

**BAGNANTI
DISTRATTI**



S1
S2



**DIPORTISTI
MALEDUCATI**



M2
M4



**SIGARETTE
PER TERRA**



F1
F2



**SCARICHI
INDUSTRIALI**



F1
F2



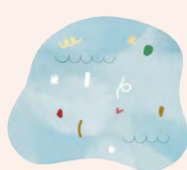
**TURISTI
MALEDUCATI**



S1
S2



**PALLONCINI
IN VOLO**



M1
M4



**RESTE
ABBANDONATE**



M1
M2



**ABBANDONO
DI RETI**



M3
M4



**PESCATORI
DISTRATTI**



M2



**RIFIUTI
IN STRADA**



F2



**PIENA
DEL FIUME**



M1



**PIC-NIC
MALEDUCATO**



S1



**CONCERTO
IN SPIAGGIA**



S2



**FESTA
IN MARE**



M3



**DISCARICA
ABUSIVA**



F1



**TURISTI
MALEDUCATI**



S1
S2



RESTE ABBANDONATE



M1
M4



DIPORTISTI MALEDUCATI



M2
M3



RIFIUTI IN STRADA



F1
F2



BAGNANTI DISTRATTI



S1
S2



DIPORTISTI MALEDUCATI



M2
M3



PESCATORI DISTRATTI



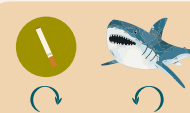
M1
M4



ABBANDONO DI RETI



M1
M2



PALLONCINI IN VOLO



M2
M3



PIENA DEL FIUME



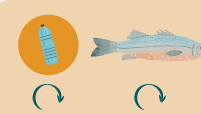
M1
M2



RESTE ABBANDONATE



M1
M4



FESTA IN MARE



M1
M4



CESTINI INSUFFICIENTI



F1
F2



FESTA IN SPIAGGIA



S1
S2



ABBANDONO DI RETI



M2
M3



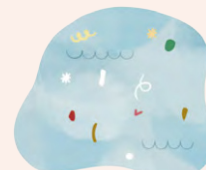
PESCATORI DISTRATTI



M3
M4



SCARICHI INDUSTRIALI



M2
M3



DISCARICA ABUSIVA



F1

F2



CONFEZIONI USA E GETTA



F1

F2



CESTINI INSUFFICIENTI



S1

S2



FESTA IN SPIAGGIA



M1

S2



CONFEZIONI USA E GETTA



F1

F2



PIC-NIC MALEDUCATO



S1

S2



SIGARETTE PER TERRA



F1

F2



CONCERTO IN SPIAGGIA



S1

S2



RICERCA



INNOVAZIONE



Scarta e sostituisci fino
a 3 Carte nel Mercato



SENSIBILIZZA- ZIONE



PULIZIA: SPIAGGIA



Elimina 1 Gettone
Rifiuto dalla **Spiaggia**



PULIZIA: FIUME



Elimina 1 Gettone
Rifiuto dal **Fiume**



PULIZIA: MARE



Elimina 1 Gettone
Rifiuto dal **Mare**



BONIFICA



Raddoppia gli effetti di
una Carta "PULIZIA", tua
o di un altro giocatore
(puoi usarla anche durante
i turni degli altri giocatori)



INNOVAZIONE



Scarta e sostituisci fino
a 3 Carte nel Mercato





SENSIBILIZZA- ZIONE



PULIZIA: SPIAGGIA



Elimina 1 Gettone
Rifiuto dalla **Spiaggia**



PULIZIA: FIUME



Elimina 1 Gettone
Rifiuto dal **Fiume**



PULIZIA: MARE



Elimina 1 Gettone
Rifiuto dal **Mare**



RECUPERO FAUNA



Inserisci due nuove
Tessere Organismo
(pescale a caso) sul
Tabellone



INNOVAZIONE



Scarta e sostituisci fino
a 3 Carte nel Mercato



SENSIBILIZZA- ZIONE



PULIZIA: SPIAGGIA



Elimina 1 Gettone
Rifiuto dalla **Spiaggia**



PULIZIA: FIUME



Elimina 1 Gettone
Rifiuto dal **Fiume**



PULIZIA: MARE



Elimina 1 Gettone
Rifiuto dal **Mare**



EDUCAZIONE



Puoi imitare l'effetto
di una carta di un altro
giocatore (lui non
dovrà scartarla)



INNOVAZIONE



Scarta e sostituisci fino
a 3 Carte nel Mercato



SENSIBILIZZA- ZIONE



PULIZIA: SPIAGGIA



Elimina 1 Gettone
Rifiuto dalla **Spiaggia**



PULIZIA: FIUME



Elimina 1 Gettone
Rifiuto dal **Fiume**



PULIZIA: MARE



Elimina 1 Gettone
Rifiuto dal **Mare**





RACCOLTA FONDI



RACCOLTA FONDI



MOBILITA- ZIONE



Un altro giocatore può giocare ora una delle sue Carte PULIZIA



MOBILITA- ZIONE



Un altro giocatore può giocare ora una delle sue Carte PULIZIA



PULIZIA: RICICLO CREATIVO



Elimina 1 Gettone Rifiuto dalla **Spiaggia**. Pesca un'altra Carta dal tuo Mazzo (puoi usarla subito)



PULIZIA: RICICLO CREATIVO



Elimina 1 Gettone Rifiuto dalla **Spiaggia**. Pesca un'altra Carta dal tuo Mazzo (puoi usarla subito)



CAMPAGNA MEDIATICA



CAMPAGNA MEDIATICA



PULIZIA: DIPORTISTI



Elimina 2 Gettoni Rifiuto dal **Mare**



PULIZIA: DIPORTISTI



Elimina 2 Gettoni Rifiuto dal **Mare**



PULIZIA: DIPORTISTI



Elimina 2 Gettoni Rifiuto dal **Mare**



PULIZIA: CLEAN UP DAY



Elimina 2 Gettoni Rifiuto, scegli se da **Spiaggia**, **Mare** o **Fiume**. Un altro giocatore può unirsi se ha una Carta Pulizia che agisce sulla stessa Area



PULIZIA: CLEAN UP DAY



Elimina 3 Gettoni Rifiuto, scegli se da **Spiaggia**, **Mare** o **Fiume**. Un altro giocatore può unirsi se ha una Carta Pulizia che agisce sulla stessa Area



PULIZIA: CLEAN UP DAY



Elimina 2 Gettoni Rifiuto, scegli se da **Spiaggia**, **Mare** o **Fiume**. Un altro giocatore può unirsi se ha una Carta Pulizia che agisce sulla stessa Area



PORTACENERE PORTATILE



Elimina tutti i Gettoni Sigaretta presenti sul Tabellone



BORSE RIUTILIZZABILI



Elimina tutti i Gettoni Sacchetto presenti sul Tabellone



3

BORRACCE
RIUTILIZZABILI

Elimina tutti i Gettoni Bottiglia presenti sul Tabellone



3

RIPOPOLAMENTO



Inserisci due nuove Tessere Organismo (pescate a caso) sul Tabellone



4

PULIZIA:
PROFESSIONISTI

Elimina 3 Gettoni Rifiuto dal Mare



4

PULIZIA:
PROFESSIONISTI

Elimina 3 Gettoni Rifiuto dal Mare



4

PULIZIA:
PROFESSIONISTI

Elimina 3 Gettoni Rifiuto dal Mare



2

DEPURATORE



Non si aggiungono più Gettoni Microplastica in Fiume e Spiaggia



Costruiscila subito su:
Industria Fiume

3

CENTRO DI
RICERCA

Dal momento in cui viene costruito, riduce di 1 il Costo delle Strutture



Costruiscila subito su:
Città Fiume

3

DISTRIBUZIONE
PORTACENERI

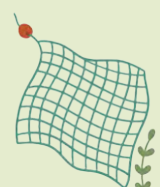
Elimina 1 Gettone Sigaretta a turno dalla Spiaggia



Costruiscila subito su:
Spiaggia

3

RETI BIO



Elimina 1 Gettone Rete a turno dal Mare



Costruiscila subito su:
Mare

3

DISTRIBUZIONE
BORRACCE

Elimina 1 Gettone Bottiglia a turno da Fiume o Spiaggia



Costruiscila subito su:
Città Fiume

4

ASPIRARIFIUTI



Elimina 1 Gettone Rifiuto qualsiasi a turno dal Mare



Costruiscila subito su:
Mare Spiaggia

4

SPAZZAMARE



Riposiziona come vuoi i Gettoni Rifiuto presenti nel Mare (devono però restare nel Mare)



Costruiscila subito su:
Mare

4

RACCOLTA
DIFFERENZIATA

Elimina 1 Gettone Rifiuto qualsiasi a turno da Fiume o Spiaggia



Costruiscila subito su:
Città Spiaggia

5

CENTRO DI
RICICLAGGIO

Nel Fiume non si aggiungono più Gettoni Rifiuto



Costruiscila subito su:
Città Industria

5

FONTANELLA
PUBBLICA

Non aggiungere più Gettoni Bottiglia nel Tabellone



Costruiscila subito su:
Città Spiaggia

5

REMOTE
SENSING

Dal momento in cui viene costruita, + 1 sugli effetti delle Carte PULIZIA



Costruiscila subito su:
Città Industria

CARTA CONSULTAZIONE Al tuo turno:

-  1. Pesca una Carta dal Mazzo degli Eventi di Gioco ed esegui le istruzioni.
-  2. Esegui gli Effetti delle eventuali Strutture presenti sul Tabellone.
-  3. Gioca una o più carte della tua Mano.
-  4. Controlla se ci sono Tessere Organismo da rimuovere.
-  5. Pesca Carte dal tuo Mazzo di Gioco fino ad averne 3 nella tua Mano e riporta il Mercato a 5 Carte disponibili.


CARTA CONSULTAZIONE Al tuo turno:

-  1. Pesca una Carta dal Mazzo degli Eventi di Gioco ed esegui le istruzioni.
-  2. Esegui gli Effetti delle eventuali Strutture presenti sul Tabellone.
-  3. Gioca una o più carte della tua Mano.
-  4. Controlla se ci sono Tessere Organismo da rimuovere.
-  5. Pesca Carte dal tuo Mazzo di Gioco fino ad averne 3 nella tua Mano e riporta il Mercato a 5 Carte disponibili.

CARTA CONSULTAZIONE Al tuo turno:

-  1. Pesca una Carta dal Mazzo degli Eventi di Gioco ed esegui le istruzioni.
-  2. Esegui gli Effetti delle eventuali Strutture presenti sul Tabellone.
-  3. Gioca una o più carte della tua Mano.
-  4. Controlla se ci sono Tessere Organismo da rimuovere.
-  5. Pesca Carte dal tuo Mazzo di Gioco fino ad averne 3 nella tua Mano e riporta il Mercato a 5 Carte disponibili.

CARTA CONSULTAZIONE Al tuo turno:

-  1. Pesca una Carta dal Mazzo degli Eventi di Gioco ed esegui le istruzioni.
-  2. Esegui gli Effetti delle eventuali Strutture presenti sul Tabellone.
-  3. Gioca una o più carte della tua Mano.
-  4. Controlla se ci sono Tessere Organismo da rimuovere.
-  5. Pesca Carte dal tuo Mazzo di Gioco fino ad averne 3 nella tua Mano e riporta il Mercato a 5 Carte disponibili.