

DAYBREAK

Reglas





04	Introducción
14	Preparación
18	Cómo jugar
	Etapa Global
	Etapa Local
	Etapa de Emisiones
	Etapa de Crisis
	Etapa de Desarrollo
	Final de la partida
	Reglas que se suelen olvidar
34	Variantes
	Cartas de Reto
	Preparaciones alternativas
36	Acerca de <i>Daybreak</i>
	Créditos
40	Referencia

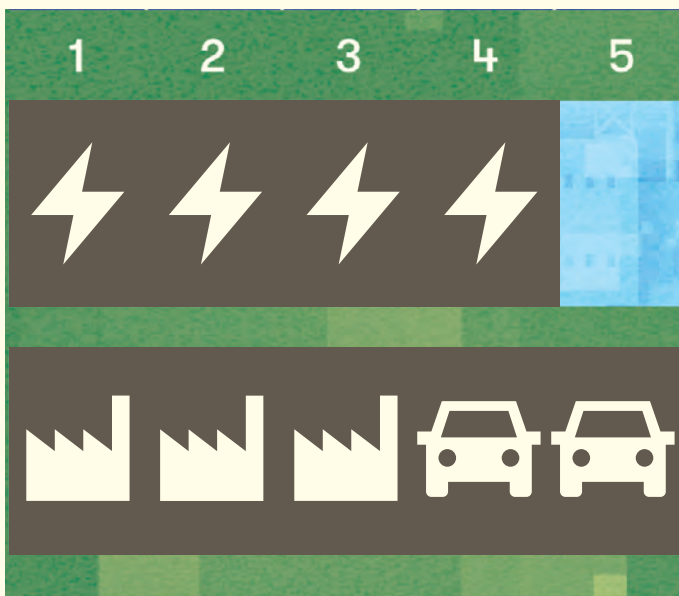
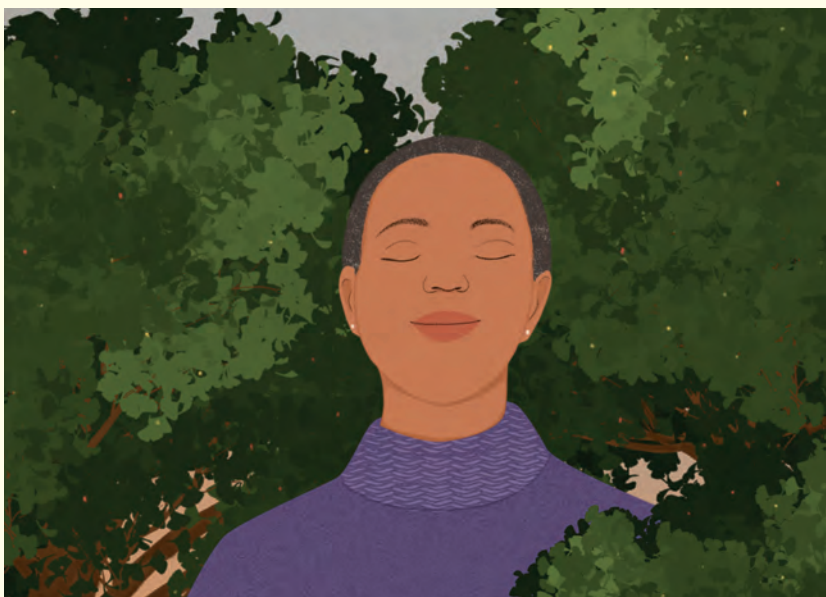
Daybreak es un juego cooperativo sobre cómo detener el cambio climático



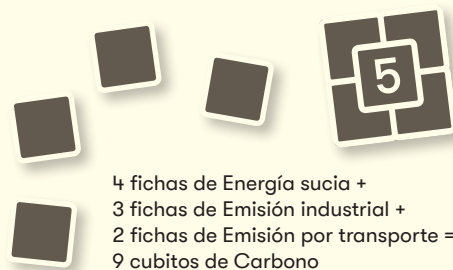


En *Daybreak* construiréis las más alucinantes tecnologías y moldearéis sociedades para que puedan resistir a un planeta que se sobrecalienta.

Cada participante asume el rol de una Potencia mundial: China, Europa, Estados Unidos y Resto del mundo. Todas las Potencias mundiales tienen un objetivo común: frenar el cambio climático reduciendo las emisiones de carbono antes de que haga demasiado calor o que un número determinado de Comunidades entren en crisis.



Al comienzo de la partida todas las Potencias mundiales generan enormes cantidades de cubitos de Carbono provenientes de fichas de Energía sucia y fichas de Emisión en sus tableros de Potencia mundial.

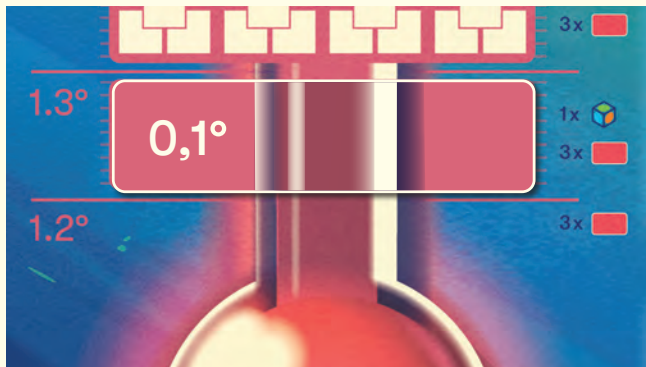
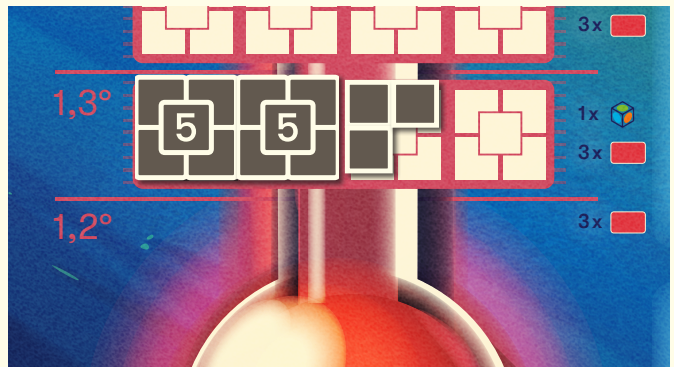


4 fichas de Energía sucia +
3 fichas de Emisión industrial +
2 fichas de Emisión por transporte =
9 cubitos de Carbono



Las fichas de Árbol y las fichas de Océano absorberán algunos de esos cubitos de Carbono y evitarán sus efectos negativos.

Pero las Potencias mundiales están emitiendo más Carbono del que el planeta puede soportar, por lo que los cubitos de más irán directos al Termómetro que registra el aumento de la temperatura global.



Cuando una fila del Termómetro se llene con cubitos de Carbono deberéis añadir una banda Térmica como representación de que la temperatura del planeta ha aumentado 0,1 °C. En el momento en el que el Termómetro reciba su octava banda Térmica, todo el mundo pierde.

Por cada banda Térmica que obtengáis deberéis lanzar el dado de Efectos planetarios. Ese dado representa los puntos de inflexión ecológicos críticos a los que puede llegar el planeta y hace que la partida sea más desafiante.





Tormentas



+  por cada 0,1°

Todo el mundo recibe 1 ficha de Comunidad en crisis por cada banda Térmica que haya en el Termómetro.

Reducción de 1 por cada 

1:415

Cuanto más aumente la temperatura, más cartas de Crisis deberéis robar. Las cartas de Crisis reflejan los diversos impactos que el cambio climático provoca en el planeta.

Las cartas de Crisis ponen en peligro vuestras Comunidades. En el momento en el que una Potencia mundial tenga 12 o más Comunidades en crisis, todo el mundo pierde.



La única manera de proteger vuestras Comunidades es desarrollando su Resistencia social, ecológica y de infraestructuras.

Cuantas más fichas de Resistencia tengáis, más protegidas estarán vuestras Comunidades.

Social

Ecológica


Infraestructuras

Así es cómo se gana

Debéis conseguir **Frenar el cambio climático**: es decir, alcanzar el momento en el que elimináis en conjunto más Carbono de la atmósfera del que producís. Esto se consigue con cartas que anulen fichas de Energía Sucia y fichas de Emisiones de vuestro tablero de Potencia mundial, al tiempo que conseguís fichas de Energía limpia para mantener la Demanda energética de vuestras Potencias mundiales.

Todo el mundo comienza con 5 cartas que son únicas para su Potencia mundial. Por ejemplo, China comienza con las cartas del siguiente ejemplo.

En cada ronda las Potencias mundiales robarán cartas con acciones únicas de un enorme mazo, y jugarán esas cartas de su mano a su zona de juego, ya sea por encima o por detrás de cartas que ya se encuentren en esa zona, para conseguir poderosas combinaciones.

Elimina fichas de Energía Sucia y de Emisión 



← Consigue fichas de Energía limpia para satisfacer la demanda



Central eléctrica limpia

 → +  por cada 

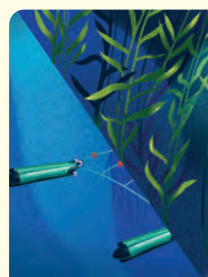
1.205






Eliminación progresiva de electricidad sucia

 →  por cada 

1.206



I+D de tecnología

Roba **2** por cada  y conserva toda c  o .

LÍMITE

Una vez por ronda

Iconos →  

Título → **Parque eólico terrestre**

Efecto →  → +  por cada 

Requisito y/o límite → **REQUISITO**  1,020

Unitario 1,006

Restricción de turberas  **ronda** 1,038

Reducción de emisiones 

 en esta pila
de ronda que reduzca

1,208

Voluntariado de la Resistencia   

 → + 

1,207

Exportación de tecnología verde  

Entrega  o bien   de tu tablero
a otra Potencia mundial.

LÍMITE
Una vez por cada  en esta pila
en cada ronda

1,209

Tres maneras de jugar las cartas

1. Sobre una pila de cartas para poder disponer de sus acciones. En este ejemplo se puede jugar la carta Distribución de largo alcance sobre la carta Central eléctrica limpia porque esta última dispone del icono azul de Red eléctrica que pide la carta Distribución de largo alcance para poder ser usada. ¡Cuando debáis realizar las acciones de una carta tendréis a vuestra disposición todos los iconos que haya en su pila!

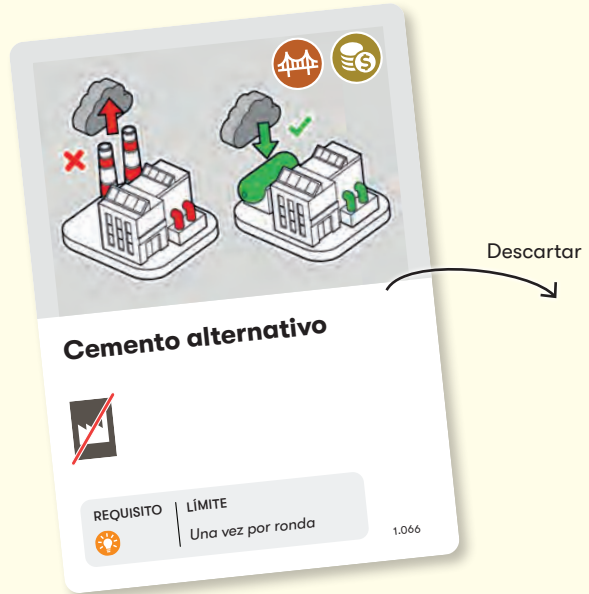


Sobre una pila

Debajo de una pila



2. Debajo de una pila para potenciar la acción de la carta que se encuentra en la parte superior de esa pila. En este ejemplo, si se juega la carta Granja de árboles bajo la carta Eliminación progresiva de electricidad sucia se doblarían los iconos de Normativa (de color rosa) en esa pila, además de permitir eliminar 2 fichas de Energía sucia en lugar de 1.



3. Enviando la carta a la pila de descartes para pagar el coste de determinadas acciones. En este ejemplo se podría descartar la carta Cemento alternativo para realizar la acción de la carta Voluntariado de la Resistencia que permite recibir 1 ficha de Resistencia cualquiera. Como la acción de la carta Voluntariado de la Resistencia no tiene límite alguno se pueden seguir descartando cartas para repetir la acción tantas veces como se quiera y pueda.



Apila cartas para crear poderosas combinaciones



← Las cartas tienen de 1 a 3 iconos

Cuantos más iconos de Incentivo haya en la pila de esta carta, más fichas de Resistencia de infraestructuras se podrán conseguir.

Así pues, ¿merecerá la pena poner el Tren de Alta Velocidad detrás de la pila para tener un gran motor de fichas de Resistencia de infraestructuras? ¿O es mejor jugarla sobre la pila para aprovechar todos sus iconos de Red eléctrica y así eliminar todas las fichas de Emisión por transporte?

¡Estos son los tipos de decisiones y compensaciones que ocultan las mecánicas de *Daybreak*!





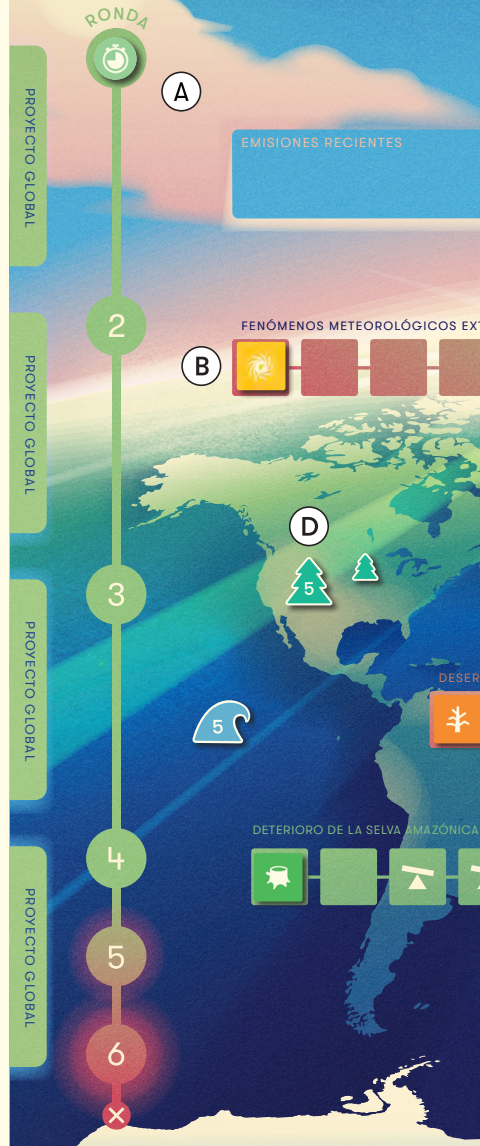
Preparación

Preparación del tablero principal

- A. Poned la ficha de Ronda actual con el lado del reloj visible en la casilla número 1 del marcador de rondas.
- B. Poned las 6 fichas de Efecto planetario en su casilla inicial.
- C. Dejad las 10 bandas Térmicas, el dado de Efectos planetarios, y el dado de Geoingeniería en el bulbo del Termómetro.
- D. Dependiendo del número de Potencias mundiales en la partida poned en el tablero la cantidad de fichas de Árbol y de Océano que indique la tabla de la derecha. Repartid estas fichas por el mapa como preferáis.
- E. Dejad las bandejas con el resto de las fichas al alcance de todo el mundo.

Preparación de los mazos de cartas

- F. Barajad las cartas de Proyecto global y ponedlas bocabajo para formar un mazo.
- G. Barajad las cartas de Crisis y ponedlas bocabajo para formar un mazo.
- H. Barajad las cartas de Proyecto local y ponedlas bocabajo para formar un mazo.
- I. Si estáis jugando vuestra primera partida, devolved las cartas de Reto a la caja del juego (consultar página 35).



A
Zona de juego





Central eléctrica limpia

 → +  por cada 

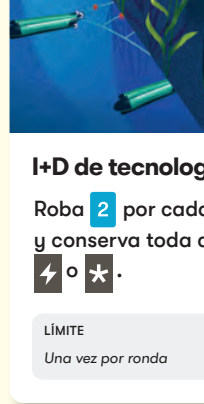
1.205






Eliminación progresiva de electricidad sucia

 →  por cada 

1.206



I+D de tecnología

Roba **2** por cada  y conserva toda a  o .

LÍMITE
Una vez por ronda




The illustration shows a game board with 15 numbered slots (1-15). Above the slots is a city skyline with a house icon labeled 'B' above slot 12. Below the slots are three rows of icons: lightning bolts, factories and cars, and a shield icon labeled 'D' above slot 1. At the bottom are three large colored boxes: a purple box with a hand icon labeled 'D', a green box with leaves labeled 'Ecológica', and an orange box with a shield icon labeled 'D' and the text 'Inf...uras'.

Elección de Potencias mundiales

Repartid los tableros de Potencia mundial y las cartas de Referencia que aparecen a continuación en función del número de participantes que vayan a jugar la partida. Decidid quién juega con qué Potencia mundial.

Participantes	Potencias mundiales elegibles
4	Todas
3	Resto del mundo, Europa y EE. UU.
2	China y EE. UU.
1	Cualquiera (consulta la carta de Referencia)

 Si estás jugando una partida en solitario, ignora y retira de la partida todas las cartas que robes con este icono.

Preparación de los tableros de Potencia mundial

Montad los tableros de cada Potencia mundial.

- Cada Potencia mundial recibe sus 5 cartas de Proyecto local iniciales (es decir, las cartas con el nombre de la Potencia mundial impreso en ellas) y las pone bocarriba sobre su tablero para crear su zona de juego tal y como se observa en la ilustración de esta página. Devolved las cartas iniciales de las Potencias mundiales que no jueguen a la caja del juego.
- Cada Potencia mundial pone su ficha de Demanda energética en la casilla que indique su carta de Referencia.



Carta de emisiones

Entrega  en esta pila
una carta que reduzca

1.208



Voluntariado de la Resistencia

 → + 

1.207

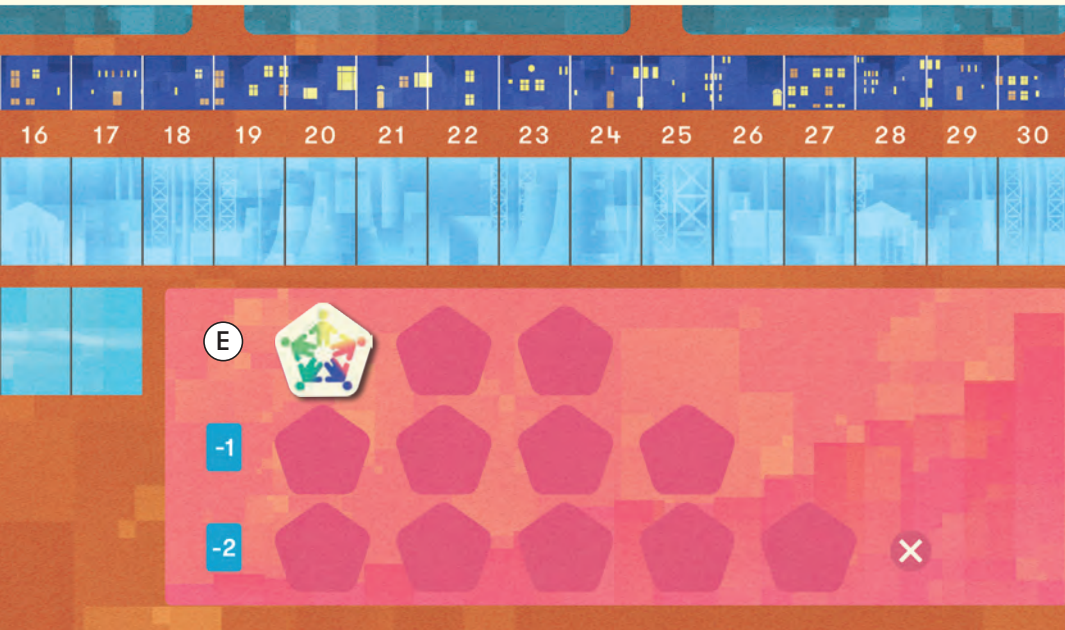


Exportación de tecnología verde


Entrega  o bien   de tu tablero
a otra Potencia mundial.

LÍMITE
Una vez por cada  en esta pila
en cada ronda

1.209



16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

E 

-1

-2

X

C. Cada Potencia mundial pone las fichas de Energía sucia, las fichas de Energía limpia y las fichas de Emisiones que indique su carta de Referencia en las filas correspondientes de su tablero.

D. Cada Potencia mundial pone en las zonas correspondientes de su tablero el número de fichas de Resistencia indicadas en su carta de Referencia.

E. Cada Potencia mundial pone en su tablero el número de fichas de Comunidad en crisis indicadas en su carta de Referencia.

F. Dejad las extensiones de tablero de Potencia mundial en la caja del juego. Solo se utilizan cuando la Demanda energética de alguna Potencia mundial (o sus fichas de Energía) sobrepasan el valor 30.

F



31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

Contenido

El listado de componentes del juego se encuentra en la página 36.

Cómo jugar

Una partida de *Daybreak* se juega en 6 rondas hasta que todo el mundo gana o pierde como grupo. En este juego no existe orden de turno: podéis jugar a la vez. Cada ronda consta de 5 etapas:

Etapa Global

Las Potencias mundiales celebran una cumbre para analizar la carta de Previsión de crisis y elegir una carta de Proyecto global.

Etapa Local

Las Potencias mundiales se centran en sus tableros, robando y jugando cartas de Proyecto local para eliminar Emisiones y Energía sucia, conseguir generar Energía limpia, aumentar la Resistencia, y ayudar a las demás Potencias mundiales.

Etapa de Emisiones

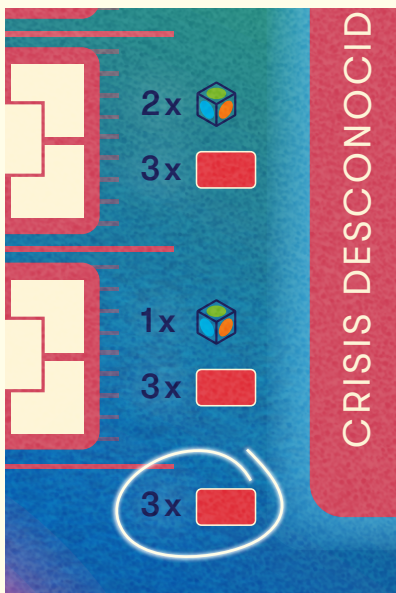
Las Potencias mundiales cuentan la cantidad de cubitos de Carbono que generan en la ronda, absorben todo el que puedan, y añaden el resto al Termómetro.

Etapa de Crisis

Las Potencias mundiales resuelven los Efectos planetarios y las cartas de Crisis como reflejo de sus actividades y la de sus Comunidades en el planeta.

Etapa de Desarrollo

Las Potencias mundiales comprueban si han ganado la partida; en caso contrario, aumentan su Demanda energética.



En la primera ronda, las Potencias mundiales deben robar 3 cartas de Crisis: 1 bocarriba (Previsión de crisis) y 2 bocaabajo (Crisis desconocidas). Este número irá incrementándose a medida que se añadan bandas Térmicas al Termómetro.

Etapa Global

Las Potencias mundiales celebran una cumbre para analizar la carta de Previsión de crisis y elegir una carta de Proyecto global.

Añadir cartas de Crisis

La cantidad de bandas Térmicas en el Termómetro determina cuántas cartas de Crisis se deben añadir en esta etapa. Esa cantidad viene indicada a la derecha del Termómetro. Robad tantas cartas de Crisis como las indicadas y poned una de ellas bocarriba en el espacio de Previsión de crisis y el resto, bocaabajo, en los espacios de Crisis desconocidas. No hay límite al número de cartas de Crisis desconocidas en juego, por lo que si hay más de 4 cartas de Crisis a resolver no tenéis más que ir añadiéndolas en orden por encima del tablero.

Para más detalles acerca de cómo funcionan las cartas de Crisis, consultad la página 29.

Iniciar un Proyecto global

Robad 2 cartas del mazo de Proyectos globales. A continuación deberéis elegir, como grupo, con cuál de esas 2 cartas os vais a quedar. Una vez elegida colocadla bocarriba en el primer espacio superior disponible para Proyectos globales. Encontraréis dichos espacios en el lado izquierdo del tablero principal. Descartad la otra carta de Proyecto global en una pila de descartes junto a ese mazo.

Una vez satisfechos los requisitos de un Proyecto global, este se activa para todas las Potencias mundiales.

Podéis tener en juego un máximo de 4 cartas de Proyecto global en cualquier momento. Si queréis jugar una nueva carta de Proyecto global cuando ya hay 4 en juego, deberéis descartar 1 Proyecto global a vuestra elección junto con las cartas que haya debajo para activar ese Proyecto. Siempre podéis decidir no iniciar un nuevo Proyecto global esa ronda.



Etapa Local

Las Potencias mundiales se centran en sus tableros, robando y jugando cartas de Proyecto local para eliminar Emisiones y Energía sucia, conseguir generar Energía limpia, aumentar la Resistencia, y ayudar a las demás Potencias mundiales.

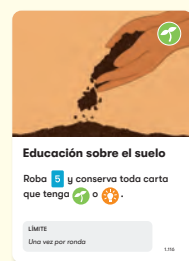
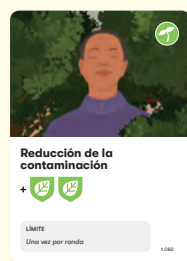
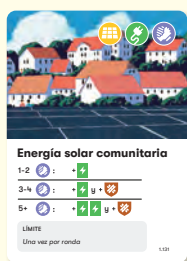
Robar cartas de Proyecto local

Cada Potencia mundial roba 5 cartas de Proyecto local y las añade a su mano de cartas. La mano de cartas de cada Potencia mundial es de dominio público y debería estar sobre la mesa bajo su tablero. Las Potencias mundiales pueden tener cualquier número de cartas en mano.

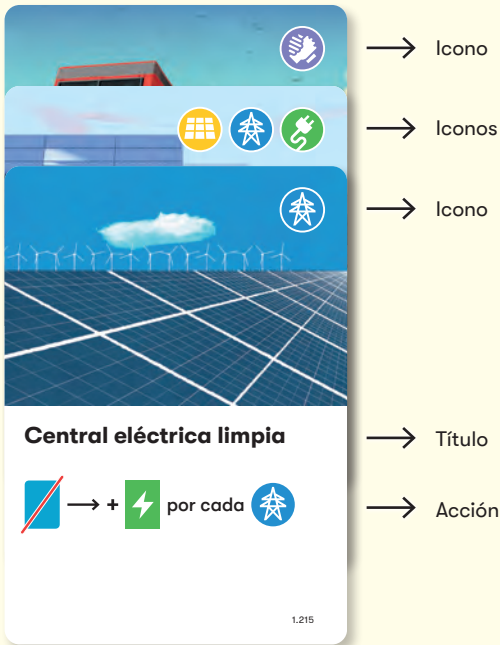
Podéis consultar las cartas que tengáis en vuestra mano en cualquier momento y debatir acerca de las mismas, así como consultar las zonas de juego y pilas de descartes. Lo único que no podéis hacer es inspeccionar el contenido de los mazos que se encuentren bocabajo.

En el caso de que alguien necesite robar una carta de Proyecto local y el mazo esté agotado, dadle la vuelta a la pila de descartes, barajadlo y formad un nuevo mazo antes de seguir robando cartas.

Atención: existen algunos Proyectos locales y globales que aumentan el número de cartas a robar en cada ronda. Tened en cuenta que el número de cartas que una Potencia mundial puede robar puede verse reducido si tiene 4 o más Comunidades en crisis.



Mano de cartas



Ejemplo de una pila de cartas de Proyecto local. Las acciones utilizan los iconos de todas las cartas de la pila.

En la etapa Local las Potencias mundiales disponen de 3 tipos de acciones que podrán hacer en el orden que deseen y tantas veces como quieran.

- Realizar una acción Local
- Iniciar un Proyecto local
- Apoyar una carta

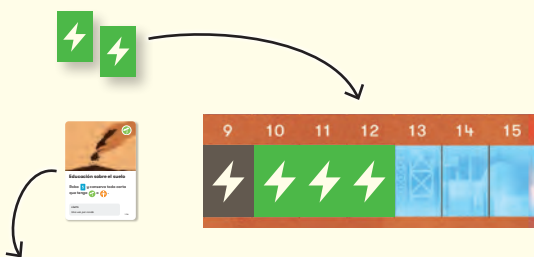
Realizar una acción Local

Cada carta de Proyecto local en la zona de juego de una Potencia mundial tiene una acción disponible bajo su título. Por lo general, las acciones Locales solo afectan al tablero de su Potencia mundial. Por ejemplo, la acción de la carta de la izquierda es: «Descarta una carta de tu mano para añadir una ficha de Energía limpia por cada icono de Red eléctrica que haya en la pila de esta carta».

A menos que se indique lo contrario, se puede realizar una acción Local tantas veces como se quiera, siempre que se pague el coste requerido y se cumpla con los requisitos impresos en la carta, si los hay. Los costes suelen pagarse descartando otras cartas de la mano.

Las acciones Locales suelen utilizar los iconos que aparecen en la esquina superior derecha de cada carta. Al realizar una acción Local que requiera iconos, se pueden utilizar los iconos de la propia carta, además de cualquier otro icono presente en esa pila de cartas.

¡Cread poderosas combinaciones y aprovechad los iconos de las pilas de cartas!



Ejemplo: Aitana quiere realizar la acción de la carta Central eléctrica limpia. Primero elige una carta de su mano que piensa que no le va a ser útil y la descarta para pagar el coste de la acción. A continuación, obtiene 2 fichas de Energía limpia porque esta acción le da 1 ficha por cada icono de Red eléctrica en la pila de la carta Central eléctrica limpia. Luego añade las 2 fichas a su tablero de Potencia mundial.

Iniciar un Proyecto local

Para que una Potencia mundial inicie un Proyecto local deberá añadir una carta de su mano a la parte superior de una pila de cartas en su zona de juego. Antes de añadir la carta deberá asegurarse de espaciar bien las demás cartas de la pila de modo que todos los iconos queden visibles, tal y como se puede observar en los ejemplos de este reglamento.

Antes de iniciar un Proyecto local se debe tener especial cuidado con la carta que se tapa, puesto que solo se puede realizar la acción de la carta superior de la pila. Pero como la acción de una carta está disponible inmediatamente después de añadirla a una pila, las Potencias mundiales más astutas podrán realizar una acción de una pila, luego iniciar un Proyecto local en esa pila y realizar la acción de la nueva carta utilizando los iconos de la carta que acaba de tapar.

Apoyar una carta

Las cartas de Proyecto local pueden jugarse debajo de otras cartas para dar apoyo a Proyectos locales, Proyectos globales, o para reducir los efectos de una carta de Crisis.

Apoyar un Proyecto local

Para apoyar un Proyecto local, la Potencia mundial debe jugar una carta de su mano debajo de una o más cartas de una pila de su zona de juego. Esto puede ayudar a que la acción de otro Proyecto local sea más eficaz al proporcionar iconos adicionales a su pila.

Apoyar un Proyecto global

Para apoyar un Proyecto global, la Potencia mundial debe jugar una carta de su mano debajo de una carta de Proyecto global y así ayudar a cumplir su requisito. Una vez cumplido el requisito de una carta de Proyecto global se debe poner una ficha de Activación sobre ella como recordatorio de que sus efectos están en juego.

Reducir los efectos de una carta de Crisis

Los efectos de algunas cartas de Crisis se pueden reducir jugando cartas de Proyecto local bajo ellas. Las Potencias mundiales pueden jugar una carta que tengan en su mano debajo

de una carta de Crisis siempre y cuando esa carta cumpla con los requisitos que pida la carta de Crisis. No se pueden jugar cartas debajo de cartas de Crisis desconocidas.



Ejemplo: Aitana añade la carta Asambleas ciudadanas sobre su carta inicial, Voluntariado de la Resistencia. Esta nueva carta le permitirá obtener 2 fichas de Resistencia social para esa ronda, una por cada icono de Sociedad en su pila. Sin embargo, ya no podrá volver a utilizar la carta Voluntariado de la Resistencia.



Ejemplo: antes de realizar la acción de la carta Asambleas ciudadanas, Aitana juega otra carta con un icono de Sociedad debajo, apoyando esa acción. Ahora puede ganar 3 fichas de Resistencia social por ronda, ¡puesto que tiene 3 iconos de Sociedad en esa pila!



Ejemplo: Cristóbal juega una carta con un icono de Normativa bajo la carta de Proyecto global Regulación de los paraísos fiscales. Cristóbal anima a las demás Potencias mundiales a que ayuden a apoyar este Proyecto, ya que no tiene cartas suficientes para hacerlo solo.

Llevar el registro de las acciones Locales

Algunas acciones solo pueden realizarse un número determinado de veces cada ronda. Para mantener un registro del número de veces que se ha realizado la acción de una carta deberéis poner un cubito de Carbono sobre ella cada vez que realicéis su acción, tal y como se puede observar en el último ejemplo de esta página.

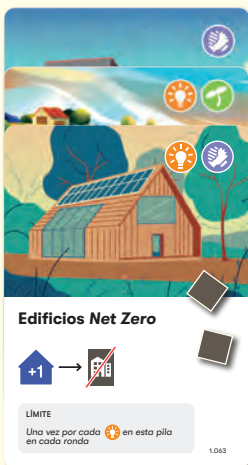
Los cubitos de Carbono usados de esta manera solo cuentan para llevar un registro de acciones, no tienen ningún otro efecto de juego.



Ejemplo: Aitana juega una carta con el icono Infraestructura bajo la carta de Crisis, Negligencia de la industria petrolera. Al jugarla, las Potencias mundiales pueden ignorar los efectos negativos de esta carta de Crisis.

Finalizar la etapa Local

Cuando todas las Potencias mundiales acuerden que han terminado de jugar esta etapa, proceded a la etapa de Emisiones.



Ejemplo: Raúl puede realizar esta acción para eliminar fichas de Emisión tectónica aumentando su Demanda energética. Puede hacerlo una vez por ronda y por cada icono de Innovación en la pila de cartas. Para llevar un registro, cada vez que realice esta acción pondrá un cubito de Carbono en la carta. Al final de la etapa deberá devolver esos cubitos a la reserva.

Etapa de Emisiones

Las Potencias mundiales cuentan la cantidad de cubitos de Carbono que generan en la ronda, absorben todos los que puedan, y añaden el resto al Termómetro.

Comprobar la Demanda energética

Cada Potencia mundial comprueba en su tablero si puede satisfacer su Demanda energética: la cantidad total de fichas de Energía sucia más la de fichas de Energía limpia debe igualar o superar su Demanda energética, tal y como muestra el ejemplo de la derecha.

Todas las Potencias mundiales que no puedan satisfacer su Demanda energética reciben tantas fichas de Comunidad en crisis como el déficit resultante (consultar la página 30).

Recibir Emisiones

Cada Potencia mundial suma las fichas de Energía sucia y las fichas de Emisión de su tablero y recibe tantos cubitos de Carbono de la reserva como el total obtenido. A continuación añade los cubitos de Carbono que haya recibido a la zona de Emisiones recientes que encontrará en el tablero principal.

Las Potencias mundiales están obligadas a contar todas sus fichas de Energía sucia cada ronda, incluso aunque puedan satisfacer su Demanda energética de manera eficiente con fichas de Energía limpia. Además, no obtienen beneficio inmediato por producir más Energía limpia que su Demanda energética actual.

Eliminar fichas de Energía sucia es la mejor manera de reducir Emisiones en cada ronda, ¡debéis asegurarnos de sustituirlas por su equivalente en fichas de Energía limpia para satisfacer la Demanda energética!

En este tablero se satisface la Demanda energética de 12 con 9 fichas de Energía sucia y 3 fichas de Energía limpia.



China genera esta ronda 22 cubitos de Carbono: 9 fichas de Energía sucia + 13 fichas de Emisión.



Absorber Carbono

Tomad tantos cubitos de Carbono de la zona de Emisiones recientes como la cantidad de fichas de Árbol, fichas de Océano y fichas de Captura Directa del Aire (CDA) haya en el tablero principal. Las fichas de CDA se obtienen mediante determinadas cartas y funcionan exactamente igual que los Árboles y los Océanos a la hora de eliminar cubitos de Carbono.

Devolved a la reserva todos los cubitos de Carbono que logréis eliminar de esta manera. Esos cubitos representan el Carbono que el planeta puede absorber con éxito para evitar que aumente la temperatura.

¿Habéis logrado frenar el cambio climático?

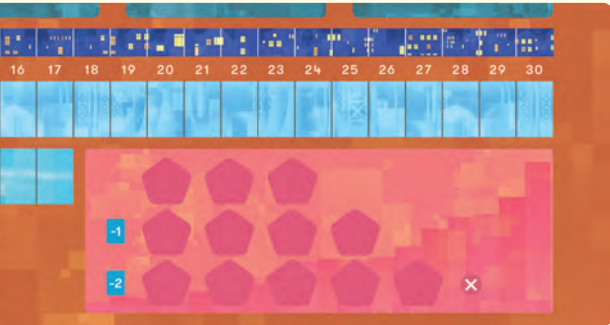


Tras la absorción del Carbono, si no quedan cubitos de Carbono en la zona de Emisiones recientes y quedan fichas de Árbol, fichas de Océano y/o fichas de CDA sin utilizar, ¡habréis alcanzado un hito histórico frenando el cambio climático!

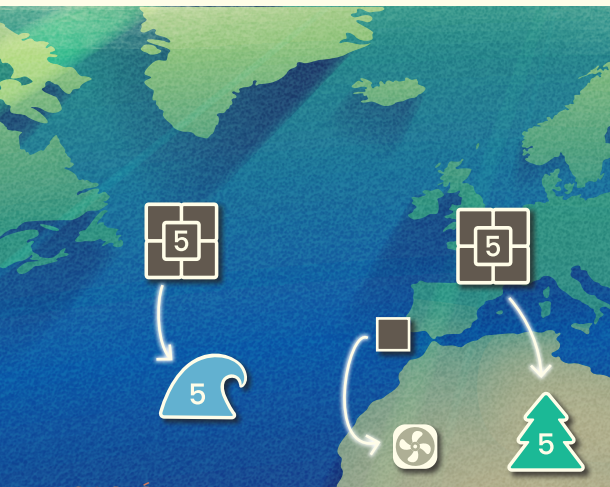
Continuad absorbiendo cubitos de Carbono del tablero, pero en lugar de tomar cubitos de la zona de Emisiones recientes, hacedlo del Termómetro.

Eliminar esos cubitos puede servir de ayuda para sobrevivir a la etapa de Crisis que sigue a la etapa actual. Incluso podéis deshaceros de las bandas Térmicas y convertirlas en cubitos de Carbono si lográis eliminar una fila.

Para finalizar, dadle la vuelta al contador de ronda para que muestre la cara «Emisiones cero»: estáis cerca de ganar la partida... pero solo si sobrevivís a una última etapa de Crisis.



Consejo: emparejad los cubitos de Carbono en la zona de Emisiones recientes con las fichas de Árboles y Océanos del tablero para determinar rápidamente cuánto Carbono absorbe el planeta.





Ajustar la temperatura

Moved todos los cubitos de Carbono que queden en la zona de Emisiones recientes al Termómetro. Cada cubito de Carbono de valor 1 llena uno de los cuadrados pequeños y cada cubito de Carbono de valor 5 llena un cuadrado grande. Rellenad siempre el Termómetro de abajo arriba y de izquierda a derecha.

Rellenad solamente las columnas correspondientes al número de Potencias mundiales presentes en la partida. Por ejemplo, en una partida de 4 Potencias mundiales, utilizaréis las 4 columnas antes de pasar a la fila siguiente. En una partida en solitario, únicamente se rellenará 1 columna antes de pasar a la siguiente fila.

Siempre que se complete una fila con cubitos de Carbono, retiradlos y sustituidlos por una banda Térmica.

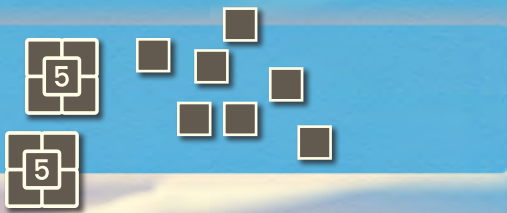
Cada banda Térmica en el Termómetro representa un aumento de $0,1\text{ }^{\circ}\text{C}$ y determina cuántas veces se deberá lanzar el dado de Efectos planetarios, además de la cantidad y gravedad de las cartas de Crisis a resolver.

Al añadir una banda Térmica a una casilla que muestre un número de cartas de Crisis superior a las que se añadieron en la etapa Global de la ronda actual (por ejemplo, al subir de $1,5\text{ }^{\circ}\text{C}$ a $1,6\text{ }^{\circ}\text{C}$ se pasa de 3 a 4 cartas de Crisis), debéis robar inmediatamente y bocabajo las cartas de Crisis adicionales necesarias para resolver esta ronda.

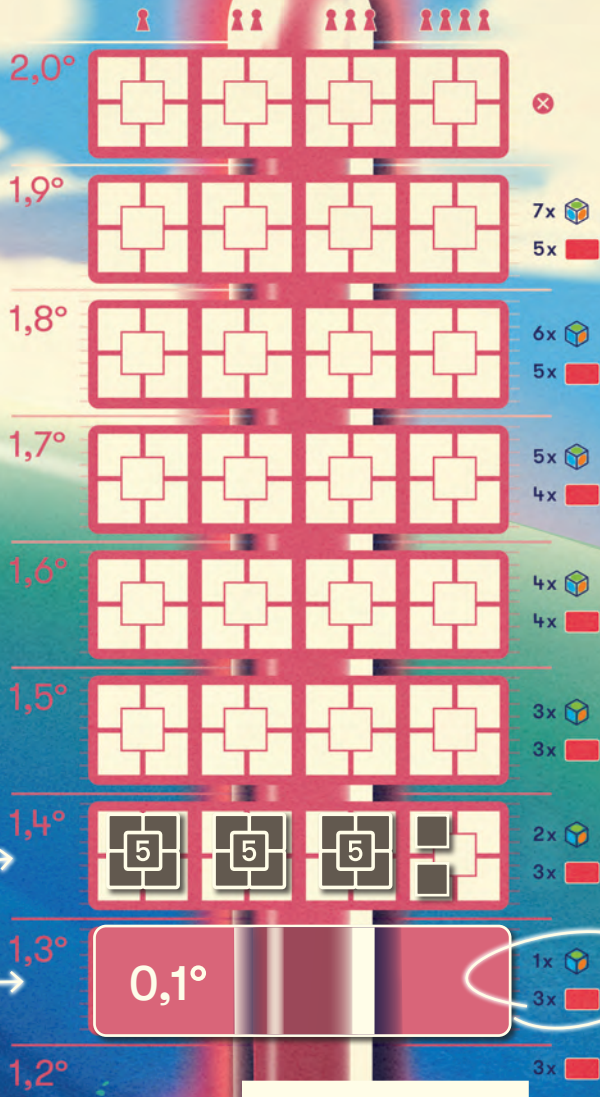
Si el Termómetro alcanza en algún momento los $2,0\text{ }^{\circ}\text{C}$ (8 bandas Térmicas), ¡perdéis la partida inmediatamente!

0,1°

En una partida de 4 Potencias mundiales, 20 cubitos de Carbono equivalen a 1 banda Térmica.



Consejo: podéis intercambiar 5 cubitos de Carbono por su equivalente de valor 5.



0,1°

En este ejemplo se indica que en la etapa de Crisis de cada ronda se debe lanzar una vez el dado de Efectos planetarios y robar 3 cartas de Crisis.

AUMENTO DE LA TEMPERATURA EN °C DESDE 1900

Etapa de Crisis

Las Potencias mundiales resuelven los Efectos planetarios y las cartas de Crisis como reflejo de sus actividades y la de sus Comunidades en el planeta.







Resolver la tirada de Efecto planetario

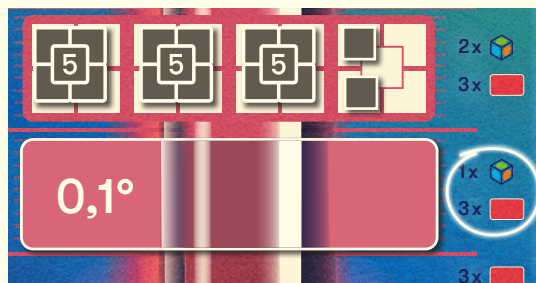
Tirad el dado de Efectos planetarios 1 vez por cada banda Térmica que haya en el Termómetro. Por cada tirada avanzad 1 casilla la ficha de Efecto planetario correspondiente. Si la ficha entra en una casilla con un símbolo de Punto de inflexión, resolved el efecto indicado junto a su marcador en el tablero principal.

Si un Efecto planetario añade un banda Térmica al Termómetro, deberéis lanzar el dado una vez más.

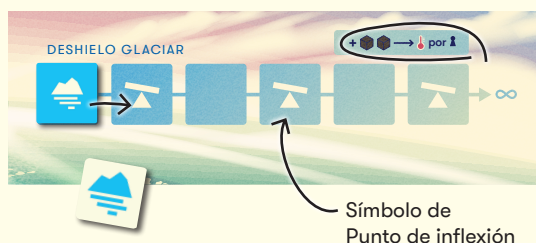
Si una ficha de Efecto planetario alcanza la casilla final de su marcador, activará un Punto de inflexión cada vez que se deba hacer avanzar su ficha, tal y como indica el símbolo de infinito.

Efectos planetarios

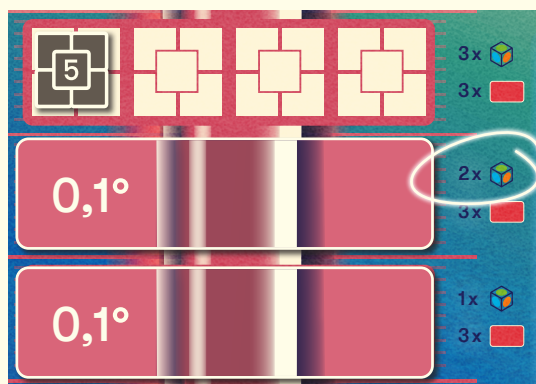
-  **Fenómenos meteorológicos extremos:** robad 2 cartas de Crisis adicionales.
-  **Desertificación:** eliminad 1 ficha de Árbol por Potencia mundial.
-  **Deterioro de la selva amazónica:** añadid 1 cubito de Carbono por Potencia mundial a las Emisiones recientes, y retirad 1 ficha de Árbol por Potencia mundial.
-  **Deshielo glaciar:** añadid 2 cubitos de Carbono por Potencia mundial al Termómetro.
-  **Deshielo del permafrost:** añadid 2 cubitos de Carbono por Potencia mundial a las Emisiones recientes.
-  **Acidificación de los océanos:** retira 1 ficha de Océano por Potencia mundial.



Ejemplo: como hay una banda Térmica en el Termómetro, las Potencias mundiales deben tirar el dado de Efectos planetarios 1 vez.



El resultado del dado de Efectos planetarios es Deshielo glaciar y se debe avanzar 1 casilla la ficha de Deshielo glaciar. La nueva casilla tiene un símbolo de Punto de inflexión, por lo que se deben añadir 2 cubitos de Carbono al Termómetro por cada Potencia mundial en la partida.

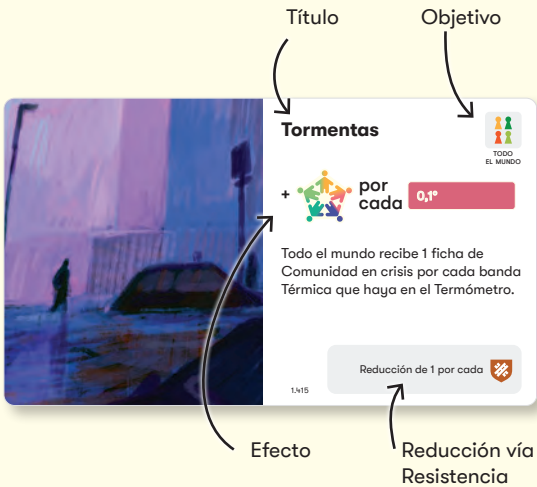


Como se trata de una partida de 4 Potencias mundiales se deben añadir 8 cubitos al Termómetro, ¡lo que completa la segunda banda! Como ahora hay 2 bandas Térmicas en el Termómetro, las Potencias mundiales deberán volver a tirar el dado de Efectos planetarios.

Resolver cartas de Crisis

Resolved todas las cartas de Crisis en juego. Resolvedlas de una en una, de abajo arriba, empezando por la carta de Previsión de crisis.

Deberéis resolver todas las cartas de Crisis en juego aunque su número supere el valor que aparece a la derecha de la banda Térmica actual.



1. **Poned bocarriba la carta de Crisis** si todavía no lo está.

2. **Comprobad las Potencias mundiales que se ven afectadas.** Algunas cartas de Crisis afectan a todas las Potencias mundiales, mientras que otras solo afectan a la Potencia mundial que cumpla determinados criterios. Si hay varias Potencias mundiales empatadas a la hora de cumplir determinados criterios, cada Potencia mundial empatada tira el dado de Geingeniería: la Potencia mundial con el resultado más bajo será objetivo de la Crisis. Repetid la tirada de desempate todas las veces que sea necesario.

3. **Leed los efectos.** Algunos efectos pueden paliarse con fichas de Resistencia: si una Potencia mundial es objetivo de una carta de Crisis y tiene fichas de Resistencia del tipo que pide la carta de Crisis, podrá reducir el efecto en 1 por cada ficha de Resistencia de ese tipo que tenga. Tened en cuenta que esta reducción es solo para la Potencia mundial afectada y no para las demás. No descartéis las fichas de Resistencia que uséis para paliar los efectos de las cartas de Crisis.

Algunas cartas de Crisis pueden tener sus efectos reducidos o incluso anulados si en la etapa Local se han jugado bajo ellas cartas con determinados iconos. Las cartas jugadas de esta manera reducen los efectos para todas las Potencias mundiales, tal y como se describe en la carta de Crisis.

4. **Aplicad los efectos de la carta de Crisis** a las Potencias mundiales afectadas.

5. **Descartad las cartas de Crisis** y cualquier carta de Proyecto local que tenga debajo.

Añadir Comunidades en crisis

Las cartas de Crisis suelen añadir Comunidades en crisis. Para ello, la Potencia mundial afectada deberá añadir una ficha de Comunidad en crisis a esa zona de su tablero. Las filas deben completarse en orden: primero la fila superior, luego la central y finalmente la inferior, y de izquierda a derecha.

Reducir el robo de cartas

Si una Potencia mundial tiene de 4 a 7 Comunidades en crisis, robará 1 carta de Proyecto local menos durante la etapa Local de cada ronda. Si tiene de 8-11 Comunidades en crisis, robará 2 cartas menos.

Pérdida de Resistencia, Árboles y Océanos

Si una carta de Crisis o un Efecto planetario provoca la pérdida de fichas de Resistencia, fichas de Árboles y/o fichas de Océano, devolved esas fichas a la reserva.

Si una Potencia mundial debe eliminar fichas de Resistencia y no tiene ninguna del tipo requerido, deberá añadir 1 Comunidad en crisis por cada ficha de Resistencia que no pueda eliminar.

Si se deben eliminar fichas de Árbol y/o fichas de Océano y no quedan fichas de ese tipo, todas las Potencias mundiales deberán añadir 1 Comunidad en crisis por cada ficha de Árbol y/o ficha de Océano que no se pueda eliminar.

Pérdida de cartas debido a cartas de Crisis

Cuando una carta de Crisis os obligue a perder cartas de Proyecto local deberéis descartarlas de vuestra mano o de vuestra zona de juego. Las cartas descartadas de vuestra zona de juego pueden proceder de cualquier pila y de cualquier lugar de esa pila, incluida la carta superior de la pila. Si se descarta la carta superior de una pila, la acción de la carta que se encuentre justo debajo pasa a estar disponible desde ese momento.



Añadid las fichas de Comunidades en crisis de izquierda a derecha y de arriba abajo.



Cuando una Potencia mundial añada una cuarta ficha de Comunidad en crisis a su tablero, robará 1 carta de Proyecto local menos cada ronda.

8

CRISIS DESCONOCIDA

7x

5x

6x

5x

5x

4x

4x

4x

CRISIS DESCONOCIDA

3x

3x

2x

3x

1x

3x

3x

CRISIS DESCONOCIDA

PREVISIÓN DE CRISIS



Tormentas



+ por cada **0,1°**

Todo el mundo recibe 1 ficha de Comunidad en crisis por cada banda Térmica que haya en el Termómetro.

Reducción de 1 por cada

1,415



Crisis financiera mundial



-1

Al inicio de la etapa Local de la siguiente ronda todo el mundo roba 1 carta de Proyecto local menos.

Sin efecto si hay bajo esta carta >

1,443



Contaminación de la industria petrolera



Partidas en solitario:

La Potencia mundial con menor Resistencia de infraestructuras pierde 2 fichas de Resistencia ecológica. En partidas en solitario pierde 1 ficha de Resistencia ecológica.

Sin efecto si hay bajo esta carta >

1,432

5

No hay límite al número de cartas de Crisis que pueden resolverse en cada ronda. Y si alguna vez necesitáis robar más cartas (por ejemplo debido al efecto de añadir una banda Térmica durante la etapa de Emisiones) y no quedan espacios disponibles, robad las cartas que necesitéis y añadídlas bocabajo por encima del resto de cartas.

↑

4

Si la temperatura sube considerablemente y pidiera una cuarta carta de Crisis, se robaría otra y se colocaría bocabajo en este espacio de Crisis desconocida.

↑

3

La última carta de Crisis revelada es la carta Tormentas, que afecta a todo el mundo por igual. Las Potencias mundiales deben añadir 1 ficha de Comunidad en crisis por cada banda Térmica en el Termómetro a menos que puedan reducir individualmente los efectos con sus fichas de Resistencia de infraestructuras. Cada Potencia mundial tiene 1 ficha de Resistencia de infraestructuras, pero como ahora hay 2 bandas Térmicas en juego, todo el mundo tiene que añadir 1 ficha de Comunidad en crisis a sus tableros.

↑

2

La siguiente carta de Crisis revelada es la carta Crisis financiera mundial. Afecta a todo el mundo y no hay forma de reducir sus efectos, ya que se trataba de una Crisis desconocida. Cada Potencia mundial robará 1 carta de Proyecto local menos durante la etapa Local de la siguiente ronda.

↑

1

La primera carta de Crisis que se robó durante la etapa Global, también conocida como la carta de Previsión de crisis, es la carta Contaminación de la industria petrolera. Gracias a que se trataba de una carta de Previsión de crisis, todo el mundo pudo prepararse para contrarrestarla. Esa carta de Crisis obliga a la Potencia mundial con menos fichas de Resistencia de infraestructuras a perder 2 fichas de Resistencia ecológica. Aitana jugó una carta con un icono de Normativa debajo de esta carta de Crisis durante la etapa Local, por lo que ha podido anular sus efectos negativos.

Etapa de Desarrollo

Las Potencias mundiales comprueban si han ganado la partida; en caso contrario, aumentan su Demanda energética.

Comprobar condiciones de victoria



Si llegados a este punto el contador de ronda está mostrando la cara «Emisiones cero», ¡ganáis la partida! En caso contrario...

Avanzar a la siguiente ronda

El contador de ronda avanza a la siguiente casilla en el marcador de rondas. La mano de Proyectos locales y las cartas en la zona de juego de todas las Potencias mundiales se mantienen de una ronda a otra.

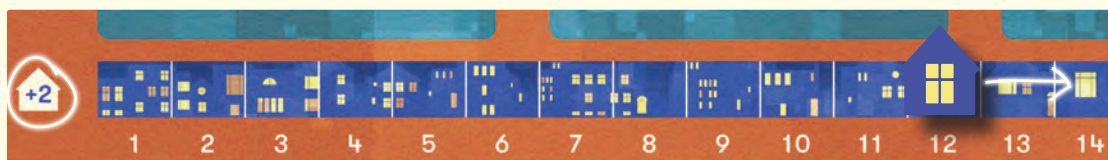
Si no lográis ganar la partida al final de la ronda ó, ¡perdeís la partida!



Aumentar la Demanda energética

Cada Potencia mundial mueve su ficha de Demanda energética tantas casillas a la derecha como la cantidad indicada en su carta de Referencia.

En principio, Estados Unidos y Europa aumentan su Demanda energética en 1, China en 2 y el Resto del mundo en 3. En partidas en solitario, la Demanda energética aumenta en 2.

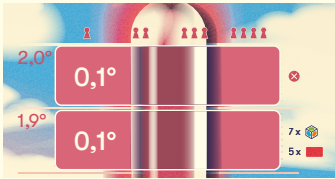


Ejemplo: tal y como se indica en la parte superior izquierda de su tablero, China aumenta su Demanda energética en 2, de 12 a 14.

Final de la partida

Las Potencias mundiales ganan la partida si logran Frenar el cambio climático durante la etapa de Emisiones (consultad la página 25) y logran sobrevivir a una última etapa de Crisis.

Las Potencias mundiales pierden la partida si se cumplen alguna de estas condiciones:



El Termómetro alcanza los 2,0 °C (8 bandas Térmicas)



Alguien tiene 12 o más Comunidades en crisis



Finaliza la sexta ronda y no se ha logrado Frenar el cambio climático

Reglas que se suelen olvidar

- Para iniciar un Proyecto local, una Potencia mundial puede jugar una carta sobre cualquier pila presente en su zona de juego.
- El requisito de una carta de Proyecto local únicamente hace referencia a su acción impresa. Las Potencias mundiales pueden jugar y utilizar las cartas de Proyectos locales de cualquier manera.
- Los iconos de una carta pueden utilizarse para cumplir con los requisitos de esa misma carta.
- Las Potencias mundiales pueden realizar tantas acciones Locales como deseen y puedan durante la etapa Local, a no ser que se indique lo contrario.
- Se puede realizar una acción Local, luego iniciar un Proyecto local sobre la carta de esa acción Local, y realizar la nueva acción Local con la ayuda de los iconos de la carta recién cubierta.
- No hay límite al número de acciones que una Potencia mundial puede realizar durante la etapa Local, siempre y cuando pueda afrontar sus costes.
- No hay límite de mano de cartas. La mano de cartas de una Potencia mundial se mantiene de ronda a ronda.
- Las Potencias mundiales deberían tener al menos 1 ficha de Resistencia de cada tipo por cada banda Térmica que haya en el Termómetro si quieren mantener a sus Comunidades a salvo.
- Las Potencias mundiales no pueden tener más de 5 pilas de cartas en su zona de juego, pero cada pila puede contener cualquier cantidad de cartas.
- Las bandas Térmicas que se obtengan durante una etapa provocan tiradas adicionales del dado de Efectos planetarios y añaden más cartas de Crisis para esa misma ronda.
- Los efectos continuos de la carta de Previsión de crisis no se aplican hasta la etapa de Crisis.

Variantes



Cartas de Reto

Si queréis que vuestras partidas sean más desafiantes, más fáciles o que tengan más variedad, podéis jugar con la baraja de cartas de Reto. Esta baraja permite ajustar la dificultad de las partidas o explorar escenarios climáticos diferentes.

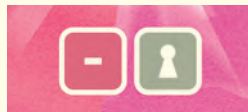
Las cartas de Reto tienen reglas que afectan a todo el mundo o a determinadas Potencias mundiales.

Para que vuestras partidas sean más difíciles, dadle la vuelta a 1 carta de Reto con el símbolo «-» de color rojo y seguid sus instrucciones, o repartid 1 carta de Reto con el símbolo «-» de color rojo a cada Potencia mundial. Para que las partidas sean más fáciles, haced lo mismo pero con las cartas de Reto con los símbolos «+» de color verde. Si queréis más variedad en vuestras partidas podéis utilizar de la misma manera las cartas con el símbolo «?» de color gris.

También podéis mezclar y combinar las cartas de Reto como queráis para jugar partidas impredecibles.



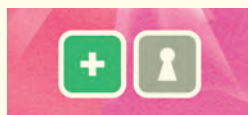
Para partidas más difíciles para todo el mundo



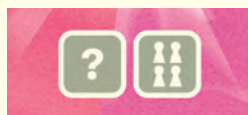
Para partidas más difíciles para una Potencia mundial



Para partidas más fáciles para todo el mundo



Para partidas más fáciles para una Potencia mundial



Añade variedad a la partida y afecta a todo el mundo

Preparaciones alternativas

También podéis cambiar el nivel de dificultad de vuestras partidas utilizando las diferentes combinaciones de Potencias mundiales que se muestran a continuación:

Participantes	Dificultad	Potencias mundiales				Árboles	Océanos	
4	Normal	RdM	China	Europa	EE. UU.	24	16	
3	Fácil		China	Europa	EE. UU.	15	10	
	Normal	RdM		Europa	EE. UU.	16	12	
		Difícil	RdM	China		EE. UU.	19	14
			RdM	China	Europa		20	14
2	Fácil			Europa	EE. UU.	8	5	
	Normal		China		EE. UU.	11	7	
			China	Europa		11	8	
	Difícil	RdM			EE. UU.	12	9	
		RdM		Europa		13	9	
	Extrema	RdM	China			16	11	
1	Normal	Solitario				6	4	

Acerca de *Daybreak*

Nuestra pasión por juegos como *Wingspan*, *Terraforming Mars* y *Race for the Galaxy* nos sirvió de inspiración para diseñar *Daybreak*, un juego donde podríamos contar una historia edificante sobre la descarbonización del mundo, y la creación de un lugar en el que todos podamos no solo sobrevivir, sino prosperar.

Daybreak no contiene componentes de plástico ni tejidos nocivos. Utiliza madera y productos de papel 100 % con certificación FSC. Si deseas saber más acerca de nuestros compromisos de sostenibilidad, visita daybreakgame.org

Agradecimientos

Queremos dar las gracias a las personas cuyos comentarios y apoyo han ayudado a mejorar este juego de manera inimaginable: 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 y Mark Turner.

Matteo quiere agradecer a Dhri, Giulia, Hwa Young y Martha todas las charlas que inspiraron la creación del juego. También quiere darle las gracias a Matt por su colaboración tan elegante e inspiradora. Y en especial a sus padres Renato y Nadia, y a su querida Aimee, por animarle siempre a perseguir sus ideas.

Matt quiere agradecer a Matteo su colaboración tan entusiasta e inquebrantable en el diseño del juego, y a Donna por su generoso e inagotable apoyo.

Contenido

Tableros

- 1 tablero principal
- 4 tableros de Potencia mundial (de 2 piezas cada uno)
- 2 extensiones de tablero de Potencia mundial

Cartas

- 133 cartas de Proyecto local
- 25 cartas de Proyecto local iniciales
- 48 cartas de Crisis
- 24 cartas de Proyecto global
- 42 cartas de Reto
- 9 cartas de Referencia

Fichas de cartón

- 60 fichas de Energía limpia/sucia de valor 1
- 14 fichas de Energía limpia/sucia de valor 5
- 48 fichas de Resistencia de valor 1
- 12 fichas de Resistencia de valor 5
- 69 fichas de Emisión
- 48 fichas de Comunidad en crisis
- 10 bandas Térmicas

Fichas de madera

- 40 cubitos de Carbono de valor 1
- 20 «cubitos» de Carbono de valor 5
- 6 fichas de Efecto planetario
- 1 ficha de Ronda actual
- 4 fichas de Activación (de doble cara)
- 4 fichas de Demanda energética con forma de casa
- 8 fichas de CDA de valor 1
- 1 ficha de CDA de valor 5
- 8 fichas de Árbol de valor 1
- 5 fichas de Árbol de valor 5
- 8 fichas de Océano de valor 1
- 3 fichas de Océano de valor 5

Dados

- 1 dado de Efectos planetarios
- 1 dado de Geingeniería

Otros

- 1 reglamento
- 4 bandejas de almacenamiento de cartón

Pruebas de juego

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, Vasant 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 Haeefele, Colin Haine, Philip Haine, Kira Haine, Liam Hardy, Elizabeth Hargrave, Sabine Harrer, Zach Harris, Grit Hartung, Tamar Hazon, Beth Heile, Logan Herbolt, Jack Hickish, Timothy Hoffman, Sanne Hogesteeger, Kim Hoflod, 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 Lantznester, 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 Liveló, Diogo Lopes, Oisín Aodha Mac, Lizzy Mace, Kieran Mackey, Scott Mackey, Jiah Margallo, Shawn Martin, Chloe Mashiter, Gonzalo Kumike Matías, 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 Pender, Jon Perry, Magnus Persson, Patrizia Pisetta, Matt Quintanilla, Lavina Ranjan, Evan Raskob, Lia Ravelo, Ludi Rebet, Alan Rees, Eleonora Ridido, Elisa Ridido, 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.





Créditos

Diseño

Matt Leacock y Matteo Menapace

Dirección creativa

Alex Hague

Desarrollo

Alex Hague y Justin Vickers

Diseño gráfico

Kristen Leach

Sitio web

Robert Xu

Consultora de sostenibilidad

Ruth Meza

Gestión

James Nathan Spencer

Arte de la portada

Mads Berg

Ilustraciones

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

Diseño de iconos

Schultzsultz, Mads Berg

Vídeo

Friends 'n Allies

Fabricante

Strom Mfg

Edición

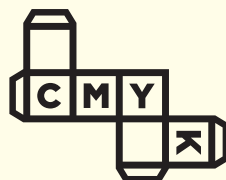
CMYK

Traducción

Moisés Busanya

Revisión

Joaquín C. Martín-Rayo















Organizaciones colaboradoras

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










Referencia

Iconos

-  Electricidad (27 %)
-  Ecología (18 %)
-  Red eléctrica (10 %)
-  Infraestructura (17 %)
-  Energía solar (8 %)
-  Normativa (23 %)
-  Energía eólica (8 %)
-  Incentivo (20 %)
-  Energía nuclear (5 %)
-  Innovación (11 %)
-  Sociedad (25 %)
-  Geingeniería (7 %)

Emisiones

-  Por transporte
-  Extracción de hidrocarburos
-  Industrial
-  Por residuos
-  Agropecuaria
-  De cualquier tipo
-  Tectónica

Energía

-  Energía sucia
-  Demanda energética
-  Energía limpia

Preparación

Participantes	Árboles	Océanos	Potencias mundiales
4	24	16	Todas
3	16	12	Resto del mundo, Europa, EE. UU.
2	11	7	China y EE. UU.
1	6	4	Cualquiera (consultar carta de Referencia)






Resistencia

-  Social
-  Infraestructura
-  Ecológica
-  De cualquier tipo

Otros

-  Árboles, Tierra, Suelo
-  Comunidad en crisis
-  Océanos, Humedales
-  No disponible para partidas en solitario
-  Captura Directa del Aire
-  Potencia mundial
-  Carbono
-  Termómetro
-  Banda Térmica
-  Emisiones recientes
-  Dado de Efectos Planetarios
-  Dado de Geingeniería
-  Proyecto global
-  Crisis
-  Proyecto local
-  Reto

Efectos planetarios

-  Fenómenos meteorológicos extremos: robad 2 cartas de Crisis adicionales.
-  Desertificación: eliminad 1 ficha de Árbol por Potencia mundial.
-  Acidificación de los océanos: retirad 1 ficha de Océano por Potencia mundial.
-  Deshielo del permafrost: añadid 2 cubitos de Carbono por Potencia mundial a las Emisiones recientes.
-  Deshielo glaciar: añadid 2 cubitos de Carbono por Potencia mundial al Termómetro.
-  Deterioro de la selva amazónica: añadid 1 cubito de Carbono por Potencia mundial a las Emisiones recientes, y retirad 1 ficha de Árbol por Potencia mundial.