

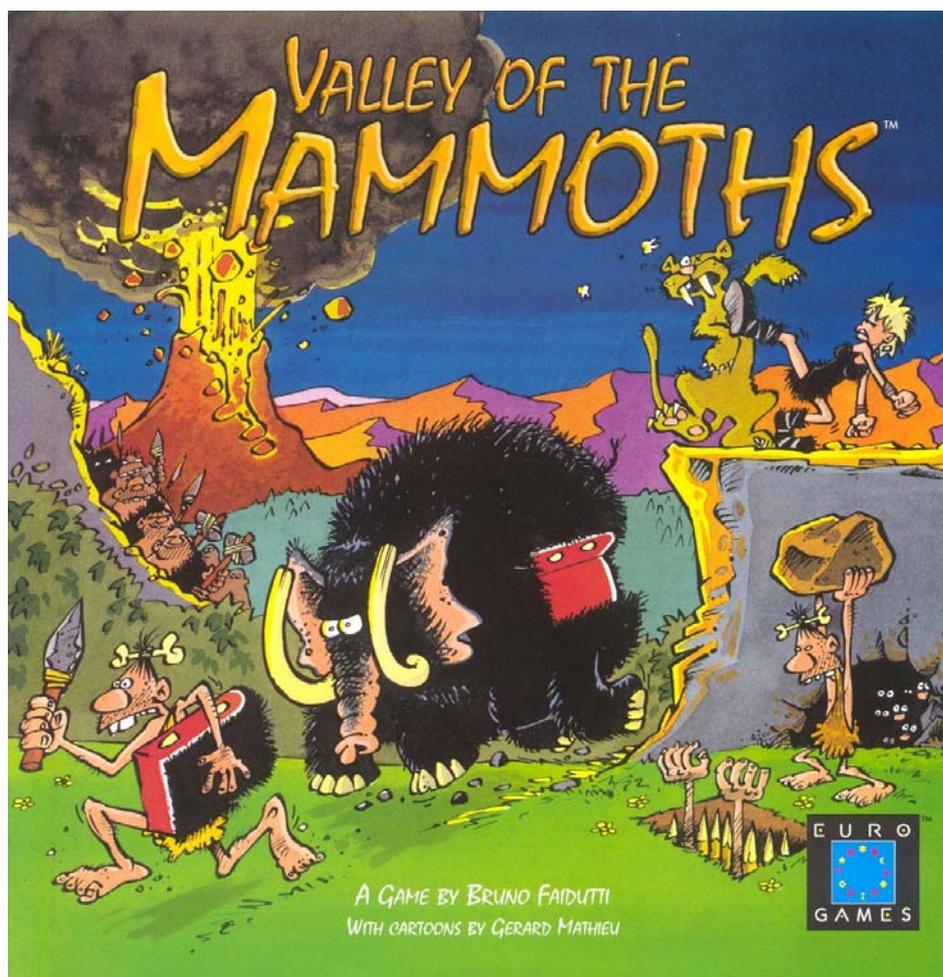
Sei pronto ad indossare una pelle di leopardo, prendere una clava di plastica ed entrare a far parte della grande tradizione dei film di serie B di Holliwood?

Allora preparati per la Valle dei Mammuth.

La tua Tribù sarà la prima a sconfiggere i suoi nemici? Potrà avere successo, moltiplicarsi ed impossessarsi del vasto territorio? Sarai pronto a combattere le Tribù rivali e confrontarti con le bestie feroci? Riuscirai a cacciare, pescare, mietere i campi per procurarti il cibo necessario alla sopravvivenza della tua Tribù?

Se è così, benvenuto nella Valle dei Mammuth...

e Buona Fortuna!



di **Bruno Faidutti**

per 3-6 giocatori dai 12 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.0 – Maggio 2002



<http://www.giochirari.it>

e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco "Valley of the Mammoths" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Componenti

Mappa:

- Fatta da due parti intercambiabili

Carte:

- 40 carte Destino (Verdi)
- 15 carte Eventi Estivi (Gialle)
- 15 carte Eventi Invernali (Blu)
- 2 Dadi
- 1 Sacchetto Nero per contenere i segnalini degli Animali

Segnalini e Marcatori:

- 54 segnalini Animale, con delle lettere sul retro per indicare il punto da dove entrano
- 8 segnalini Lupo con il retro bianco
- 6 gruppi di segnalini Tribù: 10 Guerrieri e 6 Femmine per ogni giocatore
- 1 segnalino Femmina Neutrale
- 1 segnalino Guerriero Neutrale
- 1 segnalino di legno delle stagioni
- 9 marcatori Raccolto; da una lato ci sono due pannocchie di grano e dall'altro solo una
- 9 segnalini triangolari Inondazione/Incendio
- 2 segnalini Palizzata
- 5 segnalini di Campo per ogni giocatore; da un lato c'è un Villaggio e dall'altro c'è una Grotta
- 6 segnalini Fuoco
- 42 segnalini Cibo, di vario tipo

Preparazione



I giocatori preparano la mappa piazzando le due metà del terreno di gioco. E' possibile creare quattro mappe di gioco diverse, come indicato dalla figura qui sopra.

- Un giocatore viene eletto banchiere del cibo. Un altro si occuperà dell'apparizione degli Animali, e un terzo pescherà le carte Evento.
- Tutti i segnalini degli Animali, tranne gli 8 Lupi che non hanno la lettera sul retro, vengono messi insieme nel sacchetto nero.
- Le carte Eventi Estivi ed Invernali sono mescolate separatamente e piazzate coperte negli spazi appropriati della mappa.
- Ogni giocatore prende tutti i segnalini Tribù di un colore – questi sono: 10 Guerrieri, 6 Femmine e 5 Campi, più un totale di 12 punti in segnalini Cibo (Punti Cibo). Se è la prima volta che giocate, potete decidere di partire con 15 Punti Cibo per giocatore.

NOTE: non c'è differenza tra i primitivi magri o grassi; sono diversi solo per divertimento.

- Il primo giocatore viene determinato a caso.
- A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario intorno al tavolo, ognuno, a turno, piazza i propri segnalini (1 Campo, 2 Femmine e 5 Guerrieri) in uno spazio vuoto della mappa. Se piazzato in una pianura o in una foresta, il Campo è considerato un Villaggio; se piazzato in una montagna, il Campo è una Grotta. All'inizio del gioco è vietato piazzare un Campo in uno spazio adiacente a quello di un avversario, a meno che i due Campi non siano separati da un fiume. Un giocatore che piazza il suo Campo in una pianura può, se vuole, spendere immediatamente 1 Punto Cibo per seminare del grano (piazzate un segnalino Raccolto in modo che siano visibili 2 Pannocchie).
- Ad ogni giocatore vengono distribuite coperte 5 carte Destino (solo 4 in una partita a 5 o 6 giocatori). Le restanti carte Destino vengono piazzate, coperte, nello spazio appropriato della mappa. Ora i giocatori possono guardare le loro carte Destino.
- Il segnalino di legno delle stagioni viene piazzato sul secondo turno dell'estate.
- Ora siete pronti a cominciare la partita.

Turni di Gioco

Nella Valle dei Mammuth, un anno è diviso in due stagioni: estate ed inverno. Queste stagioni sono a loro volta divise in tre turni separati (come potete vedere nella ruota dei turni che si trova sulla mappa di gioco). Ogni turno è diviso in fasi che sono sempre giocate nello stesso ordine. Le fasi scritte in grassetto avvengono in tutti i turni, mentre le altre solo in certi turni.

La partita prosegue con i tre turni estivi seguiti dai tre turni invernali, poi ancora tre turni estivi e così via fino a che qualcuno non vince (vedere Fase 10).

NOTA: dato che una partita comincia dal secondo turno dell'estate, il primo anno ci saranno solo due turni estivi.

Le Fasi di un Turno

- | | |
|--|---|
| 1) Eventi (tranne per i primi due turni di gioco) | 6) Sopravvivenza |
| 2) Arrivano i nuovi Animali | 7) Nascite (alla fine di una stagione) |
| 3) Gli Animali si spostano | 8) Seminare il Grano (solo al termine dell'inverno) |
| 4) Le Tribù si spostano e Creano i Campi | 9) Pescare nuove carte Destino (alla fine di ogni stagione) |
| 5) Combattimento | 10) Termine del Turno |

1 - **Eventi** (per i primi due turni di gioco, non saranno pescate carte Evento)

Prima di pescare una nuova carta Evento, tutti i segnalini di Inondazione e di Incendio sono rimossi dalla mappa.

Pescate una carta Evento, prelevandola dal mazzo che corrisponde alla stagione attuale.

Rivelate la carta a tutti i giocatori e risolvete immediatamente le azioni in essa indicate, poi piazzate la carta nel mazzo degli scarti. Quando il mazzo delle pescate sarà terminato, rimescolate gli scarti per formare un nuovo mazzo delle pescate.

Regioni

Molti Eventi richiedono di selezionare una regione. Una regione è definita come gruppo di spazi dello stesso tipo; pianure, foreste o montagne (per la determinazione delle regioni, i vulcani sono considerati delle montagne). Le regioni sono formate normalmente da alcuni spazi adiacenti; tuttavia, molte regioni sono formate solo da un singolo spazio. Le regioni sono divise dai fiumi, cioè due montagne adiacenti separate da un fiume formano due regioni montane distinte.

Sulla mappa ci sono 6 regioni di pianura, 6 regioni di foresta e 6 regioni di montagna. Ogni regione è contrassegnata da un numero da 1 a 6. Il lancio di un dado determina il numero delle regione da trovare.

Durata degli Effetti

Certi Eventi ("Skin & Bones" ("Pelle & Ossa"), "Drought" ("Siccità"), ecc.) hanno degli effetti duraturi che possono continuare fino alla fine della stagione. A meno che non sia indicato diversamente sulla carta, dovete lasciare queste carte a faccia in su sulla mappa, per ricordare ai giocatori che i loro effetti sono duraturi.

NOTE: il testo stampato in *italico sulle carte Evento viene applicato solo quando si usano le regole avanzate del Fuoco.*

2 - **Arrivano i Nuovi Animali**

Pescate dal sacchetto nero il seguente numero di segnalini di Animali:

| | 4-6 giocatori | 2-3 giocatori |
|-------------------------|---------------|---------------|
| Solo per il primo turno | 6 | 5 |
| Turni Estivi | 4 | 3 |
| Turni Invernali | 2 | 1 |



NOTE: se, a causa dell'eliminazione di uno o più giocatori, restano in gioco tre o meno giocatori, il numero di Animali che entrano deve essere ridotto di conseguenza.

Ogni segnalino viene piazzato sulla mappa di gioco nello spazio uguale alla lettera che si trova sul retro dell'Animale. Le lettere marroni indicano che l'Animale appare in uno spazio di montagna. Le lettere verdi indicano che l'Animale appare in uno spazio di pianura o di foresta. Come potete vedere, tutti gli spazi dai quali entrano gli Animali, si trovano ai bordi della mappa.

3 - Gli Animali si Spostano

Gli Animali che si trovano nello stesso spazio di un umano, non si spostano.

Lanciate il dado e fate riferimento alla "Bussola del Dado" che si trova sulla mappa per determinare la direzione di movimento, che varrà per tutti gli Animali.

Tutti gli Animali che possono spostarsi, si muoveranno sempre del loro valore massimo di movimento, nella direzione trovata. Gli Animali che cominciano il loro movimento con un ostacolo immediatamente vicino verso la direzione in cui dovrebbero spostarsi, possono, se possibile, spostarsi nella direzione opposta. Questi ostacoli per molti Animali includono montagne e fiumi; i laghi, il bordo della mappa, uno spazio Incendio o Inondazione blocca il movimento a tutti gli Animali.

Una volta che un Animale si è spostato di almeno uno spazio, dovrà fermarsi se dovesse incontrare un ostacolo. Non gli girerà attorno e non dovrà completare il suo movimento nella direzione opposta a quella da cui stava arrivando. Se un Animale si sposta in uno spazio in cui si trovano degli umani, dovrà fermarsi. Se un Animale si sposta in uno spazio dove si trovano Animali di una stessa specie che hanno già completato il loro movimento, il nuovo arrivato deve terminare il suo movimento, e formare un branco con quelli della sua razza. Questi branchi muoveranno e combatteranno assieme per il resto della partita.

| | Numero di Spazi | Attraversa una Montagna | Attraversa un Fiume | Calpesta un Raccolto |
|-------------|-----------------|-------------------------|---------------------|----------------------|
| Lupi | 3 | Si | No | No |
| Tigri | 3 | Si | No | No |
| Orsi | 2 | Si | Si | No |
| Bisonti | 2 | No | No | Si |
| Rinoceronti | 1 | No | No | Si |
| Mammuth | 1 | no | No | Si |

NOTE: in rari casi, il movimento degli animali potrebbe dare risultati diversi nella creazione di un branco, a causa dell'ordine di movimento in cui essi si spostano. I giocatori dovranno sempre scegliere un ordine di movimento tale che porterà alla creazione di un branco rispetto ad un movimento che li lascerà divisi.

Quando un Animale grande (vedere tabella precedente) si sposta attraverso o termina il suo movimento in un terreno coltivato, il raccolto è danneggiato. Il segnalino Raccolto viene voltato in modo che presenti una sola pannocchia. Se il raccolto viene successivamente calpestato, il segnalino è tolto dal gioco. Nessun Animale può entrare in uno spazio che è consumato da un Incendio o da un Inondazione. Nessun Animale può entrare in un lago oppure uscire dalla mappa.

4 - Le Tribù' si spostano e si Creano i Campi

Movimento dei Segnalini

Dopo il primo turno, il primo giocatore diventa quello che ha il maggior numero di Campi sulla mappa (in caso di parità, si confronta il maggior numero di Guerrieri e di Femmine, e se il pareggio continua, il primo giocatore diventa quello che ha il maggior numero di Punti Cibo. Se malgrado questo il pareggio sussiste, allora i giocatori alla pari lanciano un dado, e chi ha ottenuto il valore maggiore diventerà il primo giocatore). Nel primo turno di gioco, il primo giocatore sarà quello che potrà piazzare per primo il suo Campo.

Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario intorno alla mappa, ogni giocatore, a turno, muoverà tutti i suoi segnalini Tribù che vuole. Ogni giocatore devono completare tutti i suoi movimenti prima che il successivo giocatore possa effettuare i suoi spostamenti.

I segnalini Tribù che si trovano in uno spazio occupato da Animali o da umani avversari, non possono spostarsi a meno che non superano in numero i segnalini Animali o nemici presenti. Se la Tribù volesse muoversi comunque da uno spazio che contiene un numero minore di segnalini nemici, questi segnalini possono spostarsi, ma



devono lasciare in quello spazio un numero di segnalini uguale o superiore a quello dei nemici presenti. Ogni segnalino Tribù può spostarsi di 1 o 2 spazi. Un segnalino Tribù deve fermarsi in uno spazio di montagna. Un segnalino Tribù non può attraversare un lago o un fiume. I segnalini Tribù che terminano il loro movimento in uno spazio occupato da Animali o da membri di un'altra Tribù, devono fermarsi. Però, se il nuovo arrivato è in numero maggiore, può proseguire il suo movimento, ma deve lasciare nello spazio un numero di segnalini pari ad almeno il totale dei segnalini nemici che si trovano in tale spazio.

Preparare un Campo

Se 1 Guerriero e 1 Femmina della stessa Tribù si vengono a trovare in uno stesso spazio vuoto, invece di muovere, possono preparare un Campo. In questo caso viene piazzato immediatamente in tale spazio un segnalino di Campo. Se lo spazio è una pianura o una foresta, il segnalino di Campo deve esporre un Villaggio, mentre se lo spazio è una montagna il Campo deve esporre una Grotta. Se in quello spazio sono presenti dei segnalini di Tribù avversarie o di Animali, il Campo non può essere formato.

Non potete avere più di un Campo per spazio. In un Campo, dovete sempre tenere almeno una Femmina, altrimenti quel Campo sarà considerato abbandonato e rimosso automaticamente dal gioco.

5 - Combattimento

C'è un combattimento in tutti gli spazi in cui si trovano dei segnalini di Tribù diverse, oppure Tribù con Animali, tranne nel caso specifico in cui una Femmina solitaria incontra dei Guerrieri di una Tribù diversa.

Per prima cosa, sono risolti tutti i combattimento del primo giocatore, poi, continuando in senso orario, saranno risolti anche gli altri combattimenti, a turno. Ogni giocatore decide l'ordine in cui risolvere i suoi combattimenti.

Ogni combattente lancia un dado ed aggiunge al risultato i suoi bonus (vedere la tabella seguente). Il giocatore che ha il punteggio più basso, perde un segnalino (a sua scelta) che abbia partecipato al combattimento. In caso di parità, vengono lanciati nuovamente i dadi. Il combattimento continua fino a che uno dei due combattenti non è eliminato.

| Bonus sul Combattimento | |
|--|---|
| Dado degli Umani | Dado degli Animali |
| +1 per Guerriero (oltre al primo)* +1 in un Villaggio amico +1 in una Grotta amica | +1 per ogni Animale (oltre al primo) nel branco* |

* 1 Guerriero solitario o 1 Animale solitario hanno un bonus di +1

Combattimenti Tra Tribù

Solo i Guerrieri possono prendere parte ad un combattimento contro altri Guerrieri; le donne corrono solamente attorno alla battaglia urlando e guardando, senza poter aiutare (ricordate i vecchi film di serie B?).

Le Femmine sono prede dei vincitori della battaglia. Se la vittoria è della Tribù opposta, il nuovo proprietario rimpiazza i segnalini delle Femmine catturate con i segnalini Femmine del proprio colore, se ne ha disponibili. Se il vincitore non ha sufficienti segnalini per rimpiazzare le Femmine catturate, esse sono uccise.

Le Femmine che si trovano da sole nello stesso spazio di un Guerriero (o più Guerrieri) di un'altra Tribù, sono catturate senza combattimento, e i loro segnalini sono rimpiazzati come già detto. Le Femmine possono essere catturate in questo modo anche se sono da sole in un loro Campo.

Se dei segnalini di tre o più Tribù si trovano nello stesso spazio, tutti i giocatori coinvolti lanciano un dado. Tutti, tranne il giocatore (o i giocatori) che hanno ottenuto il risultato più grande, perdono un segnalino Tribù.

Se uno spazio contiene dei segnalini di Animali assieme a delle Tribù avversarie, il combattimento tra le Tribù deve essere risolto prima di affrontare gli Animali.

Catturare i Campi e le Femmine

Il giocatore che conquista un Campo avversario, riceve il 25% (arrotondato per difetto) delle riserve di cibo appartenenti al giocatore conquistato, oppure il 50% (arrotondato per difetto) se quel Campo era l'ultimo dell'avversario. Dopo il saccheggio, il giocatore vittorioso può:

- Rimpiazzare il Campo e le Femmine al suo interno con i segnalini del suo colore;

OPPURE

- Bruciare il Campo e massacrare le Femmine (togliete tutti i segnalini nemici da quello spazio).

Le Femmine e il Combattimento

Mentre una Femmina non combatte mai contro un Guerriero, essa può combattere contro un'altra Femmina. Se il segnalino di una Femmina si trova in uno spazio che contiene il segnalino di una Femmina avversaria, ci sarà un combattimento. I combattimenti delle Femmine non ricevono nessuno dei bonus dei Guerrieri, ma ricevono il bonus del Campo e i bonus dati dalle carte Destino che non sono riservate ai Guerrieri.

**Combattere Contro gli Animali**

Il giocatore sceglie un avversario che dovrà lanciare il dado per gli Animali. Gli Animali della stessa specie che si trovano nello stesso spazio, sono considerati un branco (vedere la tabella a lato) e devono combattere assieme, mentre gli Animali solitari e gli Animali di diverse specie devono combattere in successione.

| | |
|--------------------|--------------|
| Mammuth | 6 Punti Cibo |
| Rinoceronte | 5 Punti Cibo |
| Bisonte | 4 Punti Cibo |
| Orso | 3 Punti Cibo |
| Tigre | 2 Punti Cibo |
| Lupo | 1 Punti Cibo |

Tutti i segnalini della Tribù interessata (Guerrieri e Femmine) possono partecipare al combattimento.

Tuttavia, le Femmine non forniscono nessun bonus al tiro del dado. Il giocatore che perde un segnalino Tribù mentre sta combattendo un Animale, può scegliere di eliminare sia un Guerriero che una Femmina.

Gli Animali uccisi, ritornano nel sacchetto nero. Il giocatore vincitore riceve dei Punti Cibo come indicato dalla tabella a lato.

6 – Sopravvivenza

Ogni giocatore calcola il numero di Punti Cibo guadagnati nel turno, e sottrae il numero di Punti Cibo consumati. A seconda se il risultato è positivo o negativo, un giocatore può:

- **POSITIVO:** il risultato è il numero di segnalini che può prendere dalla riserva comune, ed aggiungerli alla sua riserva personale.

OPPURE

- **NEGATIVO:** quel giocatore deve pagare alla riserva comune il risultato in Punti Cibo. Se non ha sufficienti punti cibo per nutrire l'intera Tribù, il giocatore deve scegliere quali segnalini eliminare.

Quando sono occupati dalle Tribù, certi spazi sulla mappa producono cibo. Uno spazio produce lo stesso quantitativo di cibo, indipendentemente dal numero di segnalini che occupano quello spazio.

Guadagnare Punti Cibo

- **Pescare** (tutto l'anno) fornisce 1 Punto Cibo per ogni spazio occupato sulle sponde di un lago o lungo un fiume.
- **Raccolta di Cibo** (in estate) fornisce 1 Punto Cibo per ogni spazio di foresta occupato. Così, uno spazio di foresta che si trova adiacente ad un fiume, produce 2 Punti Cibo, uno per la pesca e l'altro per la raccolta.
- **Tagliare il Grano** (solo nell'ultimo turno dell'estate) fornisce 8 Punti Cibo per ogni spazio di pianura che contiene un segnalino Raccolto occupato e non danneggiato; 4 Punti Cibo per ogni spazio di pianura che contiene un segnalino Raccolto occupato e danneggiato. Dopo la mietitura, tutti i segnalini Raccolto sono rimossi dalla mappa.

Consumare i Punti Cibo

Le Femmine e i Guerrieri in una Tribù consumano 1 Punto Cibo ognuno. I segnalini Tribù che il giocatore proprietario non può o non vuole sfamare, vengono eliminati.

7 - Nascite (alla fine di ogni stagione)

C'è una nascita in ogni Campo in cui si trova 1 Femmina, e 2 nascite in un Campo in cui si trovano 2 o più Femmine. Lanciate un dado per determinare il sesso dei nuovi nascituri:

1 – 2: è una Femmina

3 – 4 – 5: è un Guerriero

6: gemelli! (lanciate il dado ancora due volte, una per ogni gemello, ma ora un altro 6 produce 1 Guerriero).

Piazzate un segnalino per ogni nuova nascita. Questi segnalini sono considerati subito adulti, e sono pronti per il movimento normale, per combattere, ecc.

Una Tribù non può mai avere sulla mappa più di 10 Guerrieri e 6 Femmine. Anche se tutti i segnalini di uno stesso sesso di un giocatore sono già in gioco, il giocatore deve lanciare il dado per determinare il sesso dei nuovi nascituri. Tuttavia, se il risultato del dado indica un sesso non più disponibile, quel giocatore perde tale nascita.

8 - Seminare il Grano (solo al termine dell'inverno)

Una Tribù può piantare il grano negli spazi di pianura che contengono un suo villaggio. Piantare un nuovo segnalino grano costa 1 Punto Cibo (per avere nuovo grano dovrete piantare i vostri semi). Il segnalino di grano che contiene due pannocchie viene sistemato nello spazio di semina. Un giocatore può piazzare solo un segnalino grano per spazio.

Il retro di un segnalino grano (quello che presenta una sola pannocchia), viene usato per indicare i danni ricevuti dal calpestio di un grande Animale, oppure i danni procurati da un evento.

Eccezione: durante la preparazione di una nuova partita (prima che cominci il primo turno), i giocatori che hanno piazzato il loro villaggio di partenza in una pianura, possono seminare del grano, anche se la partita comincia a metà dell'estate.



9 - Pescare nuove carte Destino (alla fine di ogni stagione)

Alla fine di ogni stagione, i giocatori che hanno in mano meno di 5 carte Destino (4 per una partita a 5 e 6 giocatori), ricevono solo 1 nuova carta Destino, indipendentemente dal numero di carte che hanno già giocato. Se il mazzo delle carte Destino termina, rimescolate gli scarti e riformate il mazzo delle pescate.

Usare le Carte Destino

I giocatori possono usare le loro carte Destino quando meglio credono (restando però soggetti alle restrizioni scritte sulle carte).

Ogni carta Destino può essere usata solo una volta (a meno che non è stata già giocata e ritorna nella mani di un giocatore dopo che è stato riformato il mazzo delle pescate) e deve essere scartata dopo l'uso.

Un giocatore che usa una carta Destino non ne riceve una nuova fino alla fine della stagione (Fase 9), quando ne riceve 1 (e solo una).

NOTE: *il testo stampato in italico sulle carte Destino si applica solo quando si usa la regola avanzata del Fuoco.*

10 - Fine del Turno e Vittoria

Al termine di un turno, il segnalino delle stagioni viene spostato sulla ruota delle stagioni, di uno spazio in senso orario, e poi comincia un nuovo turno.

Se, al termine di un turno, un giocatore controlla 4 o più Campi, deve avvisare gli altri giocatori. Se al termine del turno successivo, quel giocatore controlla ancora 4 o più Campi (non necessariamente gli stessi), vince la partita.

Se, al termine di un turno, sulla mappa ci sono solo Animali, la razza umana si è estinta. In questo caso, tutti i giocatori perdono la partita – così va la vita!

Resurrezione

Un giocatore che è stato eliminato prima del termine del primo anno, può rientrare in gioco con una nuova Tribù. Tuttavia, questo giocatore riceve solo 3 Guerrieri, 1 Femmina, 8 Punti Cibo e 3 carte Destino.

All'inizio del secondo turno, dopo aver pescato nuove carte Evento e dopo che sono apparsi i nuovi Animali, il giocatore resuscitato può piazzare i segnalini della nuova Tribù in uno spazio vuoto a sua scelta, ma che si trova su un lato della mappa. La partita poi prosegue normalmente, per il resto del turno. Un giocatore può usare questa seconda possibilità solo una volta per partita.

Regole Avanzate: il Fuoco

Se i giocatori vogliono rendere più intensa e più complessa la partita, possono adottare la regola seguente:

Obiettivo del Gioco

Per vincere, non è più sufficiente avere 4 o più Campi per 2 turni consecutivi, ma bisogna avere anche il Fuoco!

Movimento dei Segnalini e Cattura del Fuoco

Quando uno o più segnalini Tribù si trovano in uno spazio vuoto di un vulcano, possono, invece di spostarsi, catturare il Fuoco.

Un segnalino Tribù, anche se ha mosso, può prendere il Fuoco da uno spazio adiacente a quello consumato da un incendio o da uno spazio che contiene il flusso di lava di un vulcano in eruzione. Quel segnalino può catturare il Fuoco prima o dopo il suo movimento, sempre che non ci siano avversari o Animali in tale spazio nel momento in cui il Fuoco viene catturato.

Combattimento

Una Tribù che ha il Fuoco, beneficia di un +1 sul combattimento contro gli Animali. Un giocatore che conquista un Campo appartenente a una Tribù che possiede il Fuoco, cattura a sua volta il Fuoco dalla Tribù sconfitta, senza però privarne la Tribù conquistata, a meno che questo non sia il suo ultimo Campo.

Sopravvivere

In inverno, per tutti i giocatori che non possiedono il Fuoco, la sopravvivenza richiede 1.5 Punti Cibo per ogni segnalino (il totale viene arrotondato per difetto).

Possedere il Fuoco

Il possesso del Fuoco viene indicato piazzando un segnalino di Fuoco in uno dei vostri Campi. Se questo Campo viene abbandonato o conquistato, la Tribù non perde il Fuoco, e il segnalino di Fuoco deve essere spostato su un altro Campo di quella Tribù. Tuttavia, una Tribù che perde il suo ultimo Campo, perde anche il Fuoco.

Eventi e carte Destino

Tutti i testi delle carte che sono scritti in italico, vengono ora considerati.

Traduzione delle carte Inverno

Avalanche (Valanga): lanciate un dado per trovare la regione montana colpita. Tutti i branchi Animali che si trovano lì sono uccisi, e allo stesso modo un segnalino umano per spazio, scelto dal giocatore proprietario.

Bitter Cold (Freddo Implacabile): la sopravvivenza dei Guerrieri e delle Femmine richiede 1.5 Punti Cibo per segnalino, arrotondati per difetto.

Questo incremento per la sopravvivenza viene applicato a tutti i giocatori, anche a quelli che hanno il Fuoco.

Blizzard (Bufera di Neve): i segnalini umani non possono spostarsi per questo turno.

Tutti i giocatori perdono il loro Fuoco.

Cave Bears (Caverna dell'Orso): trovate una montagna lanciando il dado. Ogni segnalino Tribù o gruppo di segnalini Tribù, che si trovano in una Grotta in questa regione montana, sono attaccati da un orso, senza beneficiare del bonus di difesa della Grotta. L'orso, se ucciso, fornisce come al solito 3 Punti Cibo. Se non ci sono Grotte nella regione selezionata, rilanciate il dado nuovamente. Se ancora una volta non ci sono Grotte nella nuova regione, allora scartate la carta senza effetti.

Frozen River (Fiume Gelato): lanciate un dado. Il fiume trovato (fate riferimento ai numeri blu sulla mappa) è gelato fino alla fine dell'inverno. Indicate questa situazione con un segnalino. Tutte le Tribù possono attraversare quel fiume senza problemi. La pesca resta ancora possibile. Se il fiume è in contatto con un lago, anche quel lago è gelato.

Heavy Snow (Forte Nevicata): un segnalino Tribù scelto dal giocatore colpito, che si trova in ogni spazio montano, cade in un crepaccio ghiacciato e viene ucciso. I segnalini che sono nelle Grotte, sono salvi. Inoltre, per questo turno gli spazi di montagna sono inaccessibili, e tutti i segnalini Tribù che si trovano in tali spazi sono immobilizzati.

Tutti i giocatori che hanno il Fuoco e che devono perdere un segnalino a causa di un crepaccio, devono lanciare un dado. Con un 5 o 6, essi perdono il loro Fuoco.

Long Winter (Inverno Lungo): Quest'anno è un lungo, duro inverno, che dura quattro turni invece che i soliti tre. Al termine di questo turno, il segnalino dei turni non viene spostato.

Pack of Wolves (Branco di Lupi): un branco di 3 Lupi appare nello spazio trovato pescando un Animale dal sacchetto.

Rare Meat (Cibo Scarso): in questo turno non appare nessun Animale.

Skin & Bones (Pelle e Ossa): quest'inverno gli Animali muoiono di fame. Fino al termine dell'inverno, il valore dei Punti Cibo è ridotto come segue:

- Mammuth: 4
- Rinoceronti: 3
- Bisonti: 2
- Orsi: 1
- Tigri: 0
- Lupi: 0

Tempest (Tempesta): i segnalini umani possono solo spostarsi di uno spazio per turno.

Tutti i giocatori che hanno il Fuoco devono lanciare un dado. Qualunque giocatore che ottiene un 4, 5 o 6 perde il suo Fuoco.

The Stranger (Lo Straniero): una Femmina o un Guerriero solitario (uno dei due segnalini neutrali, scelto a caso) appare nello spazio indicato pescando dal sacchetto un segnalino Animale. Finché presente, questo segnalino si sposta di uno spazio ogni turno durante la fase del movimento degli Animali, nella stessa loro direzione, combattendo se si trova con qualunque Animale. Lo Straniero viene adottato dalla prima Tribù che incontra (in questo caso, il segnalino dello Straniero viene sostituito da un segnalino della Tribù).

Volcanic Eruption (Eruzione Vulcanica): tutti i vulcani della mappa eruttano. Per questo turno, tali spazi sono inaccessibili, e tutti i segnalini (Animali ed umani) che si trovano su un vulcano, muoiono. Piazzate un segnalino Incendio sullo spazio di ogni vulcano. Poi, la lava scende verso gli spazi adiacenti, come indicato sulla mappa di gioco. Tutti gli Animali che si trovano negli spazi adiacenti muoiono, e così pure un segnalino (per giocatore) che si trovano in quegli spazi, scelto dal giocatore proprietario. Questi spazi non ricevono i segnalini Incendio e restano accessibili.

Traduzione delle carte Estate

Drought (Siccità): tutti i campi di grano che sono ancora intatti vengono danneggiati, e quelli che sono già danneggiati sono distrutti. Tutti i fiumi seccano, e possono essere attraversati liberamente. La pesca non è più possibile. Questo effetto dura fino alla fine dell'estate, o fino che non vengano pescate le carte "Good Rains", "Storm" o "Flood".

Earthquake (Terremoto): lanciate un dado per trovare una regione montana. Tutti gli Animali che si trovano in quella regione e in tutte quelle ad essa adiacenti, muoiono, così come un segnalino umano per spazio, scelto dal proprietario.

Epidemic (Epidemia): lanciate un dado. Con un risultato di 1, 2 o 3, ogni giocatore perde una Femmina a scelta. Con un risultato di 4, 5 o 6, ogni giocatore perde un Guerriero a scelta.

Flood (Inondazione): il fiume individuato dal lancio di un dado, straripa dai suoi argini. Tutti i campi e le foreste che si trovano negli spazi adiacenti al fiume non sono più accessibili per questo turno. Piazzate un segnalino di Inondazione in questi spazi. I villaggi e i campi di grano che si trovano negli spazi inondatai sono distrutti. Tutti gli Animali sono uccisi, così come un segnalino umano per ogni spazio, scelto dal proprietario. I sopravvissuti sono immobilizzati per questo turno, ma possono pescare. Tutti i giocatori che hanno perso un Villaggio a causa dell'Inondazione, perdono il Fuoco.

Forest Fire (Incendio nella Foresta): la foresta individuata dal lancio di un dado, prende fuoco. Piazzate un segnalino di Incendio in questo spazio. L'intera regione non è accessibile per questo turno, e tutti i segnalini che si trovano qui, muoiono. I giocatori possono catturare il Fuoco dagli spazi adiacenti a questa foresta infuocata.

Good Rain (Pioggia Salutata): tutti i Raccolti di quest'anno forniscono 12 Punti Cibo invece di 8. (8 invece di 4 per i campi danneggiati).

Locusts (Locuste): lanciate un dado per determinare quale regione di pianura è colpita. I campi di grano intatti sono danneggiati; quelli già danneggiati sono distrutti. Inoltre, ogni giocatore (senza contare la posizione dei propri segnalini Tribù, o se ha un campo di grano o meno) perdono metà dei loro Punti Cibo, arrotondati per difetto (arrotondate per difetto i punti che perdetevi, non quelli che vi rimangono).

Mild Autumn (Autunno Mite): quest'anno l'estate è più lunga del solito, rimanendo quattro turni invece di tre. Al termine di questo turno, non spostate il segnalino dei turni.

Outbreak (Epidemia Animale): pescate un Animale dal sacchetto per determinare quale specie viene colpita. Tutti gli Animali di quella specie sono rimossi dalla mappa, come quelli che appaiono in questo turno.

Rats (Topi): ogni giocatore perde de Punti Cibo per ogni Villaggio che possiede. Le Grotte non fanno perdere punti.

Storms (Uragano): in questo turno, i segnalini delle Tribù possono spostarsi solo di uno spazio per turno.
Tutti i giocatori che hanno il Fuoco, lanciano un dado. Con un risultato di 3, 4, 5 o 6 perdono il loro Fuoco.
Tutti i giocatori che non hanno il Fuoco, lanciano un dado. Con un risultato di 1 o 2, trovano il Fuoco.

The Stranger (Lo Straniero): una Femmina o un Guerriero solitario (uno dei due segnalini neutrali, scelto a caso) appare nello spazio indicato pescando dal sacchetto un segnalino Animale. Finché presente, questo segnalino si sposta di uno spazio ogni turno durante la fase del movimento degli Animali, nella stessa loro direzione, combattendo se si trova con qualunque Animale. Lo Straniero viene adottato dalla prima Tribù che incontra (in questo caso, il segnalino dello Straniero viene sostituito da un segnalino della Tribù).

Volcanic Eruption (Eruzione Vulcanica): tutti i vulcani della mappa eruttano. Per questo turno, tali spazi sono inaccessibili, e tutti i segnalini (Animali ed umani) che si trovano su un vulcano, muoiono. Piazzate un segnalino Incendio sullo spazio di ogni vulcano. Poi, la lava scende verso gli spazi adiacenti, come indicato sulla mappa di gioco. Tutti gli Animali che si trovano negli spazi adiacenti muoiono, e così pure un segnalino (per giocatore) che si trovano in quegli spazi, scelto dal giocatore proprietario. Questi spazi non ricevono i segnalini Incendio e restano accessibili.

Traduzione delle carte Destino

Amazons (Amazzoni): le vostre Femmine che si trovano in uno spazio combattono come se fossero dei Guerrieri, sia contro gli Animali che contro i Guerrieri nemici. Questo viene applicato solo al combattimento, non alla cattura di altre Femmine.

Giocate questa carta prima di cominciare un combattimento.

Bridge (Ponte): uno dei vostri segnalini Tribù, o un gruppo di vostri segnalini Tribù, può attraversare un fiume (ma non un lago). Dopo l'attraversata, il movimento deve continuare.

Giocate questa carta durante la vostra fase di movimento.

Camouflage (Mimetizzazione): uno dei vostri segnalini Tribù, o un gruppo di vostri segnalini Tribù, può attraversare, senza fermarsi, uno spazio occupato da Animali e/o nemici.

Giocate questa carta durante la vostra fase di movimento.

Cannibals (Cannibali): fino alla fine del turno, guadagnate 1 Punto Cibo per ogni segnalino Tribù avversaria che uccidete e 1 Punto Cibo per ogni vostro segnalino Tribù che muore di fame.

Giocate questa carta nel momento in cui uccidete un segnalino Tribù avversaria oppure quando un vostro segnalino Tribù muore di fame.

Decoy (Richiamo): uno dei vostri segnalini Tribù, o un gruppo di vostri segnalini Tribù, può attirare un Animale in uno spazio adiacente al suo, sempre che quello spazio non contenga nessun Guerriero o Femmina. Potete attirare solo un Animale, ma non potete farlo se esso è parte di un branco. Potete attirare un Animale anche se questo dovrebbe attraversare un fiume.

Giocate questa carta immediatamente prima della vostra fase di combattimento.

Domestic Partners (Compagno): questa carta permette a due vostri Guerrieri o a due vostre Femmine di creare un Campo. Questa carta funziona solo quando si vuole creare un Campo; dovete comunque tenere una Femmina nel Campo per poterlo mantenere.

Giocate questa carta durante la fase di movimento e di creazione del Campo.

Endurance (Resistenza): uno dei vostri segnalini Tribù, o un gruppo di vostri segnalini Tribù, può:

- spostarsi di tre spazi invece di due;
- oppure**
- attraversare una montagna in estate senza doversi fermare.

Giocate questa carta durante la vostra fase di movimento.

Escare (Fuga): uno dei vostri segnalini Tribù, o un gruppo di vostri segnalini Tribù, può:

- muovere normalmente anche assieme a dei segnalini nemici;
- oppure**
- scappare dal combattimento con un nemico e rifugiarsi in uno spazio adiacente libero.

Giocate questa carta durante la vostra fase di movimento o durante la fase di combattimento.

Espionage (Spionaggio): guardate le carte Destino di un avversario se questo possiede almeno un segnalino Tribù in uno spazio adiacente in cui si trovano dei vostri segnalini Tribù.

Giocate questa carta in qualunque momento.

Family Visit (Visita dei Parenti): due segnalini (1 Guerriero e 1 Femmina) della vostra Tribù arrivano nella mappa in uno spazio determinato pescando un Animale a caso.

Giocate questa carta al termine della fase di movimento degli Animali.

Fence (Recinto): i vostri Raccolti sono protetti e non possono essere danneggiati dai grandi Animali che ci finiscono sopra. Questa carta protegge solo uno spazio, ma i suoi effetti durano fino alla raccolta. Piazzate un segnalino Recinto sul vostro Raccolto.

Giocate questa carta durante la fase di movimento degli Animali.

Fertility Herbs (Erba della Fertilità): beneficiate di una nascita in ognuno dei vostri Campi.

Giocate questa carta durante la fase delle nascite, prima di lanciare il dado per la vostra prima nascita.

Fishing Net (Rete per i Pesci): solo per questo turno, i vostri spazi di pesca forniscono 2 Punti Cibo invece di 1.
Giocate questa carta durante la fase di sopravvivenza.

Flint (Pietra Focaia): potete:

- in questo turno aggiungere 1 a tutti i vostri lanci di dado per i combattimenti. **In questo caso, la carta deve essere giocata prima di cominciare i combattimenti.**

oppure

- Create il fuoco! **In questo caso, potete giocare questa carta quando volete.**

Forced March (marcia Forzata): uno dei vostri segnalini Tribù può:

- spostarsi di 3 spazi invece di 2;

oppure

- attraversare uno spazio di montagna in estate senza doversi fermare.

Giocate questa carta durante la vostra fase di movimento.

Friend (Amicizia): se uno o più segnalini della vostra Tribù (maschi o femmine) si trovano nello stesso spazio di un Guerriero nemico solitario, quel Guerriero si unisce alla vostra Tribù.

Giocate questa carta durante la fase di combattimento prima di effettuare un combattimento in quello spazio.

Good Herbs (Erba della Bontà): potete scegliere il sesso dei figlio che nascono in un vostro Campo.

Giocate questa carta durante la fase delle nascite, invece di lanciare il dado per determinare il sesso dei nascituri di un Campo.

Intuition (Intuizione): guardate la prossima carta Evento che dovrà essere pescata il prossimo turno.

Giocate questa carta in qualunque momento.

Late Planting (Ultima Piantagione): al termine del primo turno dell'estate, potete piantare un grano, pagare il solito Punto Cibo.

Giocate questa carta al termine del primo turno dell'estate, dopo la fase di sopravvivenza.

Love at First Sight (Amore a Prima Vista): un segnalino di una Tribù avversaria che si trova in uno spazio adiacente (ma non se ci passa in mezzo un fiume) ad un segnalino della vostra Tribù che è di sesso opposto, si unisce alla vostra Tribù e ne diventa membro.

Giocate questa carta durante la vostra fase di movimento.

Natural Childbirth (Parto Naturale): una delle vostre Femmine, che non si trova in un Campo, ha una nascita normale.

Giocate questa carta durante la fase delle nascite.

Natural Fertilizer (Fertilizzante Naturale): ricevete 12 Punti Cibo per ogni Raccolto invece di 8 (8 invece di 4 se danneggiato).

Giocate questa carta durante la fase di sopravvivenza, nel momento del Raccolto.

Postpartum Fever (Febbre Dopo Parto): due Femmine nemiche di vostra scelta, che hanno appena partorito, muoiono di febbre.

Giocate questa carta alla fine della fase delle nascite.

Raft (Zattera): uno dei vostri segnalini Tribù, o un gruppo di vostri segnalini Tribù, può attraversare un fiume o un lago. Dopo l'attraversata, il movimento deve continuare.

Giocate questa carta durante la vostra fase di movimento.

Rock Slide (Caduta Massi): uno dei vostri segnalini Truppa che si trova in uno spazio di montagna, se non ha mosso ne combattuto, fa cadere delle rocce in uno spazio adiacente di pianura o di foresta (ma non attraverso un fiume). Tutti i segnalini che si trovano in quello spazio sono uccisi. Questi segnalini non spenderanno Punti Cibo.

Giocate questa carta al termine della vostra fase di movimento.

Roots (Estirpare): in questo turno potete ricavare del foraggio anche se inverno.

Giocate questa carta durante la fase di sopravvivenza.

Scorched Earth (Tattica della Terra Bruciata): il Campo che ha appena conquistato un vostro nemico è distrutto, le Femmine che lo occupano sono uccise e tutti i Raccolti presenti sono distrutti.

Giocate questa carta immediatamente dopo che il vostro Campo è stato catturato.

Non potete usare questa carta se non possedete il Fuoco.

Sharpened Stones (Affilare le Pietre): aggiungete 2 a tutti i vostri dadi per il combattimento.

Giocate questa carta prima di cominciare il combattimento.

Speed (Velocità): aggiungete 2 a tutti i dadi per un combattimento.

Giocate questa carta prima di cominciare un combattimento.

Swimming (Nuotare): uno dei vostri segnalini Tribù, o un gruppo di vostri segnalini Tribù, può:

- attraversare un fiume (ma non un lago). Dopo l'attraversata, il movimento deve continuare. **In questo caso, giocate la carta durante la vostra fase di movimento.**

oppure

- sopravvivere a un'Inondazione. Questi segnalini non possono muovere ma nessuno di essi muore a causa dell'Inondazione. **In questo caso, giocate la carta durante la risoluzione degli Eventi.**

Terraced Agriculture (Sistemazione a Terrazze): potete seminare del grano in un terreno montagnoso.

Giocate questa carta durante la fase della semina (8).

Theft (Furto): uno dei vostri segnalini Tribù, o un gruppo di vostri segnalini Tribù, ruba fino a 4 Punti Cibo da una Tribù che è in un Campo adiacente (ma non attraverso un fiume).

Giocate questa carta durante la vostra fase di movimento.

Invece di rubare del cibo, potete rubare il Fuoco, se la Tribù obiettivo lo possiede. In questo modo, la Tribù nemica perde il Fuoco.

Torches (Fiaccola): per questo turno, aggiungete 2 a tutti i vostri lanci del dado contro gli Animali.

Giocate questa carta prima di iniziare il vostro primo combattimento contro degli Animali.

Non potete usare questa carta se non possedete il Fuoco.

Traps (Trappola): la trappola che avete preparato vi permette di uccidere gli Animali che si trovano in uno spazio, senza doverli combattere.

Giocate questa carta prima di cominciare un combattimento contro gli Animali interessati.

Tree Climbing (Arrampicarsi sugli Alberi): uno dei vostri segnalini Tribù, o un gruppo di vostri segnalini Tribù, può:

- sopravvivere ad un'Inondazione. Questi segnalini non possono spostarsi, ma nessuno muore a causa dell'Inondazione. **In questo caso, giocate la carta durante la risoluzione degli Eventi.**

oppure

- arrampicarsi sugli alberi in modo da non essere trovati dai nemici o dagli Animali, e sfuggire così al combattimento. **In questo caso, giocate la carta durante la fase di combattimento, prima del combattimento in questo spazio.**

NOTE: le Femmine che si nascondono sugli alberi, devono abbandonare un eventuale Villaggio; in questo caso, il Villaggio è distrutto.

Tree Trunk Canoe (Canoa a Tre Tronchi): uno dei vostri segnalini Tribù, o un gruppo di vostri segnalini Tribù, può:

- attraversare un fiume (ma non un lago). Dopo l'attraversata, il movimento deve continuare. **In questo caso, giocate la carta durante la vostra fase di movimento.**

oppure

- sopravvivere a un'Inondazione. Questi segnalini non possono muovere ma nessuno di essi muore a causa dell'Inondazione. **In questo caso, giocate la carta durante la risoluzione degli Eventi.**

War Drums (Tamburi di Guerra):

- spaventate, in una qualunque direzione a vostra scelta, qualunque Animale che si trova nello stesso spazio di uno o più segnalini della vostra Tribù. **In questo caso, giocate la carta immediatamente dopo la fase di movimento degli Animali.**

oppure

- spostate uno o più segnalini della vostra Tribù, inseguendo gli Animali. **In questo caso, giocate la carta durante la vostra fase di movimento.**

NOTE: questa carta può essere applicata solo ad uno spazio. Gli Animali si spostano di un solo spazio, invece del loro movimento normale.

Wildfire (Incendio Violento): in estate, uno dei vostri segnalini Tribù che non ha mosso e combattuto, può appiccare un incendio in una foresta che si trova in uno spazio adiacente (ma non attraverso un fiume). Piazzate in questo spazio un segnalino Incendio. Tutti i segnalini in questo spazio sono uccisi.

Giocate questa carta al termine della vostra fase di movimento.

Un giocatore può prendere il Fuoco da uno spazio adiacente ad un Incendio Violento.

Wild Child (Figlio Selvaggio): se avete un Villaggio in una foresta, un Guerriero o una Femmina (a vostra scelta) si uniscono a quel Villaggio.

Giocate questa carta immediatamente dopo la fase di movimento degli Animali.

Wolf Cub (Cucciolo di Lupo): se un lupo (e solo uno) si trova nello stesso spazio di uno o più segnalini della vostra Tribù, allora addomesticate quel lupo. Per il resto della partita, potete spostare questo lupo come se fosse un membro della vostra Tribù, facendolo partecipare ai combattimenti per la difesa di un vostro Campo. Se esso rimane da solo, ritorna ad essere libero.

Giocate questa carta immediatamente dopo la fase di movimento degli Animali.

NOTE: benché questa carta abbia un effetto prolungato, potrete scartarla subito dopo l'uso.