobierać o 1 kartę lokalnego projektu mniej w każdym etapie lokalnym. Jeśli masz 8–11 społeczeństw w kryzysie, będziesz dobierać o 2 karty mniej.



Jeśli dołożysz 4. żeton społeczeństwa w kryzysie, będziesz dobierać 1 kartę lokalnego projektu mniej w każdej rundzie.

Utrata żetonów odporności, drzew i oceanów

Jeśli wskutek karty kryzysu lub efektu globalnego stracisz żetony odporności, drzew lub oceanów, zwróć je do zasobów.

Jeśli masz stracić żetony odporności, których nie masz, musisz dołożyć 1 żeton społeczeństwa w kryzysie za każdy taki brakujący żeton.

Jeśli macie stracić żetony drzew lub oceanów, których nie ma, wszyscy gracze muszą dołożyć 1 żeton społeczeństwa w kryzysie za każdy taki żeton.

Utrata kart wskutek kryzysu

Gdy wskutek karty kryzysu masz stracić kartę lokalnego projektu, możesz ją odrzucić ze swojej puli lub obszaru gry. Karty odrzucane z obszaru gry mogą pochodzić z dowolnego miejsca w stosie, łącznie z kartą wierzchnią. Jeśli odrzucisz kartę z wierzchu, dostępna staje się akcja z karty, która została odsłonięta.



5

Nie ma limitu kart kryzysów, jakie mogą być rozpatrywane w każdej rundzie. Jeśli z jakiegoś powodu powinno być ich więcej, niż jest (np. po dołożeniu w etapie emisji paska wzrostu temperatury do termometru), dobierzcie brakującą liczbę kart i połóżcie zakryte powyżej już tych leżących obok planszy.

4

Gdyby temperatura znacząco wzrosła i spowodowała zwiększenie liczby kart kryzysów do 4, gracze musieliby dobrać kolejną kartę i umieścić zakrytą w tym gnieździe nieznanego kryzysu.

3

Ostatnia odkryta karta kryzysu to Nawałnice, która obejmuje swym działaniem wszystkich graczy. Gracze muszą dołożyć 1 żeton społeczeństwa w kryzysie za każdy pasek wzrostu temperatury. Każdy gracz indywidualnie ma jednak możliwość zmniejszenia skutków kryzysu za pomocą żetonów odporności infrastrukturalnej. Każdy gracz ma 1 taki żeton, ale jako że na termometrze są już 2 paski, wszyscy gracze muszą dodać 1 żeton społeczeństwa w kryzysie na swoją planszę.

2

Następna odkryta karta kryzysu to Globalny kryzys finansowy. Jego efekty obejmują wszystkich graczy i nie można było ich zmniejszyć, bo był to kryzys nieznanany. W fazie lokalnej następnej rundy wszyscy gracze dobiorą o 1 kartę lokalnego projektu mniej.

1

Pierwsza dobrana karta kryzysu, Zanieczyszczenia z przemysłu nafty, została przewidziana w etapie ogólnowiatowym bieżącej rundy. Gracze mieli więc możliwość podjąć działania prewencyjne. Kryzys zmusza gracza o najmniejszej odporności infrastrukturalnej do utraty 2 żetonów odporności środowiskowej. W etapie lokalnym Ania wsunęła pod tę kartę kryzysu swoją kartę z symbolem regulacji prawnych, więc karta ta nie ma żadnego efektu.

Etap wzrostu

Gracze sprawdzają warunki zwycięstwa. Jeśli nie zostały spełnione, wszyscy zwiększają swoje zapotrzebowanie energetyczne.

Sprawdzenie warunku zwycięstwa

Jeśli na znaczniku rundy w tym momencie widoczny jest stan redukcji, wygraliście! W przeciwnym razie...

Stan
redukcji

Kolejna runda

Przesuńcie znacznik rundy na kolejne pole toru. Zachowujecie wszystkie karty projektów lokalnych (w obszarze gry i w puli) na nową rundę.

Jeśli nie wygracie przed końcem 6. rundy, wszyscy przegracie!

Zwiększenie zapotrzebowania energetycznego

Każdy gracz przesuwá swój znacznik zapotrzebowania energetycznego w prawo o liczbę pól wskazaną na swojej karcie pomocy.

Domyślnie USA i Europa zwiększają zapotrzebowanie o 1, Chiny o 2, a Globalne Południe o 3. W grze solo zwiększ zapotrzebowanie o 2.



Przykład: Chiny zwiększają swoje zapotrzebowanie o 2 z 12 do 14, tak jak pokazano w lewym górnym rogu planszy gracza.

Koniec gry

Gracze wygrywają, jeśli w etapie emisji osiągną stan redukcji (patrz str. 25) i przetrwają najbliższy etap kryzysu.

Gracze przegrywają, jeśli nastąpi jedno z poniższych:



Wzrost temperatury na termometrze osiągnie wartość 2,0 °C (8 pasków wzrostu temperatury).



Jeden z graczy ma 12+ społeczeństw w kryzysie.

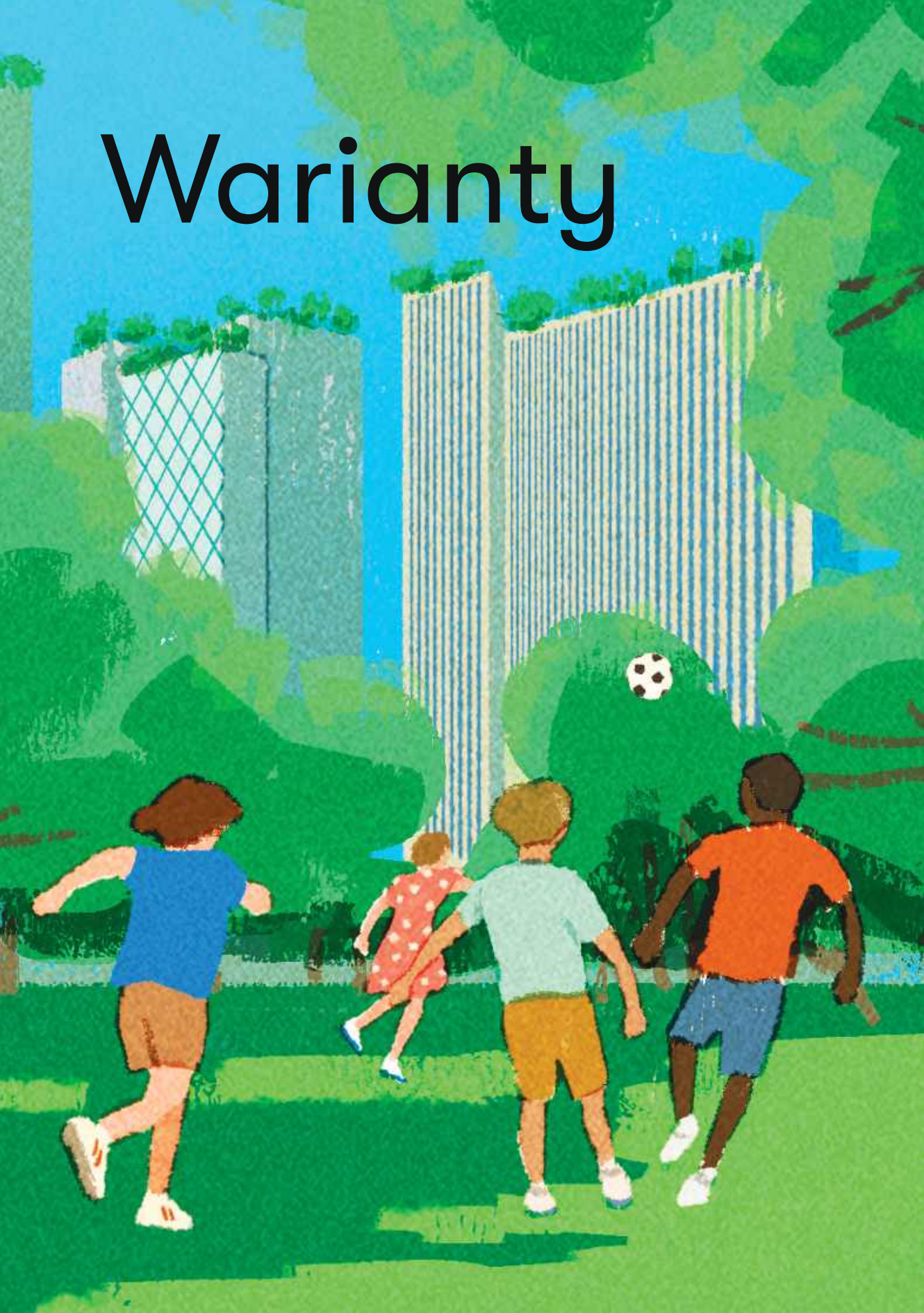


Graczom nie uda się zwyciężyć do końca 6. rundy.

Warto zapamiętać

- Aby rozpocząć projekt lokalny, możesz zagrać kartę na wierzch dowolnego stosu w swoim obszarze gry.
- Wymagania na kartach lokalnych projektów obowiązują tylko w przypadku wykonywania ich nadrukowanej akcji. Możesz swobodnie używać tej karty na inne sposoby bez spełniania tych wymagań.
- Symbole na karcie liczą się do jej własnych wymagań.
- Możesz wykonać akcję lokalną wiele razy, chyba że wyraźnie napisano inaczej.
- Możesz wykonać akcję lokalną, zakryć ją nową kartą i wykonać akcję z nowej karty, używając symboli karty zakrytej.
- W etapie lokalnym możecie wykonać tyle akcji, ile chcecie, o ile opłacie ich koszt.
- Nie obowiązuje limit kart w puli gracza. Karty przechodzą na kolejne rundy.
- Aby zapewnić bezpieczeństwo społeczeństwom, staraj się mieć po 1 żetonie odporności każdego typu za każdy pasek wzrostu temperatury.
- W swoim obszarze gry możesz mieć maksymalnie 5 stosów kart. Stosy mogą mieć dowolną liczbę kart.
- Paski temperatur dołożone na planszę podczas rundy mogą aktywować dodatkowe rzuty kością efektów globalnych i sprawić, że dobierzecie więcej kart kryzysów do rozpatrzenia w tej samej rundzie.
- Karty przewidywanych kryzysów ze stałymi efektami nie aktywują się aż do etapu kryzysu.

Warianty



Karty wyzwań

Chcecie, aby gra była bardziej wymagająca, łatwiejsza albo bardziej urozmaicona? Sięgnijcie po karty wyzwań, dzięki którym dostosujecie trudność rozgrywki lub odkryjecie nowe możliwości.

Wszystkie karty wyzwań wprowadzają do gry zasady, które dotyczą wszystkich graczy albo tylko jednego.

Aby utrudnić grę, odwróćcie 1 kartę z czerwonym minusem i symbolem grupy i postępujcie według instrukcji na niej zawartych ALBO rozdajcie wszystkim graczom po 1 karcie z czerwonym minusem i symbolem pojedynczego gracza. Aby ułatwić grę, zróbcie to samo, ale z symbolami zielonych plusów. Dla urozmaicenia rozgrywki postępujcie tak samo, ale z kartami z symbolem szarego znaku zapytania.

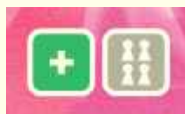
Możecie też korzystać z kart wyzwań w dowolny inny sposób, według uznania.



Trudność gry wzrasta i wpływa na wszystkich graczy.



Trudność gry wzrasta i wpływa na jednego gracza.



Trudność gry maleje i wpływa na wszystkich graczy.



Trudność gry maleje i wpływa na jednego gracza.



Urozmaica grę i wpływa na wszystkich graczy.

Warianty przygotowania

Możecie także wpływać na trudność rozgrywki poprzez dobór odpowiednich mocarstw.

Liczba graczy	Poziom trudności	Mocarstwa biorące udział w grze				Drzewa	Oceany
4	standardowy	GP	Chiny	Europa	USA	24	16
3	łatwy		Chiny	Europa	USA	15	10
	standardowy	GP		Europa	USA	16	12
	trudny	GP	Chiny		USA	19	14
		GP	Chiny	Europa		20	14
2	łatwy			Europa	USA	8	5
	standardowy		Chiny		USA	11	7
			Chiny	Europa		11	8
	trudny	GP			USA	12	9
		GP		Europa		13	9
	ekstremalny	GP	Chiny			16	11
1	standardowy	Solo				6	4

Od autorów

„Nowy świat” stworzyliśmy zainspirowani takimi cudownymi grami jak „Na skrzydłach”, „Terraformacja Marsa” i „Race for the Galaxy”. Chcieliśmy zaprojektować grę w podobnym stylu, która opowie inspirującą historię o dekarbonizacji świata – świata, w którym wszyscy nie tylko przetrwamy, ale i będziemy mogli się rozwijać.

„Nowy świat” nie zawiera żadnych plastikowych elementów ani szkodliwych materiałów. W zamian wykorzystuje w 100% certyfikowane produkty drzewne i papiernicze FSC. Więcej informacji na temat naszych zobowiązań w zakresie zrównoważonego rozwoju możecie znaleźć na stronie daybreakgame.org

Podziękowania

Chcielibyśmy podziękować osobom, których nieocenione opinie i wsparcie przyczyniły się do ulepszenia tej gry: Julie Arrighi, Carina Bachofen, Elizabeth Bagley, Marco Contiero, Erin Coughlan de Perez, Martha Dillon, Declan Finney, Solomon Goldstein-Rose, Sabine Harrer, Sanne Hogesteegeer, Peter Irvine, Justin Jacobson, Bettina Koelle, Laurie Laybourn-Langton, Amy Lee, Janot Mendler de Suarez, Bill McKibben, Ruth Meza, Oliver Morton, Andy Parker, Kate Raworth, Sayanti Sengupta, Andrew Sheerin, Pablo Suarez, Kevin Taylor i Mark Turner.

Matteo chciałby podziękować Dhri, Giulii, Hwie Young i Marcie za rozmowy, które zainspirowały powstanie gry. Jest wdzięczny Mattowi za to, że był tak sympatycznym i inspirującym współpracownikiem. Przede wszystkim podziękowania należą się jego rodzicom Renato i Nadii, a także jego kochanej Aimee za to, że zawsze zachęcali go do realizowania wzniosłych idei.

Zawartość

Plansze

Plansza główna
4 plansze graczy (2-częściowe)
2 przedłużenia planszy gracza

Karty

133 karty lokalnych projektów
25 startowych kart lokalnych projektów
48 kart kryzysów
24 karty ogólnoświatowych projektów
42 karty wyzwań
9 kart pomocy

Tekturowe żetony

60 żetonów czystej/brudnej energii (o wartości 1)
14 żetonów czystej/brudnej energii (o wartości 5)
48 żetonów odporności (o wartości 1)
12 żetonów odporności (o wartości 5)
69 żetonów emisji
48 żetonów społeczeństw w kryzysie
10 pasków wzrostu temperatury

Drewniane znaczniki

40 znaczników CO₂ (o wartości 1)
20 znaczników CO₂ (wartości 5)
6 znaczników efektów globalnych
1 okrągły znacznik rundy
4 okrągłe znaczniki ogólnoświatowych projektów
4 znaczniki (domki) zapotrzebowania energetycznego
8 znaczników DAC (o wartości 1)
1 znacznik DAC (o wartości 5)
8 znaczników drzew (o wartości 1)
5 znaczników drzew (o wartości 5)
8 znaczników oceanów (o wartości 1)
3 znaczniki oceanów (o wartości 5)

Kości

1 kość efektów globalnych
1 kość geoinżynierii

Pozostałe

instrukcja
4 tacki z masy papierowej

Testerzy

Erin Adams, Max Albrecht, Sarah Ali, Joaquin Almirante, Jeff Anderson, Joanne Andrade, Livio Andreatta, Arianna Andreatta, Ilda Andreatti, Anica Araneta, Julie Arrighi, Lluisa Astruc, Carolyn Aubry, Carina Bachofen, Peter Baeck, Steven Baer, Justin Bagley, Elizabeth Bagley, Alex Barker, Aleks Berditchevskaia, Bindu Bhandari, Francesco Binetti, Emma Bird, Vincent Bizouard, Naoise Boyle, Rachel Briscoe, Victoria Brood, Bob Burgoyne, Attila Buzas, David Cairns, Seb Casalotti, Kiran Casseeram, Berto Catapang, Stefano Cecere, Emiliano Cenizo, Aindri Chakraborty, Pip Chalmers, Leslie Chan, Vasanti Chari, Natalia Ciobanu, Terence Co, Matthew Cohen, Joshua Cortez, Erin de Perez Coughlan, Dominic Crapuchettes, Alessandra Crema, Jennifer Cromwell, Gabor Cseh, Henry Cylkowski, Rob Daviau, Alice Davies, Tammy Dayton, Selena Dhanak, Martha Dillon, Nico Disseldorp, Artur Donaldson, Anna Drenan, Alen Drino, Jiamei Du, Laura Dudek, Rebecca Dugard, Shannon Earle, Patrick Earle, Dan Egnor, Patrick Ellen, Drew Engelson, Sadie Engelson, Pasquale Facchini, Anum Farhan, Kim Farrell, Riccardo Fassone, Pia Faustino, Helena Fazeli, Lia Filippi, Declan Finney, Heidi Fischer, Emily Franzini, Carey Friedman, Johannes Friedrich, Lidija Garner, Jonathan Garner, Chloe Buckley Germaine, Nina Gillespie, Arpana Giritharan, Dom Glennon, Francisco Gomez, Anoshamisa Gonye, Stephanie Gounaris-Shannon, Natalie Gounaris-Shannon, Owen Grafham, Molly Grear, Darren Green, Darryl Green, Will Groom, Anirudh Gupta, Alicja Glowicka, Jonas Haefele, Colin Haine, Philip Haine, Kira Haine, Liam Hardy, Elizabeth Hargrave, Sabine Harrer, Zach Harris, Grit Hartung, Tamar Hazon, Beth Heile, Logan Herbort, Jack Hickish, Timothy Hoffman, Sanne Hogesteeger, Kim Holfod, Nicole Hoye, Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Vici Händel Daphne, Peter Irvine, Ashley Jackson, Amy Jackson-Bruce, Justin Jacobson, Dan Jeans, Phoebe Jekielek, Charise Johnson, Akhila Kallakuri, Imandeep Kaur, Tomo Kihara, Anthony Frizzera Kingsley, John Knoerzer, Bettina Koelle, David Krantz, David Kreiss-Tomkins, Yuki Kumagai, Ha Lam, Ollie Lamb, Trish Lantzner, Laurie Laybourn-Langton, Chris Lazenby, Tina Le-Thornburgh, Anna Leacock, Colleen Leacock, Donna Leacock, Amy Lee, Shang Lee Lun, Alexandra Lee, Tom Lehmann, Daniel Leonardi, Nisha Ligon, Nina Ligon, Evan Livelo, Diogo Lopes, Oisín Aodha Mac, Lizzy Mace, Kieran Mackey, Scott Mackey, Jiah Margallo, Shawn Martin, Chloe Mashiter, Gonzalo Kumike Matias, Jules Macatangay Matthew, Geoffrey McCormick, Amy McFie, Lily McCraith, Renato Menapace, Janot de Suarez Mender, Diana Monova, James Morgan, Oliver Morton, Alexander Moseley, Jessie Muhlin, Siew Neo, Sam Nixon, Anjora Noronha, Laetitia Nuss Anne, Matthew O'Malley, Sarah O'Malley, Savia Palate, Janice Pang, Massimiliano Panizza, Andrew Parker, Tappan Parker, Kathy Peach, Tom Peele, Maayan Pendler, Jon Perry, Magnus Persson, Patrizia Pisetta, Matt Quintanilla, Lavina Ranjan, Evan Raskob, Lia Ravelo, Ludi Rebet, Alan Rees, Eleonora Riddo, Elisa Riddo, Jessica Roberts, Laura Robleto, Francesco Sedda Rugerfred, Smita S, Shyama S. V., Menka Sanghvi, Laura Santamaria, Reed Schuler, Sayanti Sengupta, Meera Shah, Bez Shahriari, Amit Sharma, Jake Sharpe, Andrew Sheerin, Suzannah Sherman, Phil Sherwin-Nicholls, Kayode Shonibare-Lewis, Soleil Silva, Dan Sirbu, Marek Sison, Marissa Smith, Clare Smyllie, Amy Solder, Kirsten Sorton, Monica Stephens, Ben Stevens, Matt Stevens, Pablo Suarez, Kevin Taylor, Diya Taylor, Shruti Thombare, Jordan Thompson, Anthony Thornton, Henry Throp, Greg Tilley, Emiliano Tolotti, Graziano Tolve, Lisa Towell, Antonios Triantafyllakis, Kyle Turakhia, Mark Turner, Ana Ulin, Esohe Uwadiae, Kasper van der Vaart, Nadia Valentini, Laura Valentini, Mauro Vanetti, Miklos Vecsei, Alethea Villaa, Tina Duedahl Visgaard, Guru Vishwas, Peter Vogel, Paul Wake, Phil Walker-Harding, Natalie Walsh, Eleanor Warr, Wolfgang Warsch, Tabea Weihmann, Kristin Welch, Kerry Whittaker, Douglas Wilson, Paul Wilson, Shannon Woo, James Wood, Magda Wrona, Dale Yu, Chihang Yuan, Anze Zadel, Fabio Zanini, Yiran Zhou.





Twórcy

Projekt gry

Matt Leacock i Matteo Menapace

Dyrektor kreatywny

Alex Hague

Rozwój gry

Alex Hague i Justin Vickers

Projekt graficzny

Kristen Leach

Opracowanie strony internetowej

Robert Xu

Konsultant ds. zrównoważonego rozwoju

Ruth Meza

Dyrektor operacyjny

James Nathan Spencer

Ilustracja na pudełku

Mads Berg

Ilustracje

Ojima Abalaka, Mads Berg, Denis Freitas, HifuMiyo, Kento Iida, Jia-yi Zoe Liu, Johan Papin, Rui Ricardo, Son of Alan, Wenjia Tang, Edward Tuckwell, Xuetong Wang, Holly Warburton

Projekt symboli

Schultzsultz, Mads Berg

Filmik wideo

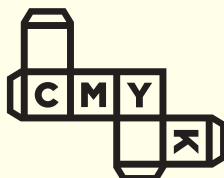
Friends 'n Allies

Producent

Strom Mfg

Wydawca

CMYK



Organizacje partnerskie

Adrienne Arsht-Rockefeller
Foundation Resilience Center,
Project Drawdown, Red Cross Red
Crescent Climate Centre



POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie

Zespół Lucky Duck Games

Korekta

Marta Kania

Skład

Marek Baranowski

Redakcja

Patryk Blok

Wydawca

Michał Herman

Marketing

Tomasz Siwek
Daria Stachurska

Koordynacja produkcji

Mateusz Szupik

Obsługa klienta

Maryla Wolska

Lucky Duck Games

ul. Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska



Masz pytania? Napisz do nas na adres:
info@luckyduckgames.com

Pomoc gracza

Symbole

-  Energia (27%)
-  Ekologia (18%)
-  Sieć (10%)
-  Infrastruktura (17%)
-  En. słoneczna (8%)
-  Regulacje (23%)
-  En. wiatrowa (8%)
-  Zachęta (20%)
-  En. jądrowa (5%)
-  Innowacje (11%)
-  Społeczeństwo (25%)
-  Geoinżynieria (7%)

Emisje

-  Transport
-  Wydobycie paliw
-  Przemysł
-  Odpady
-  Rolnictwo
-  Dowolny typ
-  Budynki

Energia

-  Brudna energia
-  Zapotrzebowanie energetyczne
-  Czysta energia

Przygotowanie

Liczba graczy	Drzewa	Oceany	Mocarstwa biorące udział w grze
4	24	16	Wszystkie
3	16	12	Globalne Południe, Europa, USA
2	11	7	Chiny, USA
1	6	4	Dowolne (patrz: karta pomocy)

Odporność

-  Społeczeństwo
-  Infrastruktura
-  Środowisko
-  Dowolny typ

Pozostałe

-  Drzewa, grunt
-  Oceany, mokradła
-  DAC
-  Gracz
-  Dwutlenek węgla (CO₂)
-  Termometr
-  Pasek wzrostu temperatury
-  Bieżące emisje
-  Kość efektów globalnych
-  Kość geoinżynierii
-  Projekt ogólnosiwiatowy
-  Kryzys
-  Projekt lokalny
-  Wyzwanie

Efekty globalne

-  **Zmiany w głównych systemach pogodowych:** Dobierz 2 dodatkowe karty kryzysów.
-  **Pustynnienie:** Usuń 1 żeton drzewa na gracza.
-  **Zakwaszanie wód:** Usuń 1 żeton oceanu na gracza.
-  **Topnienie wiecznej zmarzliny:** Dodaj 2 znaczniki CO₂ na gracza do obszaru bieżących emisji.
-  **Znikanie lodu na Morzu Arktycznym:** Dodaj 2 znaczniki CO₂ na gracza do termometru.
-  **Wymieranie Amazonii:** Dodaj 1 znacznik CO₂ na gracza do obszaru bieżących emisji i usuń 1 żeton drzewa na gracza.