

## 2041: oasi M4X

un gioco per 2-3 giocatori, da minimo 6 anni, durata 30minuti

Anno 2041: l'uomo ha causato la desertificazione di vastissime zone della terra sfruttando sconsideratamente le risorse a sua disposizione. L'oasi M4X ha resistito fino ad oggi e vi si sono stabilite diverse specie animali per tentare la sopravvivenza. Ma il deserto continua ad avanzare e il territorio offre nutrimento solo per i più forti.

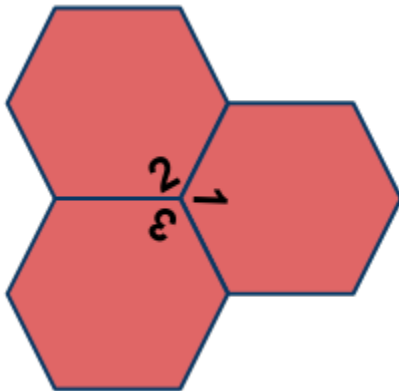
### Oggetto del gioco

Ogni giocatore guida una delle specie animali stabilite nell'oasi e deve cercare di farla sopravvivere meglio e più delle altre mantenendo il controllo delle migliori aree dell'oasi. I giocatori muoveranno gli esemplari sulla plancia per mantenere e acquisire il controllo dei territori.

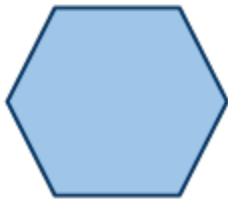
### Componenti

plancia modulare, composta da 6 elementi terra e 1 tassello acqua.

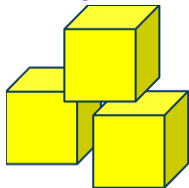
Un elemento terra è composto da 3 territori esagonali, su ogni territorio è stampato un numero che rappresenta il valore cibo fornito dal territorio



il tassello acqua è composto da 1 esagono



27 segnalini esemplare in 3 colori



18 tasselli deserto



18 carte desertificazione

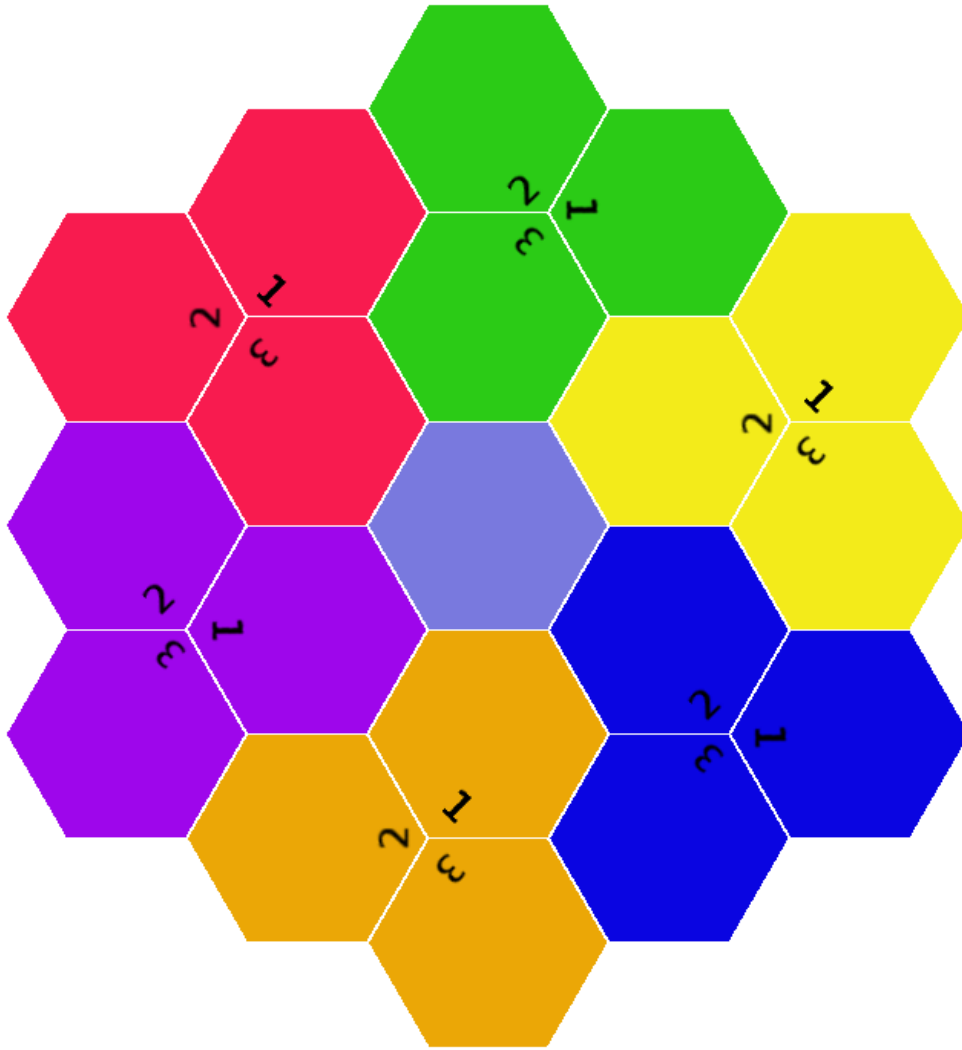


Carta primo giocatore



### **Preparazione**

Posizionare il tassello acqua al centro del tavolo, intorno a questo piazzare a caso i 6 elementi terra in modo da formare una oasi come in figura. Questa costituisce la plancia di gioco.



Ogni giocatore prende tutti i segnalini esemplare di un colore.

Mescolare il mazzo di carte desertificazione e posizionarlo sul tavolo, accessibile a tutti i giocatori.

Inizia il giocatore che sarà più giovane nel 2041, questo posiziona davanti a se la carta primo giocatore.

I giocatori devono piazzare tutti i loro esemplari sulla plancia.

Ne piaceranno uno per volta a turno su un territorio a scelta tra i territori vuoti, se ce ne sono sulla plancia, altrimenti uno tra quelli con un solo esemplare.

### **Round**

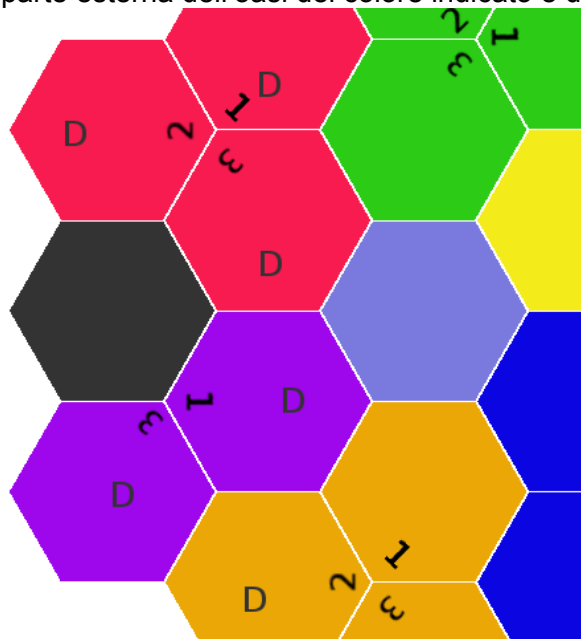
Il gioco si svolge in round, in ogni round tutti i giocatori, a partire dal primo giocatore, in senso orario, effettueranno una azione obbligatoria di **desertificazione** e una azione opzionale di **migrazione**.

Alla fine del round si effettua la fase **mantenimento**, quindi chi ha il segnalino primo giocatore lo passa al giocatore alla sua sinistra per cominciare un nuovo round.

### **Desertificazione**

Estrarre una carta dal mazzo di carte desertificazione. La carta indica un tipo di terreno che

viene desertificato. Il giocatore che compie questa azione deve scegliere un esagono della parte esterna dell'oasi del colore indicato e deve piazzarvi sopra un tassello deserto.



nella figura di esempio, il territorio viola è stato coperto da un tassello deserto, i territori con la D sono tutti desertificabili, visto che si trovano nella parte esterna dell'oasi

*nota: Può capitare che la scelta sia obbligatoria perché è rimasto un solo tassello di quel colore.*

Eventuali esemplari presenti sul territorio desertificato devono essere trasferiti dai rispettivi proprietari su altri territori. Ogni giocatore può trasferire un solo esemplare per ogni territorio ancora in gioco, esemplari in eccesso sono perduti: riporli nella scatola.

Il giocatore che esegue l'azione deve decidere l'ordine in cui i giocatori effettueranno i trasferimenti.

### **Migrazione**

Il giocatore che esegue l'azione decide un territorio dal quale spostare elementi della sua stessa popolazione per posizionarli in un esagono terra adiacente.

### **Mantenimento**

Ogni giocatore somma il valore di cibo fornito dai territori in cui ha la maggioranza di esemplari. Se il totale del cibo è inferiore al numero di esemplari della sua popolazione allora deve rimuovere un (1) suo esemplare dalla plancia e riporlo nella scatola.

### **fine del gioco**

Il gioco termina quando è rimasto in gioco un solo territorio oppure quando un giocatore, dopo la fase mantenimento, controlla tutti territori non desertificati.

### **vittoria**

Vince il giocatore che alla fine del gioco controlla più territori.