**KLĘSKA ŻYWIOŁOWA**

Klęska żywiołowa występuje, gdy w puli uzbiera się określona liczba punktów wpływu na środowisko. Gracze nie wiedzą, jaka liczba punktów spowoduje katastrofę. Wiedzą jedynie, że katastrofy mogą się pojawić w wyniku zanieczyszczenia środowiska, a po czwartej pojawi się klęska ekologiczna, która zakończy grę. Osoba prowadząca grę informuje graczy o wystąpieniu klęski żywiołowej po uzbieraniu się we wspólnej puli odpowiedniej liczby punktów wpływu na środowisko:

**I klęska** następuje, gdy w puli uzbiera się **6 punktów** wpływu na środowisko.

**II klęska** następuje, gdy w puli uzbiera się **10 punktów** wpływu na środowisko.

**III klęska** następuje, gdy w puli uzbiera się **13 punktów** wpływu na środowisko.

**IV klęska** następuje, gdy w puli uzbiera się **14** **punktów** wpływu na środowisko.

**Proporcje**

Jeśli w grze bierze udział 20 uczestników, podzielonych na 4 grupy, to zakładamy, że z każdego posadzonego ziarna wyrastają 3 ziarna do zebrania. Oznacza to, że grupa składają się z 5 graczy, korzysta z 3 Pól, po zasadzeniu 3 ziaren wyprodukuje 9.

Podczas etapu wyżywienia każdy gracz zje 1 ziarno i grupie zostaną jeszcze 4 ziarna. 3 z nich należy zachować do kolejnej tury uprawy, a 1 ziarno można sprzedać lub przechować w spichlerzu.

Jeśli grupy są mniej liczne, można zmienić proporcje, np. 1 ziarno zasadzone daje 2 ziarna zebrane (dla małych grup) lub jedno ziarno daje 4-5 ziaren zebranych (przy większych grupach).