

BISON

Le praterie tremano.

Un gioco di Wolfgang Kramer e Michael Kiesling
per 2-4 giocatori, anni 10+, Durata: 90 minuti

© Phalanx Games, 2006

Tradotto dall'inglese da Polloviparo

INTRODUZIONE

In **Bison** ogni giocatore rappresenta il capo di una tribù indiana, alla ricerca dei migliori terreni di caccia e delle migliori praterie sulle grandi pianure d'America. Gli indiani cacciano i bisonti, i pesci ed i tacchini, necessari per popolare ulteriori zone o per essere scambiati al mercato con tende e canoe nuove. Alla fine dell'anno tutte le tribù si radunano. Il capo che ha il terreno di caccia con il maggior numero di animali è nominato vincitore.

CONTENUTO

- 21 tessere (inc. 3 tessere iniziali)
- 44 Indiani (11 cubi di legno in blu, rosso, giallo e verde)
- 24 tende (6 di ciascun colore – blu, rosso, giallo e verde)
- 24 canoe (6 di ciascun colore – blu, rosso, giallo e verde)
- 16 indicatori azione (cubi bianchi)
- 4 plance di riepilogo
- 1 totem
- 1 regolamento

Le tessere

Durante la partita, le tessere sono disposte insieme sul tavolo a formare una plancia di gioco. Ogni tessera è suddivisa in 3 spazi: prateria (verde), fiume (blu) e montagna (colore marrone). Il fiume separa sempre la prateria e la montagna. Su ogni tessera, sono sempre raffigurati tre animali (appartenenti a tre diverse razze: bisonti, tacchini e pesci) in diverse combinazioni. A seconda di come le tessere saranno disposte, le tre diverse zone saranno formate da numero variabile di spazi.

Indiani

Ogni giocatore ha in dotazione 11 indiani. Questi si muovono attraverso la plancia di gioco, costruiscono tende, canoe e cacciano i diversi animali.

Inoltre contribuiscono a contrassegnare le scorte di animali sulla plancia di riepilogo.

Tende

Ogni giocatore ha in dotazione 6 tende (2 singole, 2 doppie, 1 da tre e 1 da quattro). I quadrati sulle tende mostrano il numero di indiani che vi risiedono. I giocatori usando le tende, cercano di aumentare la loro influenza nelle diverse aree di terra.

Canoe

Ogni giocatore ha in dotazione di 6 canoe (2 singole, 2 doppie, 1 da tre e 1 da quattro posti). I quadrati sulle canoe mostrano il numero di posti disponibili. I giocatori utilizzando le canoe, cercano di aumentare la loro influenza sulle zone del fiume.

Plancia di riepilogo

Ogni giocatore ha una plancia di riepilogo. Nella metà superiore ci sono tre tracciati per la registrazione delle scorte di animali. Nella metà inferiore ci sono i costi delle azioni e del mercato. Sono inoltre raffigurate le differenti azioni; ogni giocatore può sceglierne quattro fra le sei disponibili in ciascun round (ogni azione una volta soltanto).

I tracciati

3 indiani sono usati sui tracciati per registrare le scorte dei tre differenti animali nel corso della partita. Le scorte sono utilizzate per pagare le azioni e gli acquisti al mercato. Al termine della partita, dopo la fase di conteggio finale, i tracciati mostrano chi ha vinto. Cioè il giocatore che possiede la più alta somma degli animali (bisonti più i pesci più tacchini).

Il mercato ed i costi delle azioni

In basso a sinistra sulla plancia di riepilogo, sono indicati i costi per il mercato e per le azioni. Questi costi indicano quanti animali (bisonti, pesci o tacchini) un giocatore deve pagare al mercato o per compiere le sue azioni. Il costo di un'azione dipende da quanti indiani sono coinvolti.

Indicatori azione

Ogni giocatore ha 4 indicatori bianchi per segnare sulla plancia di riepilogo quale azione è già stata compiuta nel corso del round.

Totem

Il totem è consegnato al primo giocatore di turno nel corso del round.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:

- 1 plancia di riepilogo, che dispone davanti a se
- 3 indiani, da posizionare sopra lo spazio numero 10 dei 3 tracciati sulla plancia di riepilogo. Queste sono le scorte di animali disponibili all'inizio (10 bisonti, 10 pesci, 10 tacchini).
- 4 indiani, una tenda singola, una tenda doppia, una canoa singola ed una canoa doppia. Questa è la dotazione iniziale da disporre vicino alla vostra plancia di riepilogo.
- 4 indicatori bianchi, per contrassegnare le azioni eseguite, da disporre vicino alla vostra plancia di riepilogo..

I componenti restanti - indiani, tende e canoe - sono suddivisi secondo il colore e posizionati vicino al bordo del tavolo. Questo è il mercato, da cui fare gli acquisti.

Con meno di 4 giocatori i componenti inutilizzati vanno riposti nella scatola.

Le 3 tessere iniziali sono unite nel mezzo della tavola in modo che il simbolo del totem sia visibile al centro.

Le 18 tessere restanti sono mescolate e disposte coperte sul tavolo.

Con 2 giocatori le prime 6 tessere vanno riposte nella scatola senza essere viste; con 3 giocatori, vanno riposte 3 tessere; con 4 giocatori, 2 tessere.

Il giocatore più giovane riceve il totem ed è il primo giocatore..

GIOCARE LA PARTITA

***Bison** si gioca in diversi round. Il numero dipende dai giocatori:*

- Con 2 giocatori ci sono 6 rounds
- Con 3 giocatori ci sono 5 rounds
- Con 4 giocatori ci sono 4 rounds

In ogni round le seguenti fasi si susseguono:

- **Cambiare il giocatore di turno**
- **Pescare una tessera**
- **Svolgere 4 azioni**
- **Conteggio dei punti**

Cambiare il giocatore di turno

Il proprietario del totem è il giocatore che inizia il round. Terminato il round il totem viene passato al giocatore di sinistra - Nel primo round il giocatore più giovane è il possessore del totem.

Pescare una tessera

Ogni giocatore nel corso del turno, a partire dal primo giocatore, prende la prima tessera della pila e la guarda senza mostrarla agli altri. La tessera sarà giocata nel corso della fase successiva.

Svolgere 4 azioni

Un totale di 4 azioni è effettuato a turno. Il primo giocatore comincia ed effettua la sua prima azione. Mette un indicatore bianco sullo spazio azione corrispondente della plancia di riepilogo, per indicare quale azione desidera effettuare. Quindi dichiara con quanti indiani effettuerà l'azione, paga il costo corrispondente ed effettua l'azione.

Le diverse azioni possono essere effettuate in qualsiasi ordine. Successivamente il giocatore alla sinistra esegue la sua prima azione.

Quando tutti hanno compiuto la propria prima azione, il primo giocatore, effettua la sua seconda azione, seguito dal giocatore alla sua sinistra, e così via.

Ogni spazio azione può contenere **un solo** indicatore bianco in modo da indicare che quell'azione non è più disponibile per quel round.

Ciò significa che un'azione può essere effettuata una volta soltanto nel corso di un round.

Tabella dei costi

Numero di indiani	Costi: n. di animali: bisonti, pesci, tacchini	Significato
0	+1	Se selezionate un'azione ma non usate nessun indiano, ricevete 1 animale a vostra scelta per la vostra scorta, muovendo l'indicatore di 1 spazio a destra sul tracciato corrispondente.
1	0	Se utilizzate un indiano non ricevete nulla.
2	-2	Se selezionate un'azione utilizzando 2 indiani, dovete pagare 2 animali, sottraendoli dalla vostra scorta, muovendo gli indicatori complessivamente di 2 spazi a sinistra sui tracciati corrispondenti.
3	-4	Se selezionate un'azione utilizzando 3 indiani, dovete pagare 4

		animali, sottraendoli dalla vostra scorta, muovendo gli indicatori complessivamente di 4 spazi a sinistra sui tracciati corrispondenti. Il costo può essere ripartito sui tre diversi tracciati.
4	-7	Se selezionate un'azione utilizzando 4 indiani, dovete pagare 7 animali, sottraendoli dalla vostra scorta, muovendo gli indicatori complessivamente di 7 spazi a sinistra sui tracciati corrispondenti. Il costo può essere ripartito sui tre diversi tracciati.
5	-10	Se selezionate un'azione utilizzando 5 indiani, dovete pagare 10 animali, sottraendoli dalla vostra scorta, muovendo gli indicatori complessivamente di 10 spazi a sinistra sui tracciati corrispondenti. Il costo può essere ripartito sui tre diversi tracciati.

Le azioni

Posizionare tessere e aggiungere indiani

Durante il turno un giocatore deve posizionare la sua tessera ed aggiungere 0-5 indiani su di essa. Unica cosa da rispettare nel piazzamento: è che le tessere combacino correttamente con le altre precedentemente posizionate (Una curva convessa va unita con una curva concava e viceversa ed almeno un lato della tessera deve congiungersi con il lato di una tessera precedentemente giocata). Un fiume non deve obbligatoriamente proseguire ed una prateria può unirsi con una montagna.

Il piazzamento delle tessere è un'azione praticamente obbligata e solitamente è effettuata come prima azione nel round.

Importante: La distanza dal simbolo del totem raffigurato sulle tessere iniziali non deve mai essere superiore a 3 tessere!

Gli spazi collegati dello stesso tipo di terreno formano un'area. Ad un solo giocatore è permesso avere pezzi su di un **singolo** spazio di una tessera. In questo modo fino a 3 giocatori differenti possono essere presenti su ogni tessera. Gli altri giocatori possono muoversi attraverso spazi occupati, ma non possono terminare il movimento in corrispondenza di questi spazi. Più giocatori possono avere pezzi in una zona collegata.

Gli indiani possono essere introdotti nel gioco soltanto in occasione del posizionamento delle tessere. Gli indiani devono essere disponibili nella propria scorta (è tuttavia possibile reclutare indiani in qualsiasi momento, purché disponibili al mercato, se c'è ne sono ancora disponibili -vedere le *azioni supplementari*).

Tutti gli indiani introdotti, devono essere disposti su uno spazio della tessera appena posizionate (prateria, fiume o montagna).

Il numero di indiani che si possono posizionare dipende da quanto si sia in grado di pagare e da quanti indiani siano ancora presenti nella propria riserva o si possano acquistare al mercato..

Il costo di piazzamento degli indiani è indicato nella tabella dei costi.

Esempio: Se posizionate 3 indiani, pagate 4 animali (vedere la tabella dei costi); se posizionate 4 indiani, pagate 7 animali.

Posizionare o ingrandire una tenda

Le tende possono essere posizionate soltanto sugli spazi montagna e prateria. Soltanto 1 tenda può trovarsi su un singolo spazio, ma con un numero qualsiasi di indiani vicino. Per posizionare una tenda su di uno spazio devono essere presenti dei vostri indiani. Un indiano permette di posizionare 1 tenda singola, due indiani 1 doppia tenda e così via.

Le tende sono posizionate nel seguente modo: prendete la tenda dalla vostra riserva (è possibile che prima dobbiate acquistarla al mercato) e la piazzate vicino agli indiani.

Quindi pagate il costo seguendo la tabella. Il numero di indiani che entrano nella tenda sono rimossi dalla tessera e tornano a far parte della riserva personale.

Esempi: Il giallo ha 3 indiani su uno spazio. Può piazzare una tenda singola, doppia o da tre posti. 1 indiano dà diritto ad una tenda singola che facendo riferimento alla tabella, non costa niente. La tenda singola è presa dalla riserva e disposta vicino agli indiani. Un indiano torna a far parte della riserva. 2 indiani danno diritto ad una tenda doppia che facendo riferimento alla tabella, costa 2 animali. La tenda doppia è presa dalla riserva e disposta vicino agli indiani. Due indiani tornano a far parte della riserva. 3 indiani danno diritto ad una tenda da tre posti che facendo riferimento alla tabella, costa 4 animali. La tenda da tre posti è presa dalla riserva e disposta vicino agli indiani. Tutti e tre gli indiani tornano a far parte della riserva.

Più quadrati (occupanti) sono presenti su di una tenda, maggiore è il suo valore in fase di conteggio.

Se già possedete una tenda potete ingrandirla se avete indiani vicino ad essa sullo stesso spazio.

Pagate l'azione seguendo la tabella dei costi, prendete la tenda più grande dalla vostra riserva e la posizionate su quello stesso spazio; la tenda più piccola e gli indiani impiegati sono rimossi e tornano a far parte della vostra riserva.

Importante: L'azione è posizionare o ingrandire una tenda.

Esempi: Un giocatore ha una tenda singola e 2 indiani su uno spazio. Può ingrandire la sua tenda singola come segue: 1 indiano permette di convertire una tenda singola in una tenda doppia. Facendo riferimento alla tabella, questo non costa niente. La tenda doppia viene presa dalla riserva. La tenda singola e l'indiano, tornano a far parte della scorta del giocatore. 2 indiani permettono di convertire una tenda singola in una tenda a tre posti. Facendo riferimento alla tabella il costo è pari a 2 animali. La tenda a tre posti è presa dal rifornimento (comprata precedentemente al mercato). La tenda singola ed entrambi gli indiani tornano a far parte della scorta del giocatore.

Importante: L'azione posizionare o ingrandire una tenda. Si effettua per due motivi:

- Offre un vantaggio in termini di punteggio – una tenda singola ha un valore più elevato rispetto ad un qualsiasi numero di indiani; una tenda doppia ha un valore più elevato rispetto ad un qualsiasi numero di tende singole e di indiani.
- Permette di riportare indiani alla propria riserva che possono successivamente essere reintrodotti quando si posizionerà una nuova tessera. In aggiunta, la tenda singola viene recuperata una volta sostituita da una più grande.

Costruire o ingrandire una canoa

Le canoe possono essere posizionate soltanto sugli spazi fiume. Soltanto 1 canoa può trovarsi su di un singolo spazio, ma con un numero qualsiasi di indiani vicino. Per posizionare una canoa su di uno spazio devono essere presenti dei vostri indiani. Un indiano permette di posizionare 1 canoa singola, due indiani 1 doppia canoa e così via.

Esempi: Un giocatore ha 2 indiani su uno spazio fiume. Può piazzare una canoa singola o doppia. Se decide di costruire 1 canoa singola, 1 indiano torna alla riserva. Facendo riferimento alla tabella, non costa niente.

Se il giocatore decide di costruire una canoa doppia, i due indiani tornano alla riserva. In questo caso paga 2 animali.

Più quadrati (occupanti) sono presenti su di una canoa, maggiore è il suo valore in fase di conteggio.

Se già possedete una canoa potete ingrandirla se avete indiani vicino ad essa sullo stesso spazio fiume.

Pagate l'azione seguendo la tabella dei costi, prendete la canoa più grande dalla vostra riserva e la posizionate su quello stesso spazio; la canoa più piccola e gli indiani impiegati sono rimossi e tornano a far parte della vostra riserva.

Importante: L'azione è costruire o ingrandire una canoa.

Esempio: Un giocatore ha una canoa singola su di uno spazio fiume. Può ingrandire la canoa. Con 1 indiano il giocatore può convertire la canoa singola in una doppia e rimettere nella scorta sia la canoa più piccola che l'indiano. Facendo riferimento alla tabella non spende nulla.

Importante: L'azione costruire o ingrandire una canoa può essere scelta per gli stessi motivi dell'azione posizionare o ingrandire una tenda. Offre la possibilità di guadagnare punti e reintegra la disponibilità di indiani nella propria riserva.

Muovere gli indiani

Le seguenti regole si applicano quando si muovono gli indiani:

- Soltanto un giocatore può avere pezzi su di un singolo spazio – un qualsiasi numero di indiani e 1 tenda (prateria, montagna) o 1 canoa (fiume).

- I vostri indiani possono muoversi attraverso gli spazi occupati da un altro giocatore ma non sono fermarsi su questi spazi.
 - Ogni tessera contiene 3 spazi con 3 diversi tipi di terreni (prateria, fiume, montagna). Muoversi verso uno spazio adiacente, all'interno della stessa tessera, costa un punto del movimento. Prateria > fiume; montagna > fiume. Muoversi dalla prateria verso la montagna su di una tessera è possibile soltanto attraversando il fiume al costo di 2 punti movimento.
 - Muoversi verso uno spazio adiacente di un'altra tessera costa 1 punto movimento. prateria > prateria, o prateria > montagna, o montagna > montagna, o fiume > fiume.
 - Tende e canoe non possono essere spostati!
 - Muovendosi verso le tessere adiacenti è permesso soltanto attraverso i lati, non attraverso gli angoli, a meno che stiate spostando un indiano lungo un fiume. I piccoli stagni di acqua negli angoli non sono spazi e non possono essere inseriti.
- I vostri indiani possono essere spostati attraverso le seguenti 3 azioni:

● La riunione degli indiani

Questa azione permette di spostare fino a 5 dei vostri indiani, da qualsiasi spazio purchè si congiungano con almeno un altro indiano di vostra proprietà. In altre parole un indiano può richiamare a se fino a cinque indiani.

Esempio: L'indiano giallo sulla montagna inizia la riunione e chiama a se due ulteriori indiani. Riferendosi alla tabella, questo gli costa 2 animali (2 indiani sono spostati). Il giocatore giallo ha ora 3 indiani sulla montagna e potrebbe posizionare una tenda singola, doppia o a tre posti come azione successiva. Ciò gli assicurerebbe la maggioranza nell'area di montagna composta da 3 spazi e con 4 tacchini.

● Muovere indiani di 1 spazio

Questa azione permette di spostare fino a 5 indiani, di 1 spazio ognuno. Lo spazio di destinazione deve essere vuoto o occupato da pezzi dello stesso colore. Il costo dipende dal numero di indiani mossi, indipendentemente dal fatto che siano spostati insieme o separatamente.

Esempio: Il rosso sposta 4 indiani, 1 spazio ciascuno. Facendo riferimento alla tabella, questo gli costa 7 animali. In alto a destra, 1 indiano si muove dalla prateria verso il fiume. 1 indiano si muove dalla montagna in basso verso lo stesso spazio fiume. A sinistra, 1 indiano si muove verso la vicina montagna. Nella parte inferiore, 1 indiano si muove verso il fiume.

● Muovere indiani 1-3 spazi

Questa azione permette di spostare fino a 5 indiani, 1-3 spazi. Lo spazio di destinazione deve essere vuoto o occupato da pezzi dello stesso colore. Questa azione è simile a muovere gli indiani di 1 spazio, con la differenza che lo

spostamento può arrivare fino a 3 spazi. Gli indiani possono spostarsi coprendo distanze differenti(fino ad un massimo di 3 spazi).

Esempio: il blu sposta 3 indiani scegliendo questa azione. L'indiano superiore viene spostato di 1 spazio verso il fiume, successivamente di 1 spazio verso la montagna ed infine di 1 spazio verso lo spazio montagna della tessera adiacente. L'indiano sul fiume si sposta soltanto di 2 spazi per arrivare sullo stesso spazio montagna. L'indiano più in basso sulla prateria si sposta soltanto di uno spazio verso lo spazio montagna della tessera adiacente. Il blu ora ha 3 indiani sullo spazio della montagna e potrebbe posizionare una tenda singola, doppia o a tre posti come azione successiva .

Nessuna azione

Puoi scegliere un'azione evitando di utilizzare indiani.

Disponi un indicatore bianco su di uno spazio azione vuoto presente sulla plancia di riepilogo e ricevi 1 animale a tua scelta per la tua scorta.

Muovi l'indicatore corrispondente di 1 spazio a destra su uno dei 3 tracciati. L'azione scelta non è più disponibile per questo giocatore per il resto del round.

Azioni aggiuntive

Durante il vostro turno potete fare acquisti al mercato o scambiare animali, in qualsiasi momento e ogni volta che lo desiderate. Queste sono azioni supplementari e in quanto tali, non richiedono il posizionamento di nessun indicatore di azione.

Comprare al mercato

Indiani, tende e canoe possono essere acquistati al mercato.

- Gli indiani richiedono 1 animale di ogni tipo. Le scorte di bisonti, di pesci e di tacchini, sono tutte ridotte di 1.
- 1 tenda costa 1 animale di ogni tipo per ogni quadrato sulla tenda - per esempio la tenda a tre posti costa 9 animali (3 bisonti, 3 pesci, 3 tacchini).
- 1 canoa costa 1 animale di ogni tipo per ogni quadrato sulla canoa - per esempio la doppia canoa costa 6 animali (2 bisonti, 2 pesci, 2 tacchini).

Prendete gli indiani o le merci acquistate al mercato e riponeteli nella vostra riserva.

Scambiare

Un giocatore può scambiare in qualunque momento gli animali sulla sua plancia di riepilogo ad un rapporto di 3:1.

Se, per esempio, avete molti bisonti ma soltanto alcuni pesci, potete ridurre le vostre scorte di bisonti di 3 ed aumentare le vostre scorte di pesci di 1.

Punteggio

Il conteggio avviene al termine di ciascuno round, dopo che tutti hanno effettuato le 4 azioni a propria disposizione.

Tutte le zone sono conteggiate – Prima tutte le praterie, poi tutte le montagne ed infine tutti i fiumi.

Il primo posto va al giocatore con il più alto valore di tende o canoe. Il maggior valore è assegnato dalla maggior presenza di quadrati su di essi. Un pareggio è risolto sulla base di quante tende o canoe del valore immediatamente più basso un giocatore possiede. Un ulteriore pareggio è risolto dal numero di indiani che un giocatore possiede in quell'area.

Il giocatore che si aggiudica il primo posto in un'area aggiunge tanti animali alle proprie scorte, quanti sono gli animali presenti nella zona. Se più giocatori pareggiano per il primo posto, ciascuno riceve la metà degli animali - i numeri dispari vanno arrotondati per difetto. In questo caso non viene conteggiato il secondo posto.

Il giocatore che si aggiudica il secondo posto in un'area riceve la metà degli animali presenti - i numeri dispari vanno arrotondati per difetto. In caso di pareggio per il secondo posto, ogni giocatore ottiene il numero di animali in base a quelli presenti sugli spazi in cui si trovano i suoi pezzi.

I giocatori con il terzo e quarto posto ricevono animali in base a quelli presenti sugli spazi in cui si trovano i rispettivi pezzi..

Se i 15 spazi sul tracciato sono insufficiente quando conteggiate, potete immediatamente comprare dal mercato o commerciare ad un rapporto di 3:1.

Esempio 1: Un prateria composta da 5 spazi con un totale di 7 bisonti.

Spazio 1: Giallo Doppia tenda, 1 bisonte.

Spazio 2: Rosso Tenda singola, 1 indiano, 1 bisonte.

Spazio 3: Rosso Tenda singola e 3 bisonti.

Spazio 4: Verde Tenda singola, 3 indiani, nessun bisonte.

Spazio 5: Blu 1 indiano, 2 bisonti.

Il colore giallo ha la tenda più importante. Ottiene il primo posto. Il colore rosso ottiene il secondo posto visto che possiede 2 tende singole ed il verde ne ha soltanto una. Il verde ottiene quindi il terzo posto e il blu il quarto.

Il giallo riceve 7 bisonti (numero totale), il rosso ottiene 3 (metà di numero arrotondato per difetto), il verde non ne ottiene (che corrisponde al numero sullo spazio 4) e il blu ottiene 2 bisonti (che corrisponde al numero sullo spazio 5).

Esempio 2: Con la stessa zona della prateria dell'esempio 1 (con un totale di 7 bisonti) ma con diversi pezzi.

Spazio 1: Giallo doppia tenda, 1 bisonte.

Spazio 2: Rosso Tenda singola, 1 indiano, 1 bisonte.

Spazio 3: Rosso Tenda singola 3 bisonti.

Spazio 4: Verde Doppia tenda, nessun bisonte

Spazio 5: Blu 1 indiano, 2 bisonti.

Esiste un pareggio fra il giallo ed il verde per il primo posto, Quindi il secondo posto non viene assegnato

Il terzo posto va al rosso e al blu I quarto. Giallo e verde ricevono 3 bisonti (la metà arrotondata per difetto) e il blu ottiene 2 bisonti (che corrisponde al numero sul suo spazio).

Exempio 3: Punteggio con 2 giocatori:

Area	No. di spazi	No. di animali	Giocatori nell'area	1 st Posto	Giallo riceve	Rosso riceve
Prateria 1	2 spazi	2 bisonti	R [1 Indiano]	R	-	2 bisonti
Prateria 2	2 spazi	2 bisonti	G+R [1 Indiano ognuno]	G+R	1 bisonte	1 bisonte
Prateria 3	1 spazio	0 bisonti	nessuno	-	-	-
Prateria 4	1 spazio	0 bisonti	nessuno	-	-	-
Mountain 1	1 spazio	1 tacchino	nessuno	-	-	-
Montagna 2	4 spazi	4 tacchino	G[tenda singola, 1 Indiano] + R [1 Indiano]	G	4 tacchini	2 tacchini
Montagna 3	1 spazio	2 tacchini	R [1 Indiano]	R	-	-
Fiume 1	3 spazi	3 pesci	G [canoa singola] + R [1 Indiano]	G	3 pesci	1 pesce
Fiume 2	1 spazio	2 pesci	nobody	-	-	-
Fiume 3	2 spazi	2 pesci	G [canoa singola] + R [canoa doppia]	R	1 pesce	2 pesci

Giallo ottiene 9 animali: 1 bisonte (Prateria 2), 4 tacchini (Montagna 2), 4 pesci (Fiumi 1 & 3)

Rosso ottiene 10 animali: 3 bisonti (Praterie 1 & 2), 4 tacchini (Montagne 2 & 3), 3 pesci (Fiumi 1 & 3)

Al termine del conteggio i giocatori levano gli indicatori azione dalla loro plancia di riepilogo.

Un nuovo turno ha inizio, si cambia il primo giocatore di mano.

Fine della partita e punteggio finale

Il gioco si conclude al termine della fase azione in cui la pila di tessere si esaurisce.

Si ha la fase di punteggio finale. E' una fase speciale: le modalità di conteggio avvengono sempre nello stesso modo, con l'unica differenza che contano solo gli animali effettivamente cacciati in questa fase e non quelli eventualmente presenti nelle scorte. Queste infatti vanno prima azzerate e poi si procede con il calcolo dei punti.

Alla fine chi possiede la più alta somma di tutti gli animali (bisonti più i tacchini più i pesci) ha vinto il gioco.

Un pareggio è risolto sulla base del giocatore legato la cui scorta inferiore è comunque superiore a quella degli altri giocatori. Se esiste un ulteriore pareggio la partita rimane irrisolta.

Exampio:

Giallo ha 10 bisonti, 14 tacchini, 6 pesci = 30 animali.

Rosso ha 12 bisonti, 7 tacchini, 11 pesci = 30 animali.

Blue ha 9 bisonti, 9 tacchini, 11 pesci = 29 animali.

Rosso ha vinto perchè la sua minor scorta (7 tacchini) è maggiore di quella del giallo (6 pesci).

Le scorte del blu sono irrilevanti perchè comunque possiede meno animali del rosso e del giallo.

VARIANTI AVANZATE

Variante 1

L'azione Posizionare o ingrandire una tenda o costruire o ingrandire una canoa, sono estese. Un giocatore può costruire tende e canoe in diversi spazi nel corso di una singola azione. Il costo dipende sempre dal numero di indiani coinvolti. Le azioni prendono il nome di **posizionare o ingrandire tende** e **Costruire o ingrandire canoe**.

Esempio: Giallo 4 indiani costruiscono e ingrandiscono canoe. Il costo è di 7 animali.

a) Montagna 1: 1 Indiano allarga la sua singola tenda in una doppia. La tenda singola e l'indiano tornano nella scorta.

b) Prateria 1: 1 Indiano Costruisce una tenda singola. L'indiano torna nella scorta.

c) Prateria 2: 2 Indiani costruiscono una tenda doppia. Entrambi gli indiani tornano nella scorta.

Variante 2

Si applicano le regole della prima variante. Le azioni posizionare o ingrandire tende e costruire o ingrandire canoe sono ulteriormente estese. Ora puoi anche ridurre o smantellare tende e canoe. Le azioni prendono il nome di **Posizionare, ingrandire, ridurre o smantellare tende** e **Costruire, ingrandire, ridurre o smontare canoe**. Non hai bisogno di indiani nelle vicinanze per ridurre o smantellare. Per ogni quadrato in meno presente sulla tenda o canoa di riduzione devi posizionare un indiano dalla tua scorta su quello spazio.

Esempio: 4 Giallo Indiani abbandonano le tende. (Posizionare ingrandire ridurre o smantellare tende). Questo costa 7 animali

a) Montagna 1:1 Indiani (nascosti nella tenda) riducono la tenda doppia in singola. La tenda doppia torna nella scorta. Un indiano e una tenda singola sono posizionati nello spazio.

b) Prateria 1:1 Indiano (nascosto nella tenda) smantella la tenda singola. La tenda singola torna nella scorta. Un indiano è posizionato nello spazio.

c) Prateria 2:2 Indiani costruiscono una doppia canoa. Entrambi gli indiani tornano nella scorta e una tenda doppia è posizionata sullo spazio.

Tutti i diritti sono di proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.
Traduzione non ufficiale, di supporto ai giocatori italiani.

