

## AGENCY CORRUPTION

Si può scegliere di annullare gli effetti di un'eventuale Peace Policy in corso, oppure si può obbligare tutte le tribù, che sono entrate in Riserva questo turno per mezzo di un Trattato, ad effettuare un DR sulla Corruzione. Se una Tribù dovesse perdere tutti i VP guadagnati in questo turno, essa dovrà uscire immediatamente dalla Riserva.

Una Tribù non può mai perdere più VP di quelli guadagnati con il Trattato. C'è un DRM di -2 se il Reform Movement è già entrato in vigore. Se si gioca nel solitario, gli USA devono cancellare un'eventuale Peace Policy; gli Indiani devono effettuare un tiro sulla Corruzione.

## AMERICAN CIVIL WAR

*Se giocata, questa carta deve essere utilizzata come la prima carta del tuo turno.*

*La ACW è in effetto questo turno.*

1. Il giocatore USA dimezza il numero dei suoi Comandanti, delle sue artiglierie e dei suoi BP. I rimanenti Comandanti vengono messi in un contenitore e solo la metà vengono ripescati. Quindi sono ridisposti sulla mappa con le rimanenti artiglierie e BP ridisposte in nuove colonne.
2. Nessuna RR può essere piazzata.
3. Né il New Mexico, né l'Arizona possono diventare degli "Stati".
4. Nessuna Colonna può essere giocata in New Mexico ed in Texas.
5. A partire dal prossimo turno, i nuovi BP degli USA sono = sei DR.

*Una volta giocata, questa carta va rimossa dal gioco. Se questa carta non viene giocata nel turno 5, sarà considerata in effetto automaticamente a partire dal turno 6.*

## ANY TRIBE CAN RAID

Puoi tentare un Raid nella medesima o in un area adiacente ad una delle tue tribù che ancora non hanno finito il turno. Le tribù normalmente non abilitate al Raid possono effettuarlo con successo con un DR  $\leq 2$ .

Nel modo in solitario, questa carta può essere utilizzata solo contro le Missioni. *Gli US la devono ignorare.*

## ATROCITY AND REPRISAL

Raddoppi eventuali VP guadagnati per mezzo di un attacco che effettuerai in questo round contro un qualsiasi giocatore con un Comandante o un Capo attivo con un valore di aggressività pari a "2" o più. Tuttavia se con questa azione tu non riuscisci a guadagnare alcun VP, allora dovrai perderne 1.

## BAD BLOOD

Scegli una Tribù (indipendentemente da chi la controlla), che avrà il "Bad Blood". Questa Tribù dovrà immediatamente attaccare un qualsiasi War Party, non amichevole, di sua scelta che si trovi dentro o in una area adiacente a dove essa possiede il proprio Villaggio o War Party. Se l'attacco della Tribù ha successo i VP guadagnati sono raddoppiati. Se la Tribù scelta è inattiva o ha già terminato il turno, allora la carta non ha alcun effetto.

*Gli US devono ignorare questa carta.*

## BAD WEATHER

Piazza un segnalino di "Bad Weather" in una qualsiasi area in cui non c'è nessun altro segnalino di "Weather". Il "Bad Weather" fa diminuire i Survival Points dell'area, per il turno in corso, di 2 unità.

## BLOOD LUST

Devi designare uno qualsiasi dei tuoi Villaggi con un Capo disponibile per ricevere il "Blood Lust" a meno che non abbia ricevuto un "Peace Chief". Piazza il segnalino di "Blood Lust" sul Villaggio. Questo aggiungerà un +2 ai suoi DR per le battaglie e al punteggio di Aggressività per il resto del Turno. Tuttavia, questo Villaggio non potrà fare nessun tentativo di Evasione per il resto del Turno. *Gli US devono ignorare.*

## BUFFALO HUNTERS

Piazza un segnalino "Buffalo Skull" in un'area qualsiasi contenente il simbolo Buffalo stampato.

Questo automaticamente riduce i Survival Points dell'area di 2 unità per il resto del gioco. Non c'è limite al numero di segnalini "Buffalo Skull" che possono essere piazzati in un'area. *Una volta piazzati, non possono mai essere rimossi.*

## FEDERALES

Giocando questa carta in un Round immediatamente seguente un Raid Indiano in Messico, puoi annullare eventuali VP guadagnati per mezzo di questo Raid; puoi inoltre proibire Raid e Relocations in Messico per il resto del Turno.

Giocando questa carta in un altro momento non si ha nessun effetto. *Questa carta non è utilizzabile nel Gioco in Solitario.*

perdita dei BP da uno War Party di sua scelta.

### **GATLING GUNS**

Trattarla come un Non Evento fino a che la ACW non è stata giocata. Una volta giocata, in un turno seguente la ACW, gli US possono scegliere un segnalino Gatling al posto di uno dei suoi pezzi di Artiglieria in ogni turno. *Una volta che è stata giocata con successo, questa carta rimane in vigore per il resto del gioco e fuori dal mazzo.*

### **GHOST TOWNS**

Scegli una qualsiasi miniera non-Lode in gioco ed esegui un lancio di DR sulla Mine Played Out. Se il risultato diminuito di 2 è > dei Resource Points della Miniera, essa è permanentemente rimossa dal gioco.

Indipendentemente che la Miniera sia eliminata, gli US devono rimuovere o 1 Settlement o ridurre una Town a 3 Settlements, eventualmente presenti nell'area. *Se giocata nel Solitario, gli US tirano per la scelta fra le miniere con il valore più basso; gli Indiani tirano per la scelta fra le miniere con il valore più alto.*

### **GOOD WEATHER**

Piazza un segnalino di "Good Weather" in qualsiasi area che non contenga altri segnalini "Weather". "Good Weather" incrementa, per il Turno in corso, i Survival Points dell'area di 2 unità.

### **MASSIVE WINTER STORM**

Scegli una Mountain Area che non contenga un segnalino "Good Weather". Ciascuna Tribù presente in questa Area, al momento in cui la carta viene giocata, perde un BP. Una Tribù con sia il Villaggio che lo(gli) War Party(s) nell'area in questione, deve sottrarre la

### **MISSIONARIES**

Puoi piazzare una Missione in qualsiasi Area che contenga almeno un Villaggio e nessun'altra Missione. Se tutte e tre le Missioni sono già in gioco, puoi spostare una qualsiasi di queste in un'altra Area.

Le Missioni raddoppiano i SP di tutti i Villaggi nell'Area in cui si trovano, ma impediscono a War Party(s) ed ai Villaggi di uscire da questa Area.

### **MORMONS**

Durante il prossimo Round in cui giocheranno una carta, gli US potranno creare una Colonna in Utah con almeno 3 BP in qualità di Colonna dei Mormoni (piazzare il segnalino Mormon Column in Utah). La Colonna deve essere o di nuova formazione prelevandola dalle Riserve, o una già presente in Utah, oppure una Colonna On Patrol in un'area adiacente. Se nessuna di queste opzioni è disponibile, gli US devono prendere la loro più vicina Colonna, di grandezza sufficiente, e portarla in Utah come Colonna dei Mormoni. Questa "creazione di Colonna" conta come una "Column play). La Colonna dei Mormoni non può uscire dall'Utah, non può attaccare gli Indiani e non può React a meno che non sia attaccata. Se gli US giocano questa carta, essi devono creare la Colonna dei Mormoni in questo Round. Una volta giocata rimuovi questa carta dal gioco.

**Da Usare solo nel gioco Campagna.**

### **PAROLE**

Tutti i Capi in prigione vengono rimessi in libertà.

### **PEACE CHIEF**

Puoi scegliere che un qualsiasi Villaggio Attivo riceve un Peace Chief. Prima di fare questo, chiedi agli altri giocatori se una Tribù in particolare è Attiva fino a che una Tribù attiva non è stata rivelata. La prima volta che una Tribù viene rivelata come Attiva deve essere segnalata con il segnalino "Peace Chief" per il resto del turno o fino a che una carta di "Tribal Unrest" non viene giocata (quale delle due accade per prima).

Una Tribù di un Peace Chief, sebbene possa effettuare dei Raids, non può attaccare né le Risorse né le Colonne. Essa può inviare War Party contro obiettivi Indiani. Gli US non possono attaccare un Villaggio di un Peace Chief. *Nel gioco in Solitario e a 2 Giocatori, questa carta deve essere applicata ad una Tribù attiva del giocatore Indiano, e deve essere ignorata dagli US.*

### **PEACE POLICY**

Per il resto di questo Turno, le Colonne con un Comandante il cui punteggio di Aggressività è <3 non possono attaccare i Villaggi. Tuttavia, un Villaggio che si sta spostando può essere attaccato da una Colonna che "React".

Gli effetti della Peace Policy sono cancellati dal giocare le carte: "Agency Corruption", "ACW"; oppure da un Massacro compiuto dagli Indiani.

Una volta giocata, mostra questa carta fino a che cancellata o fino a che il turno non finisce. *Questa carta non ha effetto durante la "ACW".*

## PUBLIC OUTRAGE

Se precedentemente in questo turno è avvenuto un Massacro da parte degli Indiani, l'impiego delle truppe nell'Ovest aumenterà. Lancia un DR ed aggiungi questo al numero ai BP della riserva degli US. *I giocatori Indiani devono ignorare questa carta.*

## RAID

Puoi tentare un Raid contro una qualsiasi Risorsa o Missione che si trova nella stessa o in un'Area adiacente di una delle tue Tribù "Raider" che non abbiano terminato il turno. Gli US devono ignorare questa carta. *Se giocata in Solitario, può essere utilizzata solo contro le Missioni.*

## RAILROAD SKIMMING SCANDAL

Devi rimuovere un segnalino RR da una qualsiasi Area.

## RAMPAGE

Un qualsiasi War Party che utilizzerai in questo Round potrà effettuare due attacchi contro due obiettivi diversi. I due attacchi contano come una sola Azione. *Gli US devono ignorare questa carta.*

## REFORM MOVEMENT

- Per tutto il resto del Turno, eventuali DR sulla Agency Corruption avranno un modificatore di -2.
- Le Colonne con un Comandante il cui punteggio di Aggressività è <2 non possono attaccare i Villaggi. Tuttavia i Villaggi che si stanno riposizionando possono essere attaccati dalle Colonne con il "React".

Il Reform Movement può essere cancellato giocando: una carta "Agency Corruption", la carta "ACW" ; oppure un Massacro effettuato dagli Indiani. Una volta giocata mostra questa carta fino a quando o non viene cancellata o fino a quando il Turno finisce.

*Questa carta non ha alcun effetto durante la "ACW".*

## RESERVATION UNREST

Mescola le carte Tribù On Reservation, estraine una, e rimettila nel mazzo delle Tribù Attive; il Villaggio corrispondente viene rimesso nell'Area in cui si trovava prima di entrare in Riserva. Nell'ultimo turno di gioco questa carta deve essere la prima ad essere o giocata o scartata, dal giocatore che la detiene.

## SCOUTS

Se tu possiedi una Tribù Attiva di Crow, Apache, o Pawnee puoi scegliere di fare da "Guida" alle Truppe degli US. Piazza un segnalino di "Scout" sul Villaggio che fornisce questo servizio ed aggiungi 1 VP al tuo totale. Gli US possono aggiungere 1 punto alla Velocità di tutte le proprie Colonne che si trovano dentro o sono adiacenti all'Area di questo Villaggio. Per il resto del Turno questo Villaggio

non può spostarsi, attaccare od essere attaccato dagli US. *Gli US e i giocatori Indiani non-Scouts devono ignorare questa carta.*

## SHAMAN MEDICINE

Un Villaggio di tua scelta è stato convinto che i veri credenti saranno protetti dalla magia dello Sciamano. Per il resto del Turno o fino a quando questo Villaggio non subisce una perdita di 1 BP in battaglia, esso aggiunge 2 punti al proprio DR in battaglia ed il suo valore di Aggressività è aumentato di 1 punto. Tuttavia una volta che il Villaggio perde un BP in battaglia, effettua un DR separato per ciascun Capo che ha partecipato. Un risultato "Dispari" uccide questo Capo. *Gli US devono ignorare questa carta.*

## SMALLPOX

Un'epidemia imperversa in un Villaggio di tua scelta. Effettua un DR per determinare il risultato:

DR:	Risultato:
0-4	La Tribù ha Terminato. Capovolgi il segnalino del Villaggio
5-8	La Tribù ha Terminato e perde 1 BP.
9	La Tribù ha Terminato e perde 2 BP.

## SPRINGFIELD RIFLE

Per il resto del gioco, tutti i lanci di DR, degli US, sulla Battle Table saranno incrementati di 1. Non può essere giocata prima del Turno 3. *Una volta giocata, questa carta è rimossa dal mazzo e messa in mostra come promemoria.*

## TERRITORIAL PROBLEMS

Prima o durante la ACW:

**Bloody Kansas.** Gli US non possono piazzare BP o Colonne o muoverle dentro il Kansas per il resto del Turno. Le Colonne In Fort rimangono In Fort. Questo non influenza le Colonne già On Patrol in Kansas. Questo evento può accadere più di una volta.

Dopo la ACW: **Land Rush.** I territori degli Indiani vengono aperti ai Coloni. Gli US possono piazzarvi dei Settlements. Questo evento può accadere solo una volta.

*Rimuovi dal gioco questa carta una volta che il Land Rush è entrato in vigore.*

## TEXAS RANGERS

I Texas Rangers “attaccano” qualsiasi Villaggio o War Party, di tua scelta, presenti in Texas. Lanci un DR. Se il risultato è un numero “pari”, il Villaggio\War Party perde 1 BP. Se il risultato è un numero “Dispari”, non si ha alcun effetto.

*Nessun giocatore guadagna VP.*

## THE TELEGRAPH

Per il resto del gioco, gli US possono tentare di “React” nelle aree adiacenti. Tuttavia, quando questo accade, essi devono aggiungere 1 al loro DR per la Reaction.

*Una volta giocata, questa carta viene tolta dal mazzo e rimane in vigore per il resto del gioco.*

**Da usare solo nel gioco campagna.**

## TRIBAL ALLIANCE

Puoi costituire un unico War Party con i BP ed i Capi di qualsiasi Tribù amiche Attive (che non hanno Terminato) che si trovano dentro o adiacenti ad un'area specifica. Le Tribù Attive di altri giocatori che sono dentro o adiacenti a quell'Area specificata che sono amichevoli e non hanno terminato, possono aggregarsi al War Party dell'Alleanza (con il consenso dei suoi partecipanti). Tuttavia, solo tu guadagnerai eventuali VP e solo tu determinerai quali delle Tribù partecipanti, all'Alleanza, assorbiranno le perdite di BP.

*Gli US devono ignorare la carta.*

## TRIBAL UNREST

Puoi rimuovere un Peace Chief da una qualsiasi Tribù.

## WINTER CAMPAIGNING

Per il resto del Turno, tutti i totali di Evasione sono ridotti di 1. Se l'Evasione ha successo la Tribù perde 1 BP.

Tutti i totali degli Inseguimenti devono essere ridotti di 2. Se gli US tentano di Inseguire, devono perdere 1 BP.