



NAVAJO WARS

PLAY BOOK

INDICE

Tutorial.....	2	14.5 “The Rope Thrower”.....	22
14. Scenari.....	18	14.6 “The Navajo Wars”.....	24
14.1 “Rise of the People”.....	18	15. Regole Opzionali.....	24
14.2 “Los Dueños Del Mundo”.....	19	16. Variante a due Giocatori Semi-Cooperativo.....	25
14.3 “Broken Country”.....	19	Note dell'Autore.....	28
14.4 “The Fearing Time”.....	21		

Tutorial per nuovi giocatori

Benvenuti a Navajo Wars!

Questo tutorial è stato concepito per introdurvi al gioco in maniera divertente e interattiva. L'intenzione del tutorial è quello di farvi giocare il più velocemente possibile. Mentre vi spiegheremo tutti i componenti in breve tempo, questo tutorial di volta in volta, vi farà fermare nella lettura e vi rimanderà alla sezione del regolamento interessata. Vi esortiamo a non saltare la lettura di questi piccoli articoli! Essi sono stati progettati per integrarsi col tutorial. Vi sembra divertente? Ok, iniziamo!

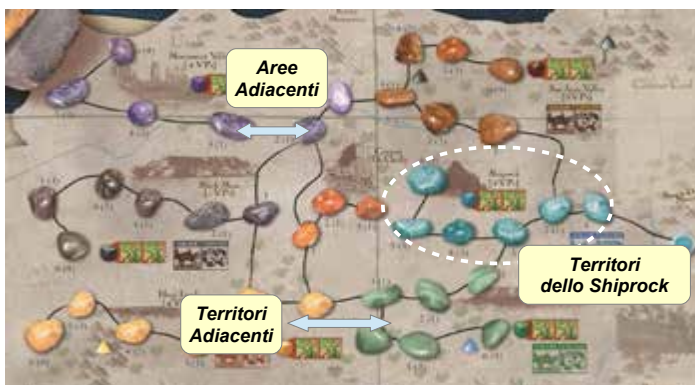
Cominciamo dall'Inizio

La prima cosa da fare è famigliarizzare con i componenti di gioco. *Navajo Wars* contiene un certo numero di cubetti di legno colorato: 4 bianchi, 4 marroni, 3 neri, 3 rossi, 3 verdi, 2 gialli, e 1 blu. Questi cubetti sono utilizzati in determinate meccaniche di gioco. Per il momento metteteli tutti nel sacchetto di stoffa e teneteli da parte.

Navajo Wars contiene diversi tipi di carte: 40 carte Operazione (n° 1-40), 12 carte Evento Storico (n° 41-44, 46-49, e 51-54), 3 carte Evento Transitorio (n° 45, 50, e 55), 24 carte Sviluppo Culturale (n° 1a-24a), e 1 carta Capo (usata nel gioco a 2). Separate queste carte per tipo e mettetele da parte.

Prima di aprire il tabellone di gioco, prendetevi qualche minuto per defustellare tutti i segnalini. Separateli tutti per tipo. Nella sezione 1 del regolamento, c'è una breve panoramica di tutti i pezzi del gioco. Guardare questa sezione vi aiuterà a mettere in ordine tutti i componenti del gioco.

Ok, ora diamo uno sguardo alla mappa: la parte centrale è suddivisa in diverse regioni geografiche denominate "Territori". Ogni Territorio è suddiviso in un certo numero di spazi denominati "Aree". Le Aree di ogni Territorio sono raffigurate da pietre di uno stesso colore. Sotto ogni Area ci sono due numeri ai quali farete spesso riferimento. La regola generale è che voi utilizzerete i numeri che non si trovano tra parentesi, a meno che le regole o le tabelle vi dicano diversamente. Infine, si noti che le Aree sono considerate adiacenti se condividono la stessa linea di connessione.



Ogni Territorio contiene anche le caselle "Fuga" e "Cattura" che vengono utilizzate durante i Raid. Ad eccezione del Canyon De Chelly, ogni Territorio ha anche due caselle per il piazzamento dei segnalini sicché come indicato dai simboli ottenuti dal lancio di dado e i Punti Vittoria (VP). Più tardi vi daremo ulteriori spiegazioni a riguardo sul significato e sull'utilizzo di queste caselle.

Ci sono altri elementi nella mappa come: caselle, riquadri, e tracce. Saranno spiegati man mano che li incontreremo.

Gestire la popolazione e le risorse delle tribù sono un fattore chiave nel gioco. Per favore fermatevi qui e famigliarizzate con i seguenti paragrafi: Leggete "Segnalini Famiglia" e "Segnalini Popolazione" da 1.6.1, e "Tabella Popolazione" (e "Caselle Famiglia" e "Tabella Anziano" da 1.7.5.2)

— STOP —

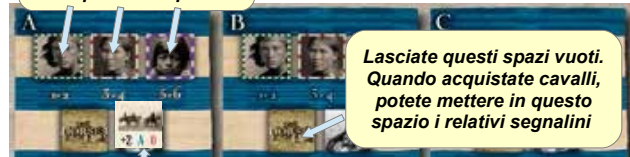
Tutto fatto? Grande! Ora passiamo al set-up del gioco. Questo tutorial usa una versione modificata dello scenario "Rise of the People" (14.1). Non andate alla sezione 14.1; vi basta sapere che questo tutorial si basa su questo scenario.



Tutto quello che dovete fare ora è raccogliere e mettere insieme i 12 segnalini Famiglia. Notate che ci sono due segnalini per ogni Famiglia, etichettati dalla "A" alla "F". Cominceremo col metterli sulla mappa. Alcuni di questi segnalini saranno posizionati in un'area della mappa all'inizio del gioco. Gli altri andranno messi nello spazio di attesa dentro le Caselle Famiglia lungo la parte bassa della mappa – l'insieme di queste caselle compongono il Riquadro Popolazione.

Piazzate il segnalino Famiglia "A" nel Territorio di Shiprock che ha riportato sotto di esso la scritta "3 (1)" - Area di Shiprock n°3. Piazzate il segnalino che mostra un valore di Ferocia di 0. Piazzate gli altri segnalini Famiglia "A" nello spazio di attesa della Casella Famiglia della Famiglia "A".

I segnalini Uomini, Donne e Bambini vanno messi in questi tre spazi.



I segnalini Famiglia non usati vanno in questo spazio.

Mettete il segnalino Famiglia "B" Ferocia-0 nell'Area #1 di San Juan Valley, e i restanti della Famiglia "B" nella Casella Famiglia corrispondente.

Mettete il segnalino Famiglia "C" Ferocia-0 nell'Area #1 del Canyon de Chelly, e i rimanenti della Famiglia "C" nella Casella Famiglia corrispondente.



Piazzate i segnalini per le Famiglie D, E e F nei loro spazi di attesa delle corrispondenti Caselle Famiglia. Queste Famiglie non sono in gioco ma potrebbero entrarci più tardi.

Ora dobbiamo popolare le Famiglie in gioco: piazzate un segnalino uomo nei corrispondenti spazi delle Caselle Famiglia delle Famiglie A, B e C, e i tre segnalini uomo restanti, nella casella Fuori dal Gioco (“Out of Play”). Notate che ci sono due caselle Fuori dal Gioco: una per il giocatore, e una per il nemico. Faremo riferimento allo schieramento non-giocatore come “nemico”.

Al momento le Famiglie in gioco hanno un uomo. Indovinate ora di cosa hanno bisogno, di una donna! Piazzate tre segnalini donna nei relativi spazi delle Caselle Famiglia delle Famiglie A, B e C, e i restanti tre segnalini nella casella Fuori dal Gioco.

Beh, sapete come funziona: mettete uomo e donna insieme, e presto o tardi avrete dei bambini! Prendete tre segnalini bambino (“child”) e piazzateli nei relativi spazi delle Caselle Famiglia delle Famiglie A, B e C, e i restanti tre segnalini nella casella Fuori dal Gioco.

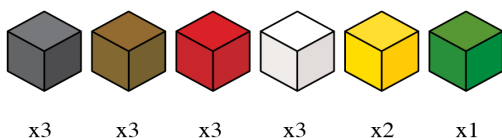


La prossima cosa da fare è preparare il Riquadro Anziano. Appena sopra il Riquadro Popolazione, c'è una serie di caselle separate da frecce. Questo è il Riquadro Anziano. A differenza degli spazi per i segnalini popolazione delle Caselle Famiglia che possono contenere solamente un singolo segnalino popolazione, gli spazi del Riquadro Anziano possono contenere qualsiasi numero di segnalini Anziano. Piazzate un segnalino anziano su ognuno dei tre spazi più a sinistra del Riquadro Anziano. Piazzate i restanti tre segnalini anziani nella casella Fuori dal Gioco (FdG).

Ora dobbiamo preparare i contenitori per il gioco: uno per i segnalini estraneo e uno per i segnalini mais. Potete scegliere tra due metodi differenti. Uno, è quello di girare i segnalini a faccia in giù sul tavolo, e di mescolarli tra loro lasciandoli coperti accanto alla mappa. L'altro è quello di usare un contenitore opaco come una tazza vuota e pulita. Qualunque sia il modo scelto, il regolamento si riferirà a questo come “pescare”. (Una coppia di nostri fedeli playtesters hanno giocato con me usando il termine “culla di mais” riferendosi al contenitore dei segnalini mais. Sentitevi liberi di chiamare in questo modo questo contenitore!) Piazzate tutti i dieci segnalini mais in un contenitore (o mescolateli a faccia in giù sul tavolo). Fate lo stesso per i venti segnalini estraneo.

Prepariamo ora il Raid Pool. Il Raid pool è composto da cubetti che verranno pescati da un sacchetto di tela. Per questo scenario abbiamo bisogno di mettere insieme 3 cubetti neri, 3 marroni, 3 rossi, 3 bianchi, 2 gialli, e 1 verde. Piazzate tutti questi cubetti nel sacchetto di tela fornito con il gioco. Mettete tutti gli altri cubetti avanzati nella scatola, non ne abbiamo bisogno in questo scenario.

Composizione del Raid Pool:



Le Carte Sviluppo Culturale sono un altro importante elemento di gioco. Ci sono 8 set di Carte Sviluppo Culturale: *Astuzia (Cunning)*,

Equitazione (Horsemanship), *Capi dell'Altopiano (Masters of the Mesas)*, *Religione (Religion)*, *Acuti Mercanti (Sharp Traders)*, *Società Guerriera (Warrior Society)*, *Tessitori (Weaving)*, *Saggezza degli Antichi (Wisdom of the Ancients Ones)*. Ogni set si compone di tre carte etichettate con il suffisso Livello 1, Livello 2, e Livello 3.

Ordinariamente, all'inizio di uno scenario, il giocatore sceglie un “set” di carte Cultura per garantirsi il possesso prima che vengano rimossi casualmente tre set dal gioco. In questo tutorial, abbiamo rimosso dal gioco *Astuzia*, *Acuti Mercanti*, e *Società Guerriera*. Piazzate queste 9 carte dentro la scatola. Piazzate le altre 15 carte Cultura accanto alla mappa di gioco.

Successivamente, trovate i segnalini “Militare”, “Coltivazione”, e “AP”. La tua tribù inizia con 5 Militare, 9 Coltivazione, e 3 AP. Per visualizzare questo stato, piazzate il segnalino Militare sulla casella 5 della traccia Registrazione Generale. Piazzate il segnalino Coltivazione sulla casella 9 e il segnalino AP sullo spazio 3.

Il vostro nemico in questo scenario è la Spagna, quindi trovate il segnalino “Morale” e “Ferocia” con la bandiera Spagnola. Non c'è una differenza funzionale tra i segnalini Ferocia Americani, Messicani o Spagnoli; questi specifici segnalini nazionalità sono forniti per una differente ambientazione. La Spagna inizia con un livello Morale di 5 e una Ferocia di 4. Piazzate di conseguenza i segnalini Spagnoli Morale e Ferocia sulla traccia di Registrazione Generale.

Trovate e piazzate di lato al tabellone di gioco, sei segnalini “Beni Commerciali” (Trade Goods) e due segnalini “Disturbo” (Harass). Entrambi non sono in gioco, ne disponibili. Diventeranno disponibili quando una carta Sviluppo Culturale *Tessitori*, o *Capi dell'Altopiano* lo dirà.

Piazzate tutti e otto i segnalini “Cavallo” (Horse) e “Pecora” (Sheep) nella casella FdG. Piazzate nella casella FdG, i rimanenti tre segnalini “Beni Commerciali” e due segnalini “Disturbo” insieme all'unico segnalino “Armi da Fuoco”.

Ora dobbiamo preparare il Riquadro Ordini Nemici. Vorrei richiamare la vostra attenzione sulla parte destra della mappa. Il Riquadro Ordini Nemici è il meccanismo che regola le decisioni strategiche prese dal nemico. Prima di iniziare lo scenario, dobbiamo radunare gli appropriati segnalini Ordine e distribuirli in maniera adeguata sul Riquadro Ordini Nemici.

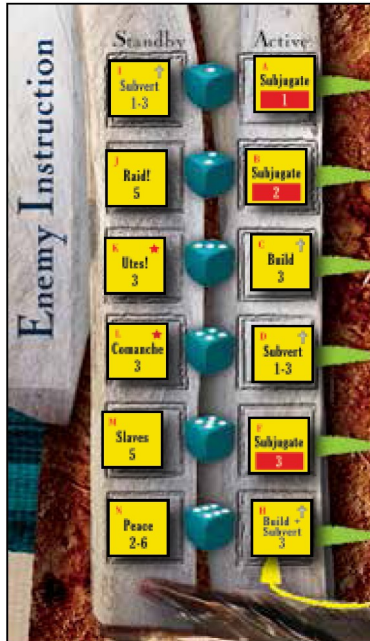
Forse lo avrete già notato, i segnalini per lo scenario Spagnolo sono di colore giallo. Quindi raccogliete i quattordici segnalini Ordine Spagnoli di colore giallo. Di solito due di questi segnalini vanno rimossi casualmente senza essere visti, e riposti nella scatola.



Questo rende ogni partita una sfida differente! In questo tutorial abbiamo rimosso dal gioco e riposto nella scatola i segnalini “E” (Assalto / Espansione) e “G” (Costruire / Colonizzare).

Il Riquadro Ordini Nemici è composto da diciotto caselle disposte su tre colonne verticali. Dobbiamo piazzare un segnalino Ordine in ogni casella delle colonne Attivo (Active) e Attesa (Standby). Le caselle della colonna Inattivo (Inactive) devono rimanere vuote.

Piazzate i segnalini A, B, C, D, F, e H nella colonna Attivo in ordine alfabetico dall'alto verso il basso (“A” in cima e “H” in fondo). Piazzate i segnalini I, J, K, L, M, e N nella colonna Attesa in ordine alfabetico dall'alto verso il basso.



Lo scenario 14.1 richiede al giocatore di selezionare e di mettere in gioco una Carta Sviluppo Culturale di Livello 1 che non sia stata rimossa dal gioco. Prendete e piazzate la carta *Horsemanship* di livello 1 a faccia in su sopra la parte alta della mappa, ad indicare che il suo effetto è da applicare al gioco.

Rimane un'ultima cosa da fare prima di iniziare a giocare: dobbiamo creare il Mazza di Gioco. Eseguite i passi seguenti:

Passo 1 – Trovate queste nove carte: n° 08, 15, 21, 24, 26, 32, 36, 40, e 41. Mettetele nel seguente ordine: 32 (in cima), 36, 26, 40, 15, 08, 24, 21, e 41 (in fondo). Questa serie di carte formerà la cima del mazzo di gioco. Per il momento mettete da parte queste carte fino a quando non creeremo il resto del mazzo.

Passo 2 – Trovate le carte dalla n° 43 alla 55 e rimettetetele nella scatola; non le useremo in questo tutorial.

Passo 3 – Prendete la carta n° 42 *Franciscan Faction Ascendant* e piazzatela a faccia in giù sul tavolo.

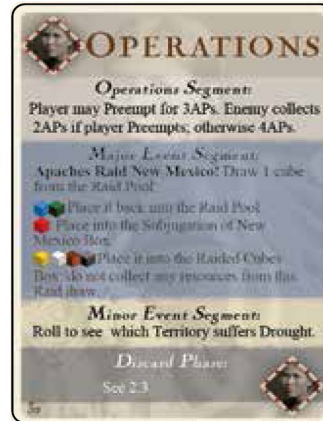
Passo 4 – Raccogliete le 32 carte Operazioni e Cerimonia rimanenti (le carte dal n° 1 al 40) e mescolatele insieme. Mettete otto di queste carte a faccia in giù sopra la carta n° 42. Rimettete nella scatola le 24 carte rimanenti; anche queste non verranno usate. Mescolate il mazzo di carte che contiene la n° 42 in modo tale da non sapere dove si trova all'interno del mazzo. (La carta n° 42 è quella che terminerà questo scenario. Mescolando il mazzo non sapremo quando lo scenario terminerà).

Passo 5 – Mettete il mazzo creato nel passo 1 in cima al mazzo che contiene la carta n° 42. Questo sarà il mazzo di gioco per questo tutorial. Piazzate il mazzo così creato vicino la mappa di gioco.

Bene, lo scenario è stato preparato! Pescate la prima carta dalla cima del mazzo di gioco e piazzatela nello spazio “Carta Attuale” (Current Card) sulla mappa. Per favore fermatevi qui e andate a leggere la sezione 2 (“Sequenza di Gioco”) del regolamento.

— STOP —

Ora avete un'idea di come si gioca. Siamo perciò pronti ad eseguire il punto 2.1 pescando e rivelando la carta in cima al mazzo di gioco. Diamo un'occhiata al tipo di carta con cui avremo a che fare.



Le Carte si risolvono in modo sequenziale dall'alto verso il basso. Sulla parte alta della carta pescata (n° 32), c'è scritto “Operations”. Si tratta infatti di una carta Operazioni. La prima cosa da fare, è eseguire quanto scritto nel Segmento Operazioni (regola 2.2.1). La carta dice che se spendiamo 3 AP (Punti Azione), possiamo agire prima del nemico. Sulla traccia Registrazione Generale della mappa: noterete che avete esattamente 3 AP. Li spendete per anticipare il nemico, e

spostate il segnalino AP dal 3 allo 0.

Ora saremo i primi. Ora cosa? Quando sarà il vostro turno durante la Fase Operazioni, potrete fare una delle seguenti tre cose: Pianificare (3.1), Effettuare Azioni (3.2), e Scorrere del Tempo (3.3). Iniziamo eseguendo l'operazione Effettuare Azioni. Leggete la regola 3.2 del regolamento (potreste, ma non ne avete bisogno, leggere anche le sotto-regole di 3.2 – come 3.2.1, 3.2.2, etc).

— STOP —

Letto? *Ahéehee* (“grazie” in Navajo. Si pronuncia a-hyeh-heh). Al momento abbiamo 3 anziani sul Riquadro Anziani e 1 Famiglia sul Canyon de Chelly che teoricamente vi potrebbe attivare 4 famiglie. Noi abbiamo solamente 3 Famiglie sulla mappa; ogni famiglia ha la possibilità di essere attivata. Notate che nel gioco è incluso un segnalino “Family Act.Rem.” che può essere usato per monitorare il numero di attivazioni di famiglia che restano a disposizione.

Cominciamo con l'attivare la Famiglia A nei Territori di Shiprock.

Strani uomini dalla pelle bianca sono stati visti ai confini di Dinétah, la terra sacra. Essi cavalcano dei grossi animali a quattro zampe controllando greggi di piccoli animali dalla folta pelliccia bianca. Gli anziani pensano che avere alcune di queste creature sia un bene. Attacchiamoli e catturiamo alcune di queste creature.

La Famiglia A ha un segnalino uomo, donna, e bambino nella sua casella Famiglia sulla mappa, quindi quando viene attivata, riceve 6 MP da spendere per eseguire le azioni. Piazzate il segnalino marrone MP sulla casella 6 della traccia Registrazione Generale.

Spendiamo 2 MP (facendo scivolare il segnalino MP dalla casella 6 alla 4) per muovere la famiglia dall'Area 3 all'Area 2 di Shiprock. Avanzate il segnalino Famiglia A fino all'Area 2 di Shiprock. Questa azione è conosciuta come Movimento in un'Area Adiacente. Ora fermati qui e leggi la regola 3.2.2.

— STOP —

Le regole per muovere le vostre famiglie sono davvero semplici. Ora la Famiglia A è vicina a Santa Fé, effettuiamo un Assalto nel New Mexico. Per fare questo abbiamo bisogno di spendere un numero di MP uguale al Valore di tutte le aree che separano la Famiglia (esclusa) e Santa Fé (inclusa). Nel nostro caso, dobbiamo

spendere 2 MP, uno per l'Area 1 di Shiprock e uno per l'Area di Santa Fé (spostate il segnalino MP dalla casella 4 alla 2).

Notate che il segnalino famiglia non si muove. Solo i nostri guerrieri effettuano questo raid. Le donne e bambini rimangono dietro.

Per risolvere il Raid in New Mexico, dobbiamo pescare un cubetto dal sacchetto del Raid Pool. Normalmente si pesca in modo casuale, ma per gli scopi del nostro tutorial, prendiamo un cubetto marrone.



Raid della Famiglia A in New Mexico. Questo ha un costo di 2 MP: 1 per l'Area 1 di Shiprock e 1 per Santa Fé. Il cubetto marrone significa che i cavalli vengono rubati!

Esaminiamo le tabelle a cui abbiamo accennato prima. Osservate la Tabella Raid e controllate la colonna del Raid in New Mexico alla riga con il cubetto marrone. Il risultato dice che i nostri guerrieri se la sono svignata con i cavalli dei bilagáana (parola Navajo per uomo bianco; si pronuncia bil-a-gah-nah)! Prendete un cavallo dalla casella FdG e piazzatelo nella casella Risorse. Piazzate il cubetto marrone che avevate pescato (quello preso dal sacchetto) nella casella Cubetti Raid (sembra una scodella) sulla mappa.

Dal momento che i nostri guerrieri sono stati valorosi in battaglia (ce lo dice la Tabella Raid), aumentiamo la ferocia della Famiglia A. (Ricordate che il valore di ferocia è il numero rosso riportato sulla destra del segnalino famiglia). Avevamo impostato la famiglia con il valore di ferocia a 0. Ora la ferocia è aumentata di +1 quindi sale a 1. Girate il segnalino in modo da mostrare il nuovo valore. Più una famiglia è feroce, meglio combatterà. Notate però che quando la ferocia sale, il modificatore di fuga (il numero nero sulla parte sinistra del segnalino) scende! Fermatevi e leggete la regola 3.2.5 per capire meglio quello che abbiamo appena fatto.

— STOP —

I due MP rimanenti della Famiglia A, li usiamo per mettere una certa distanza tra la famiglia e Santa Fé. Ora che abbiamo dei cavalli, la nostra abilità di movimento è aumentata. Per usufruire del Valore Area tra parentesi nel movimento e nei raid, ci deve essere un cavallo nella Casella Famiglia – c'è uno spazio apposito in ogni casella famiglia. Prendiamo il cavallo che avete appena messo nella Casella Risorse e piazziamolo nella Casella Famiglia della Famiglia A. Spostiamo la famiglia dall'Area 2 alla 3 di Shiprock. Questo movimento ci costa solamente 1 MP perché abbiamo un cavallo nella Casella Famiglia (spostate il segnalino MP da 2 a 1). Il nostro ultimo MP resterà inutilizzato.

Si noti che l'effetto della carta Sviluppo Culturale *Horsemanship* messa sul bordo alto della mappa durante la fase di setup, non ci dà +1 MP in questo turno, dal momento che la Famiglia non aveva un cavallo quando è stata attivata. *Horsemanship* darà alla Famiglia A

+1 MP la prossima volta che verrà attivata (a condizione che abbia sempre un cavallo nella propria Casella Famiglia).

Ora tocca alla Famiglia B. Attivatela e piazzate il segnalino MP sulla casella 6. La prima azione che effettueremo con la Famiglia B è quella di Piantare il granturco. Leggete la regola 3.2.4.

— STOP —

Letto? Continuiamo. Una piantagione di mais potrebbe sembrarvi poco elegante ed importante, ma si rivelerà essere una parte fondamentale per la sopravvivenza della vostra tribù. Il mais non dà solo sostentamento alla vostra popolazione, ma serve anche a distrarre le colonne nemiche che assaltano. Per piantare del mais nell'Area 1 di San Juan Valley, la Famiglia B spenderà 5 MP. Pescate a caso un segnalino mais dal relativo contenitore e piazzatelo a faccia in giù nella stessa Area della Famiglia B. La Famiglia B non utilizzerà il suo ultimo MP.

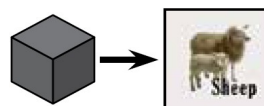


La Famiglia B pianta il mais.

Passiamo alla Famiglia C. Gli Anziani di questo gruppo hanno visto il bestiame bilagáana come un bene e vorrebbero effettuare un raid nel New Mexico. Ma essendo così lontano appare un'impresa impossibile – si trova a 14 MP di distanza da Santa Fé sulla strada delle Zuni Mountains! Ma c'è un modo per raggiungere l'obiettivo. Come da regola 3.2.5 letta in precedenza, la Famiglia C può eseguire un attacco a lungo-raggio dal momento che non ha speso alcun MP. Spendendo tutti i suoi MP, effettuerà questo raid. Questa volta peschiamo un cubetto nero. Controllate la Tabella Raid, noterete che dobbiamo fare una scelta: prendere un segnalino pecora, o un segnalino cavallo. Scegliamo il segnalino pecora: ne prendiamo uno dalla casella FdG e lo piazziamo nella casella Risorse. Giriamo il segnalino Famiglia C sul lato Ferocia 1 e piazziamo il cubetto nero nella casella dei Cubetti Raid.



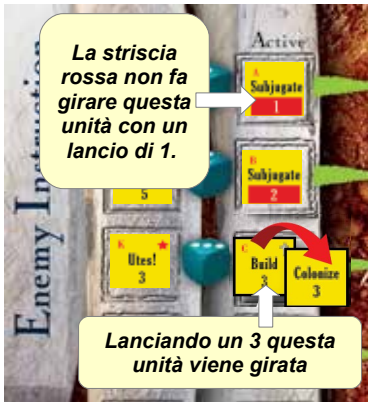
La Famiglia C esegue un Raid a Lungo-Raggio e pesca un cubetto nero che utilizza per prendere una pecora.



Risultato del Raid a Lungo-Raggio

Ora che tutte le nostre Famiglie hanno effettuato un'azione, termina la nostra Fase Operazioni. Ora tocca al Nemico! Leggete le regole dalla 4.0 alla 4.1; fermatevi quando raggiungete la regola 4.2.

— STOP —



Iniziamo ora con il Passo 1 della fase Operazioni Nemiche. Questa è una facile. Al momento non c'è alcun Segnalino Pace o Ordine di Difesa nella casella dei Cubetti Raid. Andiamo al Passo 2!

Nel Passo 2 il Nemico prende 2 AP come indicato dall'attuale Carta Operazioni (#32), meno 2 per i cubetti presenti nella casella dei Cubetti Raid. Questo di norma porterebbe il nemico 0 AP, ma non sarà così

grazie alla regola che stabilisce che il nemico deve avere almeno 1 AP. Quindi piazziamo un 1 AP nella casella AP Nemici Disponibili (o in alternativa, piazzate un segnalino Punti Azione Nemici Disponibili sullo spazio 1 della Traccia di Registrazione Generale).

Nel Passo 3 dobbiamo determinare se qualche segnalino Ordine nemico deve essere girato per rivelare un ordine alternativo, o essere sostituito da un altro segnalino Ordine. Supponiamo di lanciare un 1 e un 3. Guardate la Colonna Attiva del Riquadro Ordini Nemici, dobbiamo girare i segnalini Ordine che si trovano sulla prima e terza riga. Comunque, il segnalino sulla prima riga, ha una striscia rossa sulla parte bassa, questo significa che non deve essere girato. Il segnalino Costruire sulla terza riga, verrà voltato sul suo lato Colonizzare.

Nel Passo 4 il nemico utilizzerà i suoi AP disponibili per eseguire gli ordini sulla Colonna Attiva del Riquadro Ordini Nemici. L'ordine più in alto è il segnalino Soggiogare (Subjugate). Ogni segnalino Ordine riporta un valore numerico nella parte bassa, che determina il costo in AP che il nemico deve spendere per eseguirlo. In questo momento, l'ordine più in alto riporta un costo di 1 AP. Spendete l'unico AP del nemico disponibile.

Prima di eseguire quest'ordine, leggete la regola 4.2.10.

— STOP —



Terminate ogni ordine facendo scivolare sulla destra il segnalino sulla Colonna Inattiva.

Ora cerchiamo di eseguire tale ordine. Come da regola 4.2.10 letta, per ogni AP utilizzato, dovete pescare un cubetto dal sacchetto Raid Pool. Siccome è stato speso 1 AP, dovete pescare 1 cubetto. Normalmente dovreste pescarlo in maniera casuale, ma in questo tutorial trovate e prendete un cubetto marrone. Come indicato sulla regola 4.2.10, siccome non è stato pescato un cubetto rosso, dovete piazzare il cubetto nella casella Recupero sulla mappa.

Questo a prima vista potrebbe sembrare non avere effetto sulla tribù, in realtà ce l'ha: c'è un cubetto marrone in meno da pescare nel sacchetto e questo aumenta la possibilità di pescare cubetti pericolosi durante un raid! Terminate l'ordine, facendo scivolare il segnalino dell'Ordine appena eseguito sulla destra, nello spazio più in alto della Colonna Inattiva.

Con nessun AP da spendere, termina la fase Operazioni nemica, e passiamo al Passo 5: Resettiamo il Riquadro Ordini Nemici. I segnalini Ordine nella Colonna Attiva devono scorrere verso l'alto mantenendo sempre l'ordinamento. Una volta che gli unici spazi vuoti della colonna si trovano in basso, ogni segnalino nella colonna Inattiva scorre in basso, a sinistra, e in alto per riempire così gli spazi vuoti della colonna Attiva. Quando avete finito, l'ordinamento della colonna Attiva sarà: Soggiogare (B) (in alto), Colonizzare, Sovvertire (D), Soggiogare (F), Costruire + Sovvertire (H), Soggiogare (A) (in basso). Questo termina la fase Operazioni.



Osservate nuovamente la carta #32, noterete che questa carta ha un Evento Maggiore che deve essere eseguito. Questa parte è facile! Dovete fare quello che vi dice la carta. Nel nostro esempio dovete pescare un cubetto a caso dal Raid Pool. Per gli scopi del tutorial, trovate e prendete dal sacchetto un cubetto rosso. Leggendo la carta, capite che dovete mettere questo cubetto sulla casella Soggiogamento del New Mexico sulla mappa. Gli Apaches, invece che saccheggiare gli Spagnoli, hanno

effettuato un raid sul Pueblos del Río Grande Valley, il che aiuta indirettamente gli Spagnoli! Leggete la Tabella Soggiogamento del New Mexico per capire l'effetto che ha questo cubetto nella casella.

Resta da eseguire l'Evento Minore della carta #32. La carta dice, "Lancia un dado per stabilire quale Territorio subisce la siccità". Gli Eventi Minori sono spiegati nella sezione 7 del regolamento. Leggete la sezione 7 – non preoccupatevi, è una sezione breve. Abbiate un'attenzione particolare sulla regola 7.2.1.

— STOP —

Eseguiamo l'Evento Minore: lanciamo un 2. Sulla mappa noterete che San Juan Valley ha un dado raffigurante un 2 accanto allo spazio dove il segnalino siccità può essere piazzato. Piazzate il segnalino siccità in uno degli spazi vuoti di San Juan Valley destinati a questi segnalini. Fermatevi qui e leggete le seguenti voci del Glossario (sezione 13): "Agricoltura" e "Spazi Siccità".

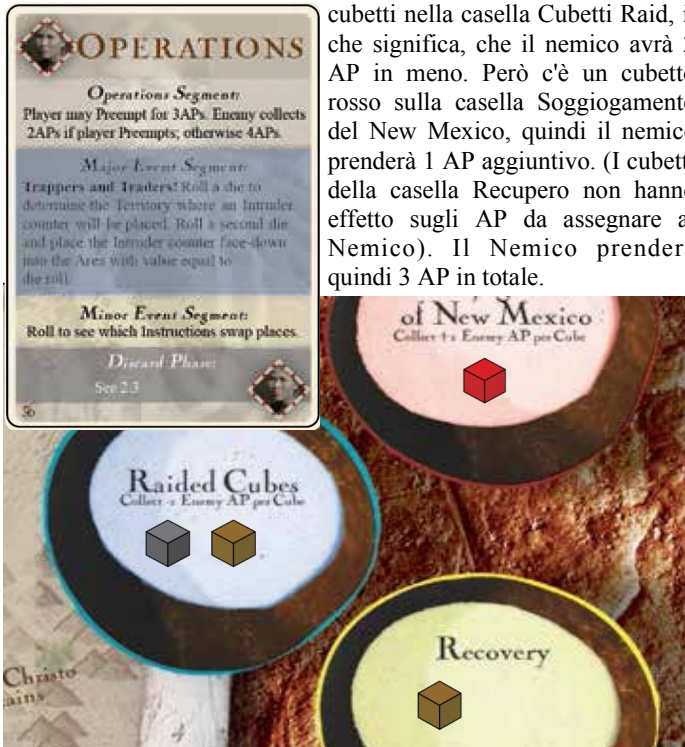


Un segnalino Siccità è stato piazzato a San Juan Valley.

Ora che abbiamo finito di eseguire l'Evento Minore, possiamo concludere l'esecuzione della carta #32. La fase di Scarto sarà molto semplice: scartate la carta.

Pescate una nuova carta dalla cima del mazzo. Si tratta della carta #36, un'altra carta Operazioni. Dal momento che non abbiamo alcun AP da poter spendere, il Nemico comincerà per primo. Notate come da Ostacolare, che noi diamo al nemico le Operazioni back-to-back.

Il Passo 1 della fase Operazioni Nemiche non si applica ancora. Nel Passo 2, la carta #36 dice che il Nemico prende 4 AP. Ci sono 2 cubetti nella casella Cubetti Raid, il che significa, che il nemico avrà 2 AP in meno. Però c'è un cubetto rosso sulla casella Soggiogamento del New Mexico, quindi il nemico prenderà 1 AP aggiuntivo. (I cubetti della casella Recupero non hanno effetto sugli AP da assegnare al Nemico). Il Nemico prenderà quindi 3 AP in totale.



Il cubetto rosso nella casella Soggiogamento del New Mexico aggiunge 1 AP, mentre i due cubetti nella casella Cubetti Raid tolgono 2 AP.

Per il Passo 3, immaginiamo che avete lanciato un 6 e un 6. Siccome è stato lanciato un doppio, il segnalino Pace nella Colonna Standby e il segnalino Soggiogare nella Colonna Attiva sulla riga 6 vengono scambiati.

Passiamo al Passo 4: Il nemico ha 3 AP da spendere. Ne spende 2 per eseguire il segnalino Soggiogare sulla Colonna Attiva. Per l'esigenza di questo tutorial, trovate e prendete un cubetto rosso e uno nero dal Raid Pool (normalmente questo viene fatto a caso). Naturalmente, il cubetto rosso va posto nella casella Soggiogamento del New Mexico; il cubetto nero va nella casella Recupero. Spostate il segnalino Ordine a destra.

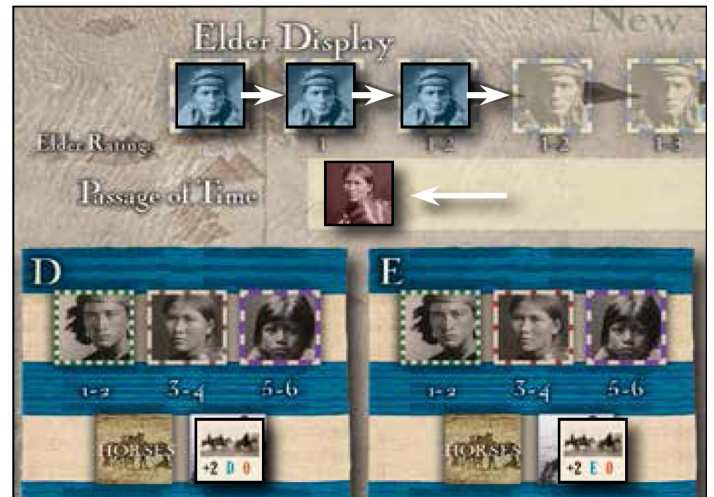
Rimane solo 1 AP da poter utilizzare, ma il segnalino ordine più in alto, un segnalino Colonizzare, costa 3 AP. Quindi il nemico, conserva 1 AP e la parte nemica della Fase Operazioni si conclude resettando i segnalini Ordine: tutti i segnalini sulla Colonna Attiva scivolano verso l'alto, e il segnalino Soggiogare che abbiamo eseguito riempie lo spazio più in basso sulla Colonna Attiva del Riquadro Ordini Nemici.

Ora è il nostro turno per agire. Nella nostra ultima Fase Operazioni, abbiamo effettuato una operazione di "Eseguire Azioni". Questa volta effettueremo un'operazione di "Pianificazione". Per prepararci a questo, fermatevi qui e andate a leggere la sezione 3.1 prima di continuare.

— STOP —

Come potete vedere, la Pianificazione è altamente procedurale. Svolgiamola passo passo:

Nel Passo 1 della Pianificazione, prendiamo il segnalino popolazione corrispondente all'immagine posta sulla carta che stiamo risolvendo. Per la carta #36, piazziamo un segnalino popolazione donna sulla casella Scorrere del Tempo sulla mappa.



Il segnalino popolazione donna è piazzato nella casella Scorrere del Tempo e tutti gli Anziani scorrono di uno spazio verso destra.

Nel Passo 2, prendiamo 3 AP perché abbiamo tre anziani sul Riquadro Anziani. Spostiamo il segnalino marrone degli AP dallo spazio 0 al 3 della Traccia di Registrazione Generale, poi ogni segnalino anziano sul Riquadro Anziani si sposta verso destra.

Gli Anziani si spostano verso destra; +1 AP per ogni Anziano presente sul Riquadro Anziani.

Nel Passo 3, ogni anziano sul Riquadro Anziani può fare una singola Azione Anziano. Siccome abbiamo più Punti Cultura (9) che Punti Militari (5), come nostra prima Azione Anziano, l'anziano più a destra tenterà di ridurre di 1 i Punti Cultura e di aumentare di 1 i Punti Militari. Per riuscireci dobbiamo ottenere un risultato minore o uguale del Livello Anziano di questo anziano (in questo caso è 1-2). Lanciamo un 2, quindi riduciamo i Punti Cultura da 9 a 8 e aumentiamo i Punti Militari da 5 a 6. Tentiamo nuovamente con l'anziano che sta nel mezzo, anche con questo dobbiamo ottenere un 1-2, ma lanciamo un 5 quindi falliamo. Con il nostro ultimo e più giovane anziano (il più a sinistra), tentiamo di ottenere AP. Lanciamo un 1! Spostiamo il segnalino AP dal 3 al 4.



Nel Passo 4, siccome abbiamo almeno un Punto Cultura, ogni

nostro segnalino donna (ne abbiamo 3; uno in ogni famiglia in gioco) può spendere un AP per un segnalino bene commerciale. A questo scopo ogni donna utilizza un AP: spostiamo il segnalino AP da 4 a 1 e mettiamo tre segnalini beni commerciali nella casella Risorse. Notate che se avevamo un quarto segnalino donna in gioco, non avremmo potuto acquistare altri beni commerciali dal momento che nella casella FdG c'erano solo tre segnalini disponibili.

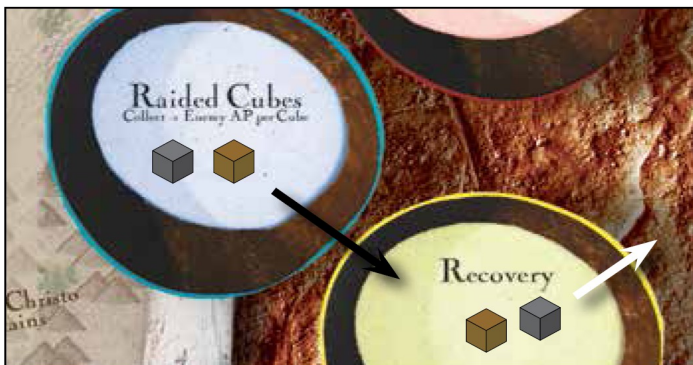
Immaginiamo di avere 6 donne in gioco e 6 AP disponibili nel turno, e che ci siano solamente 3 segnalini bene commerciale nella casella FdG. Possiamo spendere 3 AP per acquistare 3 beni commerciali. Poi interrompere il Passo 4 e spendere tutti e 3 i beni commerciali, rendendoli di nuovo disponibili, consentendoci così di usare le nostre tre ultime donne per acquistare ancora tutti e 3 i beni commerciali. Le cose fondamentali sono che è possibile acquistare solamente i beni commerciali disponibili, e che ogni donna può spendere solamente un AP in questa fase.

Cosa sono i beni commerciali? Leggete la sezione 10 del regolamento per avere una panoramica di questi oggetti molto utili.

— STOP —

Bene, ora eseguiamo il Passo 5 della Pianificazione. Questo sarà facile, in questo momento non è necessaria né la Diplomazia né la Guerra della Tribù quindi al momento le possiamo saltare entrambi.

Nel Passo 6 dobbiamo fare qualcosa chiamato, “Reset dei Cubetti”: Rimettete tutti i cubetti della casella di Recupero, nel sacchetto del Raid Pool; poi spostate tutti i cubetti dalla casella Cubetti Raid alla casella di Recupero. Fatto questo si conclude la Fase Operazioni.



I cubetti vengono resettati

Sulla parte di Evento Maggiore della carta, c'è riportato un testo che dice, “Lanciate un dado per determinare il Territorio dove piazzare un segnalino Estraneo. Lanciate ancora il dado e piazzate il segnalino Estraneo a faccia in giù nell'Area con il valore uguale al risultato di questo lancio”. Assumiamo che il risultato del lancio per determinare il Territorio sia 5; e che quello per determinare l'Area sia 1. Peschiamo un segnalino Estraneo a caso dal contenitore, e piazziamolo a faccia in giù (senza guardarlo) nell'Area #1 di Hopi Land Territory. Cosa fa un segnalino Estraneo? Potete leggerlo alla voce “Segnalino Estraneo” nel Glossario.

Sulla tabella, c'è un sommario di tutte le procedure principali del gioco. Incluso un riassunto dei segnalini Estraneo e dei loro effetti.

La parte Evento Minore della carta #36, richiede un lancio di dado per determinare quali segnalini si scambiano posizione tra le Colonne Attiva e Standby del Riquadro Ordini Nemici. Viene lanciato un 2, questo significa che i segnalini Raid e Sovvertire sulla riga 2 si scambiano tra loro.

Scartate la carta #36 e pescatene un'altra dal Mazza di Gioco.

Viene pescata la carta #26, un'altra Carta Operazione. Ancora una volta, non abbiamo AP sufficienti per Anticipare quindi il Nemico parte per primo. Il Nemico guadagnerà 3 AP più due per i cubetti rossi nella casella Soggiogamento del New Mexico, per un totale di 5 AP. Inoltre gli era avanzato 1 AP dall'ultima carta quindi il nemico ora si trova con 6 AP da poter utilizzare.

Vengono lanciati due dadi per vedere se ogni segnalino Ordine si gira o si scambia. Dal lancio si ottengono due 2. I segnalini Ordine Raid e Sovvertire sulla riga 2 si scambiano nuovamente.

Il nemico utilizza 3 AP per eseguire l'ordine Colonizzare. Per capirne il funzionamento, fermatevi qui e leggete le regole 4.2.3, 4.2.6, e 4.2.1 del regolamento (in quest'ordine).

— STOP —

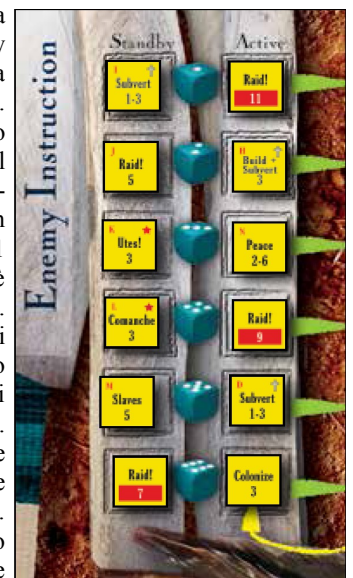
L'ordine nemico *Colonizzare* (Colonize) si trasforma in un ordine *Espandere* (Expand). Ma osservando la mappa: non ci sono segnalini Avamposto (Missioni o Ranch). Questo significa che invece dovrà essere eseguito l'ordine *Costruire* (Build). E quindi l'ordine nemico *Colonizzare* ha finito per essere come un ordine *Costruire*. Piazzate un segnalino Missione nell'Area 1 dello Shiprock Territory, poi fate scorrere a destra il segnalino ordine *Colonizzare* sul Riquadro Ordini Nemici.

Il nemico ha ancora 3 AP da utilizzare. L'ordine più in alto al momento è l'ordine *Sovvertire* (Subvert). Quest'ordine costa 1 dei 3 AP. Ciò significa che il nemico potrà spendere tanti AP, fino ad un massimo di 3, per poter eseguire quest'ordine. Dal momento che il nemico possiede 3 AP, egli li spenderà tutti per eseguire l'ordine. Ma prima, probabilmente vorreste leggere qualcosa a riguardo, quindi fermatevi qui e leggete la regola 4.2.11.

— STOP —

Siccome ci sono meno di 3 cubetti nella casella Soggiogamento del New Mexico, tratteremo quest'ordine come se fosse un ordine Soggiogare. Per nostra comodità, pescate un cubetto bianco, uno nero, e uno rosso dall'apposito sacchetto. Piazzate i cubetti bianco e nero nella casella Recupero; piazzate il cubetto rosso nella casella Soggiogamento del New Mexico.

Ora ci sono 3 cubetti rossi nella casella Soggiogamento del New Mexico. Osservate la Tabella Soggiogamento del New Mexico. Come potete vedere, succedono alcune cose quando viene posto il terzo cubetto nella casella Soggiogamento del New Mexico: Non possiamo rimuovere la carta #41 dal gioco dal momento che non è in gioco – sta ancora nel mazzo. Possiamo però girare i segnalini Ordine “A”, “B”, e “F” sul loro lato Raid – questo è come gli ordini possono essere voltati. Successivamente dovete Resettare i Cubetti (guardate il Glossario se non ricordate come funziona). Infine, aumentate il morale nemico spostando il segnalino Morale



dallo spazio 5 al 6 della Traccia di Registrazione Generale.

Il nemico termina i suoi AP quindi dobbiamo resettare il Riquadro Ordini Nemici: Tutti i segnalini sulla Colonna Attiva si spostano in alto. Questo svuota gli ultimi due spazi in fondo alla Colonna Attiva. Spostiamo l'ordine più in basso della Colonna Inattiva (Sovvertire) verso il basso, sinistra, e in alto così da riempire il primo spazio vuoto della Colonna Attiva. Infine, Colonizzare si sposta in basso e a sinistra riempiendo il vuoto della Colonna Attiva. L'ordine sulla Colonna Attiva sarà: Raid (in alto), Costruire + Sovvertire, Pace (Peace), Raid, Sovvertire, Colonizzare (in basso).

Ora è il nostro turno per effettuare una Operazione. Eseguiremo un'altra operazione di Pianificazione.

Passo 1: Siccome sulla carta #26 c'è raffigurata l'icona di un uomo, piazziamo sulla casella Scorrere del Tempo un segnalino uomo.

Passo 2: Prendiamo 3 AP, uno per ogni anziano in gioco. Spostiamo il segnalino AP da 1 a 4, poi facciamo scivolare i segnalini anziani nel riquadro Anziani di una casella verso destra.

Passo 3: L'anziano più a destra tenta di aumentare i Punti Militari di 1 e diminuire i Punti Cultura di 1. Con il dado ottiene un 6, quindi fallisce. L'anziano nel mezzo tenta la stessa cosa e lancia un 3, ma avendo bisogno di un 1-2, fallisce. Infine, l'anziano più a sinistra effettua lo stesso tentativo e ottiene 2, un successo. Aumentate i Punti Militari da 6 a 7 e diminuite i Punti Cultura da 8 a 7.

Saltiamo i passi 4 e 5. Anche il passo 6 può essere saltato poiché non ci sono cubetti nella casella Cubetti Raid e in quella Recupero.



Gli anziani si spostano verso destra e un segnalino uomo viene aggiunto nella casella Passare del Tempo.

L'Evento Maggiore della carta #26 è difficile e non possiamo fare molto per risolverlo. Dal momento che non abbiamo nessuna famiglia né in Hopi Land né nelle Zuni Mountains Territories, perdiamo 1 Punto Cultura. Modificate il segnalino Punti Cultura sulla Traccia di Registrazione Generale spostandolo dal 7 al 6.

Per l'Evento Minore, lanciamo per determinare quali ordini si scambiano di posto. Otteniamo un 3 quindi gli ordini Pace e Ute (Utes: tribù Indiane) si scambiano – i nostri esploratori ci riferiscono che gli Spagnoli non sono più interessati ad essere in pace con noi; invece, essi stanno incitando gli Ute ad attaccarci!

Scartate la carta #26 e pescate la carta successiva.

Peschiamo la #40, una carta Cerimonia. Questa è la nostra prima carta Cerimonia. La sequenza di azioni per aver pescato questo tipo di carta è semplice: seguite i passaggi indicati dalla carta.

Il passo 1 ci indica come eseguire l'effetto della "Enemy Way" su tutte le carte nella nostra mano. Al momento non abbiamo carte in mano, quindi possiamo saltare questo passo. Possiamo ignorare anche la richiesta di Reset dei Cubetti, dal momento che non ci sono cubetti nella casella Cubetti Raid o in quella Recupero.

Il Passo 2 dice che possiamo scartare la carta, o eseguire il passo 3. Proseguiamo.

Il Passo 3 ci fa piazzare una donna sullo Scorrere del Tempo, e prendere la carta. Prendiamo la donna dalla casella FdG e la mettiamo sullo Scorrere del Tempo. Piazziamo la carta #40 scoperta sul bordo basso della mappa, per ricordarci che si trova nella nostra mano.

Ora che abbiamo questa carta, dobbiamo conoscerne gli effetti.

Ogni carta Cerimonia ha 2 effetti "Blessing Way" e "Enemy Way". L'effetto "Blessing Way", comporta un lancio di dado in determinate circostanze dettate dalla carta. L'effetto "Enemy Way" è quasi sempre negativo. Può sembrare non negativo piazzare un Estraneo sulla mappa – molti di questi segnalini sono un bene. Ma più Estranei avete sulla mappa, maggiori sono le possibilità di incontrare un Estraneo cattivo.

Fate attenzione alle Carte Cerimonia che avete. Non c'è limite alle carte che potete avere in mano durante il gioco. Potete prendere in mano tutte le carte che affrontate. Però ogni volta che pescate una carta Cerimonia, l'effetto "Enemy Way" di ogni carta Cerimonia che avete in mano si innesca – e questo potrebbe essere debilitante!

Abbiamo preso la carta #40 quindi peschiamo la carta successiva.



Scoprite la carta #15. Leggere la tutta la carta prima di decidere può essere vitale. Su questa, sono indicati gli AP che prenderà il nemico. Sono un mucchio. Può essere una buona idea fare alcuni Raid, così da mettere cubetti nella casella Cubetti Raid, rallentando un poco il nemico. D'altra parte, l'Evento Maggiore si verifica solo se facciamo una Pianificazione. E' un buon evento che ci permette di scrutare il futuro guardando le prossime 3 carte del mazzo, e di rimetterle a posto in qualsiasi ordine! Siamo già alla quinta carta pescata. Una delle prossime 4 carte è una carta Evento Storico (lo sappiamo perché il mazzo è stato creato mettendo nelle prime 9 carte una carta Evento Storico). Sarebbe bello sapere quando si verifiche l'evento *Pueblo Revolt*.

Proseguiamo spendendo 3 AP per precedere il nemico – questo darà al nemico un AP in meno da poter utilizzare. Spostate il segnalino AP da 4 a 1. Effettueremo per prima cosa una Pianificazione.

Passo 1: Piazziamo un segnalino anziano (che corrisponde all'icona presente sulla carta #15) sulla casella Scorrere del Tempo.

Passo 2: Aggiungiamo 3 AP sulla Traccia di Registrazione Generale (muovete il segnalino da 1 a 4) e spostiamo ogni anziano sul Riquadro Anziani di una casella verso destra.

Passo 3: L'anziano più a destra tenta di aggiungere 1 AP. Con il suo



lancio ottiene 4 che è sufficiente. Aumentiamo i nostri AP da 4 a 5. L'anziano nel mezzo tenta la stessa cosa e lanciando 1 ci riesce. I nostri AP passano da 5 a 6. L'Anziano più a sinistra tenta di diminuire la Ferocia della Famiglia C. Lancia un 2 e ha successo. Gira il segnalino della Famiglia C sul lato che mostra la Ferocia a 0.

Saltiamo il passo 4, ma nel passo 5 dobbiamo tentare la Diplomazia. Spendiamo 1 AP per consentire all'uomo della Famiglia B di negoziare con la tribù degli Ute. Modificate gli AP da 6 a 5.

Il bersaglio è l'Ordine degli Ute. Osservate la Tabella della Diplomazia (Tribal Diplomacy Table). Siccome la Famiglia B ha un modificatore di fuga di +2 il tentativo diplomatico avrà successo con un lancio di 4 o più. Potremmo utilizzare tutti i nostri Beni Commerciali per aumentare le possibilità di successo, ma ci sentiamo fortunati e teniamo i nostri Beni – inoltre 1 è sempre un fallimento e non ha importanza quanti modificatori si applicano.

Lanciamo un 6 per la diplomazia, quindi abbiamo successo! Ora dobbiamo stabilire quale ordine della Colonna Standby si scambia con l'ordine degli Ute. Con il lancio successivo otteniamo 4. Dalla padella alla brace! Il segnalino sulla riga 4 della Colonna Standby è un ordine Comanche.

Ugh! Questo era il peggior risultato possibile. Ma ricordate cosa può fare un Bene Commerciale? Possiamo usarne 3 per rilanciare il dado nella fase operazioni. Inoltre, abbiamo in mano una Carta Cerimonia. Rimettiamo i 3 Beni sulla casella FdG, e scartiamo la carta #40. Questo equivale ad ottenere un 3. Quindi scambiamo l'ordine Ute con il segnalino Pace. Avrei preferito uno scambio con l'ordine Raid ad alto costo, ma non voglio dover effettuare un'altro lancio di dado. Non voglio spendere 3 Beni Commerciali per rilanciare magari lo stesso risultato!

Possiamo saltare il passo 6 dal momento che non ci sono cubetti sia nella casella Cubetti Raid che in quella di Recupero.

Ora tocca al nemico, che raccoglie 7 AP (4 dalla carta, +3 dal bonus della casella Soggiogamento del New Mexico). Tranne il lancio di 1, 1 nel passo 3 della Fase Operazioni Nemiche, il nemico non può agire sulla carta. Rullo di tamburi... Lanciando due dadi otteniamo 1 e 3. Caspita! Ci siamo andati vicino! Il segnalino Raid sulla riga 1 ha una striscia quindi non si gira. Il segnalino Pace sulla riga 3 viene girato sul suo lato Costruire. Il nemico non ha AP sufficienti per agire in questo turno, e risparmia i suoi 7 AP per il prossimo turno.

Avendo eseguito l'operazione di Pianificazione, abbiamo i requisiti per l'Evento Maggiore. Guardiamo le prossime tre carte del mazzo. Troviamo la carta 08, la 24, e la 21. Facendo due conti, capiamo che la quarta carta sarà la #41, l'evento Storico *Pueblo Revolt*. Rimettiamo le carte a posto in cima al mazzo, facendo in modo che la prossima carta sia la #08, seguita dalla #21, e poi dalla #24.

L'Evento Minore della carta #15 richiede un ulteriore lancio di dado per stabilire quale Ordine si deve scambiare. Con il lancio si ottiene un 3, che fa scambiare i segnalini Ordine Ute e Costruire tra loro. Questi Ute proprio non se ne vogliono andare via!

Scartiamo la carta #15 e peschiamo la successiva.

Dopo aver rimesso a posto nell'ordine desiderato le ultime tre carte, aver pescato la carta #08 non ci sorprende! Non abbiamo nessuna carta nella nostra mano e le istruzioni di Reset dei Cubetti non ha alcun effetto. Prendiamo la carta in mano – con il suo pericoloso effetto "Enemy Way" – e piazziamo un segnalino bambino (child) sullo Scorrere del Tempo.

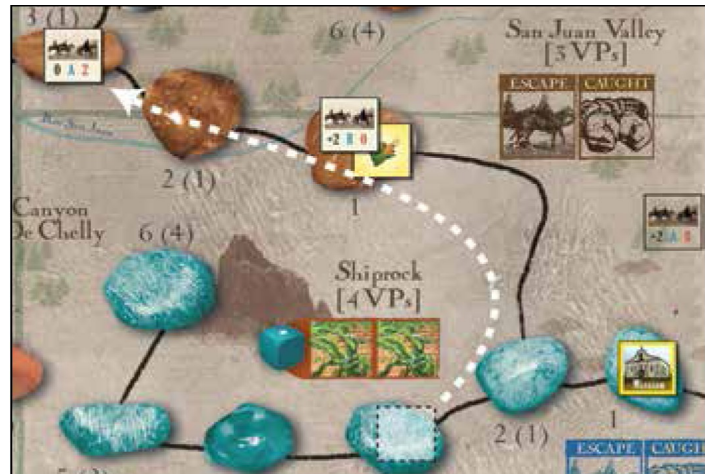
Abbiamo preso la carta #08 in mano quindi proseguiamo pescando la carta successiva.

Viene scoperta la carta #21. Usiamo 2 AP per anticipare il nemico e modificando i nostri AP da 5 a 3. Eseguiamo delle Azioni. Con 3 anziani nel Riquadro Anziani e una famiglia nel Canyon de Chelly Territory possiamo attivare fino a 4 famiglie. Ne abbiamo soltanto 3 sulla mappa, quindi siamo in grado di attivarle tutte.

Attivazione Famiglia A. La Famiglia A dispone di 7 AP (grazie alla Carta Sviluppo Culturale Equitazione). Piazzate il segnalino MP sullo spazio 7 della Traccia di Registrazione Generale (TRG).

La prima Azione che la Famiglia A eseguirà è un Raid nel New Mexico. Questo costa 3 MP. Spostate il segnalino MP da 7 a 4. Assumiamo che venga estratto un cubetto giallo. Piazzate questo cubetto nella casella Cubetti Raid. Come da Tabella Raid, un cubetto giallo significa che la ferocia della Famiglia A viene di nuovo aumentata: da 1 a 2. Di conseguenza, sostituite il segnalino della Famiglia A con uno di quelli presenti nella relativa Casella Famiglia. Piazzatelo in modo da mostrare la ferocia 2. Piazzate inoltre un segnalino bambino sulla casella Scorrere del Tempo.

La Famiglia A spende 1 MP per spostarsi all'Area 2 di Shiprock, 1 MP per muoversi all'Area 1 di San Juan Valley, 1 MP per spostarsi all'Area 2 di San Juan Valley, e il suo ultimo MP per spostarsi all'Area 3 di San Juan Valley.



I Movimenti della Famiglia A.

Attiviamo la Famiglia B. Piazzate il segnalino MP sul 6. La Famiglia B vuole sbarazzarsi della Missione Spagnola a Shiprock. E l'unico modo è fare un Raid su un Avamposto. Non lo abbiamo mai fatto, quindi fermatevi e leggete la regola 3.2.6 prima di proseguire.

— STOP —

Ora vediamo cosa possiamo fare di questa Missione Spagnola. La Famiglia B usa 2 MP per entrare nell'Area 2 di Shiprock. Come da regola 3.2.4 letta in precedenza, nell'istante in cui un segnalino mais resta in un'Area senza un segnalino Famiglia, deve essere rimosso immediatamente nell'apposito contenitore. Rimettete il segnalino mais presente nell'Area 1 di San Juan Valley nel suo contenitore.

La Famiglia B spende 2 ulteriori MP per entrare nell'Area 1 di Shiprock (di norma il costo di 1 viene aumentato di +1 grazie alla presenza dell'avamposto Missione). La Famiglia B spende 1 MP ulteriore per effettuare l'azione Raid sull'Avamposto. Assumiamo che venga pescato il cubetto verde. La Tabella Raid qui ci da una

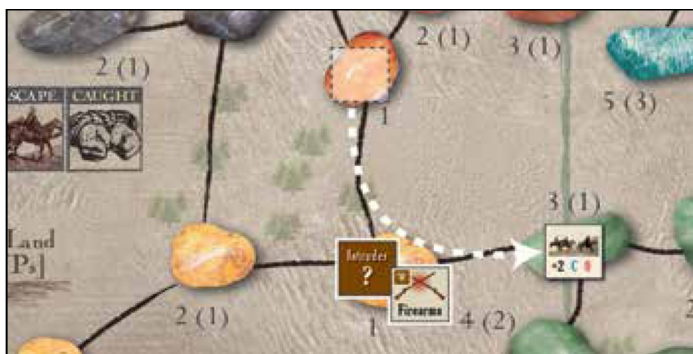
possibilità di scelta: possiamo combattere una battaglia o dare un +1 al Morale del Nemico. Non abbiamo possibilità di vincere con la Famiglia B quindi con riluttanza diamo +1 al Morale del Nemico. Spostiamo il Morale a 7, e mettiamo il cubetto verde nel sacchetto.

Alla Famiglia B rimane un ultimo MP da usare e non avendo nulla da perdere, effettuiamo un altro Raid su un Avamposto. Stavolta, supponiamo venga estratto un cubetto nero. Piazzate il cubetto nella casella Cubetti Raid. Come da Tabella Raid, questo significa che vengono inflitti 2 danni all'Avamposto. Siccome una Missione nell'Area 1 richiede 2 danni per essere distrutta, rimuovetela e rimettetela nella casella FdG terminando così il Raid. Se la Missione si trovava nell'Area 2 al momento della distruzione, si sarebbe mossa nell'Area 1. Ma siccome si trovava nell'Area 1, viene rimossa. In aggiunta, se un Avamposto arretra o viene rimosso, il giocatore guadagna 1 Punto Cultura. Modificate i Punti Cultura da 6 a 7, e incrementate la Ferocia di 1. La Famiglia B passa dall'essere una famiglia con Ferocia 0 ad una famiglia con Ferocia 1.



La Famiglia B attacca la missione Spagnola. Il 1° cubetto pescato è verde, il Morale Nemico aumenta di 1. Il 2° cubetto pescato è nero, la missione viene distrutta e guadagniamo 1 Punto Cultura.

Ora si attiva la Famiglia C che dispone di 6 MP. La Famiglia C usa 1 MP per muovere nell'Area 1 di Hopi Land. In quest'Area c'è un segnalino Estraneo a faccia in giù. Non appena una famiglia entra in tale area, il segnalino deve essere rivelato e i suoi effetti applicati come da Tabella Effetti del Segnalino Estraneo (Intruder Counter Effects Table). Supponiamo di avere un risultato veramente figo: Armi da Fuoco (Firearms)! Se l'Estraneo piazzato in precedenza non era un segnalino Armi da Fuoco, sostituitelo con un segnalino Estraneo con Armi da Fuoco sul retro e piazzatelo sulle Risorse.



L'Estraneo si rivela essere un segnalino Armi da Fuoco che viene piazzato nella casella Risorse.

Sappiamo che a breve ci sarà un Evento Storico, e vogliamo che una famiglia abbia tanti VP nel territorio Zuni Mountains, usiamo 3 MP per spostare la Famiglia C nell'Area 3 delle Zuni Mountains. Non usiamo altri MP per questa famiglia.

Inizia la Fase Operazioni nemica. Poiché abbiamo anticipato il nemico, dalla carta esso riceve solamente 2 AP. A questi dobbiamo aggiungere 3 AP per i cubetti rossi nella casella Soggiogamento del New Mexico, e togliere 2 AP per i cubetti giallo e bianco nella casella Cubetti Raid. Il nemico, quindi, dispone di un totale di 3 AP.

Vengono lanciati due dadi: 5 e 6. L'Ordine Sovvertire si volta sul suo lato Raid; il segnalino Colonizzare si volta sul lato Costruire.

Con 10 AP disponibili (7 dalla vecchia carta, e 3 da questa), il nemico non ha AP sufficienti per effettuare un Raid da 11 AP, quindi la Fase Operazioni termina.

Evento Maggiore: L'Evento Maggiore ci dà ancora un altro segnalino Armi da Fuoco! Piazziamo un segnalino Armi da Fuoco dalla casella FdG alla casella Risorse.

Evento Minore: Lanciamo un dado per stabilire su quale territorio ci sarà siccità. Lanciamo un dado e otteniamo 6, quindi il segnalino siccità sarà piazzato a Black Mesa. In questo momento c'è un segnalino siccità in San Juan Valley e in Black Mesa Territories.

Scartiamo la carta #21 e peschiamo la successiva.



Peschiamo la carta #24. Sappiamo che la prossima è una carta Evento Storico, ed è importante affrontare l'operazione Scorrere del Tempo. Sapendo dell'arrivo di un grande Raid, possiamo attendere e vedere il risultato di questo raid nel caso si dovesse, come risultato del raid, riposizionare le Famiglie. E anche se abbiamo anticipato il nemico non possiamo.

Il nemico dispone di 4 AP (3 dalla carta, 3 dai cubetti rossi, e -2 dai cubetti nella casella Cubetti Raid). Il nemico ora dispone di 14 AP.

Vengono lanciati due dadi. Il risultato del lancio è: 4 e 4, quindi il segnalino Comanche e Raid nella riga 4 si scambiano di posto.

Il nemico ha sufficienti AP per eseguire l'ordine Raid da 11 AP. Se avete usato segnalini AP Nemici per tenere traccia del totale degli AP nemici disponibili, girateli sul lato Raid Nemico e piazzateli nell'Area Santa Fé della mappa. Se avete tenuto il conto degli AP nemici disponibili attraverso la TRG, utilizzate 11 di questi punti, raccogliete 11 segnalini Raid Nemico, e piazzateli a Santa Fé.

La procedura del Raid Nemico è, forse, la meccanica più complessa di questo gioco quindi procederemo con calma. Leggete la regola 4.2.8 prima di continuare.

— STOP —

Proseguiamo. Trovate il Diagramma di Flusso relativo al Raid Nemico. Faremo riferimento a questo diagramma per tutta la risoluzione di questa istruzione.

Cominciamo con la casella Avvio del Raid (Raid Initiation) sul diagramma di flusso. Come potete vedere, abbiamo bisogno di aggiungere qualche segnalino raid bonus nell'Area di Santa Fé. Nel nostro caso, dal momento che la Famiglia A ha una ferocia di 2 e la Famiglia B una ferocia di 1, aggiungeremo 3 ulteriori segnalini raid

dalla casella FdG Nemica all'Area di Santa Fé. Che porta il numero totale dei nostri segnalini raid a Santa Fé pari a 14.

Non siamo nel periodo Americano del gioco e quindi non ci sono Fortini sulla mappa (i Fortini ci sono solo durante quel periodo), quindi possiamo saltare la casella Fortini sul diagramma.

Passiamo alla casella Collocazione Segnalini Raid. Leggete tutti e tre i paragrafi con attenzione.

— STOP —

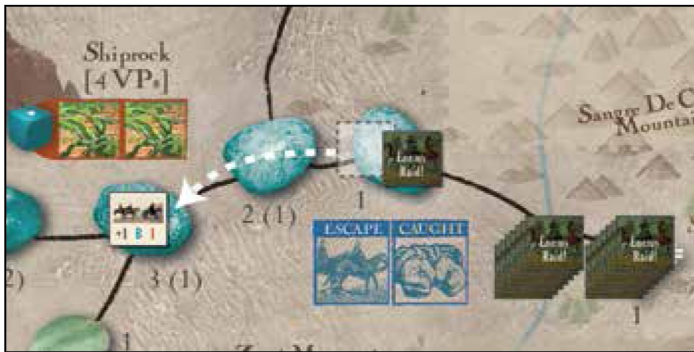
Come potete vedere, al momento metteremo 1 segnalino raid da Santa Fé all'Area 1 di Shiprock. Seguite la freccia fino al primo punto. Questa affermazione non è vera al momento, quindi passiamo alla casella successiva: Reazione Giocatore (Player Reaction). Leggete la sezione 5.1 del regolamento, e se volete, potete leggere anche la sezione 5.2 prima di proseguire.

— STOP —

Pronti a continuare? Bene, un segnalino raid è stato messo in una delle nostre Famiglie. Possiamo eseguire UNA sola reazione. Tutte le reazioni hanno un costo in AP eccetto una: Fuggire (Evade). Imboscata (Ambush) non va bene in Aree con un basso Valore Area. Negoziare (Negotiation) sarebbe un'ottima idea se avessimo avuto Beni Commerciali e un miglior modificatore di fuga. Così com'è, avremmo dovuto lanciare un 5 o un 6 per avere successo. Disturbo (Harassment) rallenta solo un raid e questo non aiuta la Famiglia B. La nostra miglior opzione è Sfuggire. Se non l'hai ancora fatto, leggi a riguardo la regola 5.2.4.

— STOP —

La Famiglia B tenta la fuga. Qualsiasi risultato tranne un 1 ci porta fuori pericolo. Lanciamo 2, e così diamo +1 al modificatore di fuga della Famiglia B, che si sposta nell'Area 3 di Shiprock.



La Famiglia B riesce a fuggire!

Torniamo al Diagramma: Eravamo rimasti alla casella Reazione Giocatore. Passiamo alla prossima domanda: “Nuovi segnalini Raid piazzati come Famiglia nella stessa Area?” Grazie al successo della fuga la risposta è, no. Prossima domanda: “0 segnalini Raid a Santa Fé; oppure 0 Famiglie sulle Aree?” Ci sono 13 segnalini raid a Santa Fé e sono rimaste ancora 3 famiglie nelle Aree quindi la risposta è, no. Ritorniamo quindi alla casella Piazzamento Segnalini Raid.

Il prossimo segnalino raid sarà piazzato nell'Area 2 di Shiprock. Ancora una volta, possiamo effettuare una Reazione. L'unica Reazione al momento disponibile è Disturbo – Imboscata, Fuggire, e Negoziare richiedono un segnalino Raid presente nella stessa Area del segnalino famiglia. Stavolta non effettuiamo alcuna reazione.

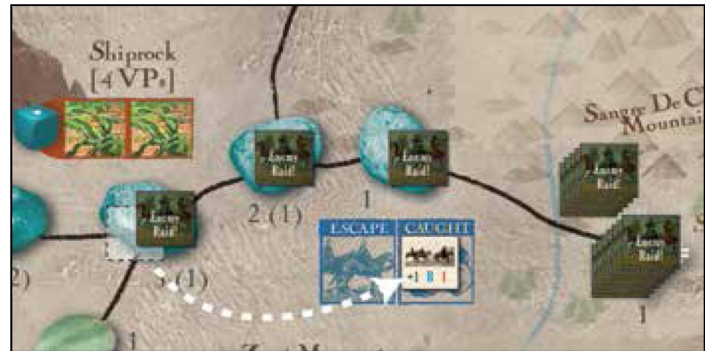
Non c'è nella stessa Area un segnalino raid come famiglia o ancora da piazzare, quindi torniamo al Piazzamento Segnalini Raid.

Stavolta il piazzamento del segnalino raid non è così diretto. Siamo di fronte ad un bivio per così dire. Il prossimo segnalino sarà piazzato nell'Area 1 di San Juan Valley o nell'Area 3 di Shiprock? Guardate di nuovo il punto Direzione nella casella Piazzamento Segnalini Raid. La Famiglia A si trova a 6 MP dal più vicino segnalino raid. La Famiglia B si trova a soli 3 MP di distanza. Il prossimo segnalino raid sarà piazzato nell'Area 3 di Shiprock.

Dal momento che abbiamo AP da spendere, questa volta può essere utile effettuare una reazione di Negoziazione. Prendete un momento di pausa per leggere a riguardo la regola 5.2.2.

— STOP —

Una reazione di Negoziazione costa 1 AP. Modificate gli AP da 3 a 2. La Famiglia B ha un +1 sulla fuga. Dobbiamo ottenere un 5 o un 6 per convincere i soldati a lasciarci in pace. Ad ogni modo, otteniamo 1 che è sempre un fallimento nella Negoziazione. Uh oh, è andata un po' male. Continuiamo a lavorare con il diagramma.



La Famiglia fallisce nella Negoziazione!

Stavolta quando ci poniamo la domanda, “Nuovi segnalini Raid piazzati come Famiglia nella stessa Area?” la risposta è sì. Osservate la casella Risoluzione Raid. Abbiamo una scelta: combattere (la nostra famiglia ha un uomo e abbiamo almeno 1 Punto Militare), o eseguire i tre passi indicati nella casella. Una battaglia, anche con armi da fuoco è rischiosa. Sono preferibili gli effetti alternativi, quindi risolviamo i tre passi nella casella:

Passo 1: Rimuoviamo il segnalino uomo dalla famiglia e piazziamolo nella casella Scorrere del Tempo. Questo porterà il livello di ferocia della famiglia a 0 durante la Fase di Scarto (2.3.4).

Passo 2: Perdiamo 1 Punto Cultura per ogni segnalino popolazione perso dalla famiglia. Abbiamo perso 1 segnalino popolazione dalla Famiglia B – l'unico rimosso – quindi spostiamo i Punti Cultura da 7 a 6. Poi lanciamo un dado. Se il risultato rientra nel range indicato sotto lo spazio che occupava il segnalino popolazione perso, il nemico guadagna +1 sul Morale. Siccome è stato perso un solo uomo, un 1 o un 2 farà aumentare il Morale nemico. Assumiamo che il risultato del lancio sia 4 che non ha alcun effetto. Infine, modifichiamo il segnalino Ferocia Nemica da 4 a 3 sulla TRG. Proprio così! Le vittorie danno al nemico una eccessiva sicurezza.

Passo 3: Se non ci sono più segnalini popolazione nella casella Famiglia della famiglia in questione, il segnalino famiglia deve essere rimosso. Questo non è il nostro caso. Infatti dobbiamo piazzare il segnalino famiglia nella casella Cattura di Shiprock.

Ok, una brutta cosa, ma non troppo. Andiamo alla domanda, “0

segnalini Raid a Santa Fé; oppure 0 Famiglie sulle Aree?” Ci sono ancora 11 segnalini raid a Santa Fé e ci sono ancora due famiglie nelle Tracce Area (La Famiglia B è ancora in gioco ma non sta più in un'Area, e perciò non può subire altre punizioni). Quindi torniamo di nuovo alla casella Piazzamento Segnalini Raid.

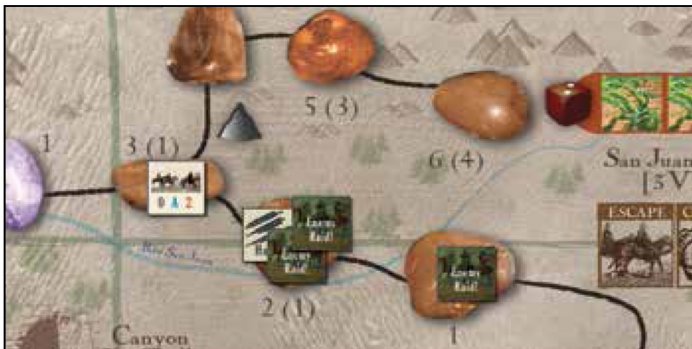
Dobbiamo stabilire nuovamente la direzione del raid: verso l'Area 1 delle Zuni Mountains o l'Area 1 di San Juan Valley. Entrambe le famiglie sono a 6 MP di distanza dal segnalino raid. Per rompere l'equilibrio, applichiamo qualcosa conosciuta come Priorità Alfabetica (vedi la voce sul Glossario). Sceglieremo la Famiglia A. Piazzate il successivo segnalino raid nell'Area 1 di San Juan Valley.

Per la nostra prossima reazione spendiamo 1 AP (spostate gli AP da 2 a 1) per piazzare un segnalino Disturbo nell'Area 2 di San Juan Valley. Se non avete ancora letto la regola che riguarda la reazione Disturbo fermatevi e andate a leggere la regola 5.2.3.

— STOP —

Avrete notato che disponiamo soltanto di due segnalini Disturbo. Altri due saranno disponibili con l'acquisto della carta Cultura di livello 2 *Masters of the Mesas*.

Seguendo il diagramma, ritorniamo al Piazzamento Segnalini Raid. Stavolta il percorso degli incursori nemici è ovvio: l'Area 2 di San Juan Valley. A causa del segnalino Disturbo in quest'Area devono essere piazzati due segnalini raid. Saltiamo la possibilità di reagire. Questo ci riporta indietro alla casella Piazzamento Segnalini Raid.



Un segnalino raid viene ora piazzato sulla Famiglia A nell'Area 3 di San Juan Valley. E' molto improbabile che la Famiglia A riesca a fuggire quindi ci fermiamo. Con un'alta ferocia e disponibilità di armi da fuoco, rimaniamo e combattiamo. Usiamo i nostri ultimi AP per tendere un'imboscata ai *bilagáana*. Non abbiamo ancora affrontato una battaglia ne teso un'imboscata quindi è una buona idea leggere un paio di regole. Leggete la sezione 5.2.1 (imboscata) e la sezione 11 (battaglie). Riprendiamo quando avrete terminato.

— STOP —

Pronti ad abbattere qualche bandito *bilagáana*? Ok, facciamo: Modificate i nostri AP da 1 a 0. Per prima cosa, calcoliamo i nostri modificatori: Raddoppiamo la nostra ferocia come modificatore per l'imboscata, ma questo modificatore non può eccedere il valore dell'Area dove viene tesa l'imboscata (una buona ragione per non fare imboscate nell'Area 1!). Dal momento che ci troviamo nell'Area 3, prenderemo solo un +3. Abbiamo un cavallo nella nostra Casella Famiglia, questo ci dà un +1. Possiamo spendere anche uno dei due segnalini Armi da Fuoco nella casella Risorse (possiamo usarne solo uno) per un ulteriore +2. Quale segnalino Armi da Fuoco spenderemo? Non importa, basta metterne uno nella casella FdG. Il nostro totale dei modificatori è +6.

Il modificatore Nemico è calcolato in modo semplice: basta aggiungere il livello di Ferocia Nemica della TRG – al momento +3.

Lanciamo il dado: è un 1 che viene modificato da un +6. Accidenti! In realtà possiamo perdere la battaglia!!! Per fortuna abbiamo in mano un Carta Cerimonia con un effetto *Blessing Way* che equivale a un tiro di dado di 1. La schiafferemo sul tavolo al posto del lancio di dado nemico.

Calcoliamo la differenza tra i due risultati modificati. Sottraiamo il risultato nemico modificato di 4 al nostro risultato modificato di 7. La differenza è 3. Osserviamo la Tabella Risultati Battaglia (TRB). La battaglia si è svolta nell'Area 3. Incrociamo la differenza calcolata con la colonna che corrisponde all'Area dove è avvenuta la battaglia, il risultato è “FV” ossia Vittoria della Famiglia.

La TRB ci dice anche di aumentare la nostra Ferocia di +1 se possibile. Voltate il segnalino Famiglia A in modo da mostrare l'attuale livello di ferocia di 3 – La Famiglia A ha raggiunto il livello massimo di ferocia. Il nemico perde 1 punto di Morale. Spostate il relativo segnalino da 7 a 6. Il nemico guadagna +1 sulla Ferocia – la prossima volta prenderanno più seriamente i nostri guerrieri. Spostiamo il segnalino Ferocia da 3 a 4. Non stavamo combattendo una tribù quindi non prendiamo alcun Punto Militare. Piazzate la Famiglia A sulla casella Fuga di San Juan Valley. Infine, siccome c'è stata un'imboscata il cui risultato è stato FV, si applica la regola 5.2.1.4: rimuoviamo tutti i segnalini raid da tutte le Aree ad eccezione di Santa Fé e piazziamoli nella casella FdG.



L'imboscata è riuscita, rimuoviamo i segnalini raid! Rimane Disturbo per il momento. I segnalini di Santa Fé non sono rimossi.

Torniamo al diagramma. Abbiamo ancora dei segnalini raid da piazzare e c'è una famiglia sulla Traccia dei Raid (La Famiglia C delle Zuni Mountains), quindi andremo avanti con il raid – questo rappresenta più di una campagna, una stagione di guerra, che una singola *entrada* (invasione) da parte degli Spagnoli e degli alleati nativi. Il prossimo segnalino raid viene piazzato nell'Area 1 di Shiprock. Non abbiamo altri AP quindi non possiamo reagire fino a quando non entra un segnalino raid nell'Area della Famiglia C.

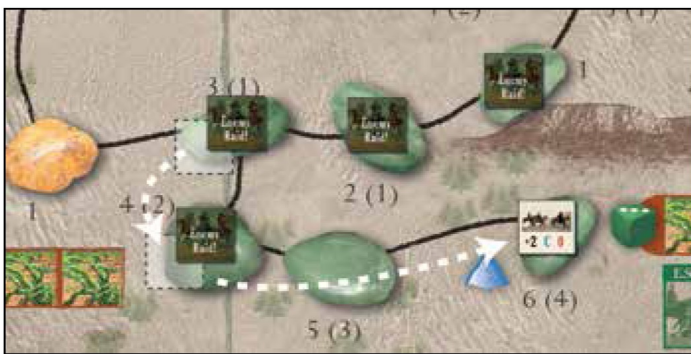
I prossimi segnalini raid vengono piazzati in quest'ordine: Area 2 e 3 di Shiprock, Area 1, 2, e 3 delle Zuni Mountains (nell'Area 3 va posto sopra il segnalino della Famiglia C).

Reagiamo a questo piazzamento tentando una fuga. Otteniamo un 2 con il nostro lancio di dado, a cui applichiamo un modificatore di +2, questo è sufficiente per spingere la Famiglia C nell'Area 4. Ma il nemico ha ancora un segnalino raid. Il prossimo segnalino Raid entra nell'Area 4 delle Zuni Mountains dove si trova la Famiglia C.

Tenteremo una nuova fuga. Questa volta lanciamo un 6! Fiù! Un risultato non modificato di 6 è sempre un successo nella fuga. In più, ci dà la possibilità di saltare a qualsiasi Area del Canyon de Chelly. Poiché sappiamo che la prossima carta sarà l'Evento Storico, scelgo di rimanere nelle Zuni Mountains e di fuggire dall'Area 6.

Non ci sono altri segnalini raid a Santa Fé, quindi passiamo alla casella Fine Raid (Raid Ends) ed eseguiamo tutti i passi:

Passo 1: Se la Famiglia C avesse usato il 6 ottenuto con il lancio per la fuga per passare al Canyon de Chelly, avremmo avuto posto per una Missione nell'Area 1 delle Zuni Mountains. Ora ci sono segnalini raid piazzati solo a Shiprock e sulle Zuni Mountains. La Famiglia C si trova nelle Zuni Mountains quindi non si può piazzare nessuna Missione in questo territorio. La Famiglia B viene ancora considerata nella zona di Shiprock anche se si trova nella casella Cattura, quindi anche qui non possiamo piazzare una Missione.



Passo 2: Questo passo esiste per trattare casi estremi che raramente possono verificarsi. Non è al momento il nostro caso.

Passo 3: Piazzate tutti i segnalini raid presenti nelle Aree nella casella FdG. Fate lo stesso per il segnalino Disturbo.

Passo 4: La Famiglia B si trova nella casella Cattura quindi il nemico guadagna +1 sul suo Morale. Modificate il Morale da 6 a 7 – se solo avessimo avuto successo nel tentativo di negoziazione, il Morale del nemico si sarebbe abbassato a 5; un'occasione mancata...

Passo 5: Dobbiamo di nuovo piazzare in un'Area le Famiglie A e B, modificando a piacere la Ferocia. Piazziamo la Famiglia B nell'Area 6 di Shiprock con Ferocia 0 – ciò accadrebbe comunque nella Fase di Scarto poiché non ci sono più uomini nella famiglia. Perché così lontano? Vedo arrivare un Raid degli Ute, ed è probabile che saremo colpiti prima di poter fare qualsiasi cosa. E' una mossa difensiva. Piazziamo la Famiglia A nell'Area 3 di San Juan Valley con Ferocia 0 (modificate il segnalino). Terrò questa Famiglia in avanti così da averne una posizionata per affrontare eventuali avamposti che gli Spagnoli sembrano pronti a costruire. La bassa ferocia dà un vantaggio nella fuga, qualora gli Ute attacchino.

Ok, questo termina le istruzioni del Raid! Spostate il segnalino Raid sul Riquadro Ordini Nemici verso destra e utilizzate i prossimi 3 AP nemici per eseguire Costruire + Sovvertire. “Costruire” ci fa piazzare una Missione nell'Area 1 di Shiprock. Per “Sovvertire”, la regola 4.2.11 dice, “per ogni AP speso, sottraete 1 Punto Cultura, MA non togliete mai più Punti di quanti Avamposti ci sono sulla mappa.” Nel nostro caso attuale c'è solamente un Avamposto sulla mappa quindi anche se abbiamo speso 3 AP, perderemo solo 1 Punto Cultura. Modificate i nostri Punti Cultura da 6 a 5.

Ancora un volta, dobbiamo resettare il Riquadro Ordini Nemici. Come prima, i segnalini sulla Colonna Attiva scivolano verso l'alto.

I segnalini nella Colonna Inattiva scivolano in basso, sinistra, e in alto. Al termine l'ordinamento nella Colonna Attiva sarà: Ute (in alto), Raid costo 9, Raid costo 3, Costruire, Costruire + Sovvertire, e Raid costo 11 (in basso).

Ora è il nostro turno. Abbiamo bisogno di eseguire l'operazione Scorrere del Tempo. Questa, come l'operazione Pianificare, è altamente procedurale. Leggete la sezione 3.3 del regolamento.

— STOP —

Fare un'operazione Scorrere del Tempo è come ottenere segnalini dallo Scorrere del Tempo alle Caselle Famiglia. Aumentano anche il numero dei nostri animali. Il lato negativo è che dobbiamo nutrire la nostra popolazione usando il raccolto delle nostre terre, i segnalini mais, e le pecore. L'altro lato negativo è che i nostri anziani possono morire di vecchiaia. Proseguiamo passo passo:

Passo 1A: Convertiamo uno dei due segnalini bambino presenti nello Scorrere del Tempo in un anziano. Convertiamo anche una delle due donne presenti in un anziano. Muoviamo due anziani dalla casella FdG alla casella Scorrere del Tempo e facciamo tornare i segnalini bambino e donna nella casella FdG.



Convertiamo 1 bambino e 1 donna in segnalini anziano.

Passo 1B: Prendiamo uno dei due uomini dallo Scorrere del Tempo e lo piazziamo nello spazio aperto della casella Famiglia della Famiglia B. Piazziamo tutti e tre gli anziani presenti sullo Scorrere del Tempo negli spazi più a sinistra del Riquadro Anziani.

Passo 1C: Abbiamo almeno 1 Punto Cultura quindi possiamo formare una nuova famiglia. Prendiamo un segnalino uomo, donna, e bambino dallo Scorrere del Tempo e piazziamoli nella casella Famiglia della Famiglia D. Piazziamo il segnalino Famiglia D nell'Area 1 del Canyon de Chelly con un livello di ferocia pari a 0.

Passo 1D: Non ci sono spazi popolazione vuoti nelle famiglie in gioco quindi non perdiamo Punti Cultura. Abbiamo piazzato tre nuovi anziani, quindi otteniamo 3 Punti Cultura. Modificate i nostri Punti Cultura da 5 a 8.

Passo 2: Prendete il segnalino cavallo fuori dalla casella della Famiglia A e piazzatelo nella casella Risorse.

Passo 3: Abbiamo 1 cavallo e 1 pecora. Poiché abbiamo almeno 1 cavallo, aggiungiamo un ulteriore cavallo alle Risorse dalla casella FdG. Abbiamo anche 1 pecora, quindi possiamo aggiungerne un'altra alle Risorse. Ora nella casella Risorse abbiamo 2 cavalli, 2 pecore, e 1 segnalino Armi da Fuoco.

Passo 4: Non abbiamo mais da raccogliere, ma qui è il punto dove potremmo farlo.

Passo 5: Ora viene il difficile. Dobbiamo nutrire i nostri segnalini popolazione. Al momento abbiamo 12 segnalini nelle Caselle Famiglia del Riquadro Popolazione, e 6 anziani nel Riquadro Anziani. Quindi abbiamo 18 segnalini da dover sfamare. Ogni Territorio con almeno una famiglia produce punti cibo pari al suo livello Agricoltura (3 meno siccità e Fattorie). Notate che mettere le



L'Agricoltura di ogni Territorio è mostrata in blu – i quattro territori possono alimentare un totale di 11 segnalini. Ogni pecora può alimentarne 4. In totale, possiamo nutrire 19 popolazioni.

famiglie in un solo Territorio può essere un disastro: potete avere 3 famiglie in un Territorio, ma da lì riceverete solo 3 punti cibo. Al momento Shiprock, Zuni Mountains, e Canyon de Chelly hanno un livello di agricoltura di 3 (in totale 9 punti cibo). San Juan Valley ha un segnalino Siccità, quindi la sua Agricoltura produce solo 2 punti cibo. Abbiamo quindi, 11 punti cibo. Per fortuna ci sono 2 segnalini pecora nelle Risorse, e ciascuna produce 4 punti cibo. Dobbiamo usarle entrambe per poter nutrire tutti i segnalini. Sì, alcuni anziani possono morire tra poco, ma se possibile, dobbiamo nutrire tutti i nostri segnalini – non possiamo far morire di fame i vecchi! Rimettete le due pecore nella casella FdG.

Passo 6: Abbiamo solo 2 cavalli, e le nostre famiglie si trovano in 4 Territori, quindi i nostri cavalli sono considerati “alimento”. Se tutte le nostre famiglie si fossero messe in una singola area, non solo la nostra popolazione sarebbe morta di fame, ma avremmo perso 1 cavallo. Consiglio: se state per perdere un mucchio di animali in questa fase, usateli per creare segnalini beni commerciali (10.1).

Passo 7: Dobbiamo tirare un dado per ogni anziano. Se il risultato rientra nel loro livello, muoiono. Notate che gli anziani più a sinistra, quelli creati da poco, non sono soggetti a questi lanci. Procediamo da destra a sinistra. L'anziano più a destra lancia un 2 e si sposta nella casella FdG. Il successivo lancia un 3, anche lui muore. Ragazzi, vorrei avere Beni Commerciali da utilizzare per poter rilanciare! Il successivo anziano lancia un 6 e rimane sul posto. Beh, almeno abbiamo mantenuto un anziano esperto!



Passo 8: Dobbiamo lanciare per stabilire se il segnalino siccità viene rimosso. Lanciamo un 4. La Monument Valley non ha un segnalino siccità, le aree adiacenti, San Juan Valley e Black Mesa

si. Dal momento che San Juan Valley ha il simbolo dado più basso, rimuoviamo un segnalino siccità da questo Territorio.

Passo 9: Se avevamo mais non speso nella nostra casella Risorse, dovevamo rimmetterlo nel contenitore. Non c'è quindi proseguiamo.

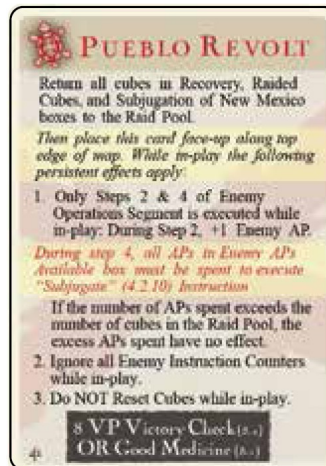
Passo 10: Questo passo al momento non viene svolto.

Passo 11: Non ci sono cubetti nella casella di Recupero, da dover rimettere nel Raid Pool. I cubetti bianco e giallo nella casella Cubetti Raid sono spostati nella casella di Recupero.



Questo conclude la nostra operazione. Fiuu! Passiamo all'Evento Maggiore. Entrambi i segnalini Ordine con una stella sono pronti sul loro lato frontale. Il segnalino Ute è in cima alla Colonna Attiva e non si muove. Il segnalino Comanche si scambia con il vicino segnalino Costruire. Le cose stanno proseguendo davvero molto velocemente. L'Evento Minore è Combattere la Siccità. Assumiamo di ottenere un 3 al lancio del dado. Questo territorio (Zuni Mountains) non ha un segnalino siccità, e nemmeno i Territori adiacenti. Quindi questo evento viene superato senza effetti.

Scartiamo la carta #24 e peschiamo la successiva.



Come predetto, viene pescata la carta #41, *Pueblo Revolt*. Questo è un Evento Storico. risolviamo prima l'Evento Maggiore: tutti i cubetti nelle caselle di Recupero, Cubetti Raid, e Soggiogamento del New Mexico vengono rimessi nel sacchetto Raid Pool. Piazzate la carta lungo il bordo superiore della mappa come promemoria degli effetti indicati.

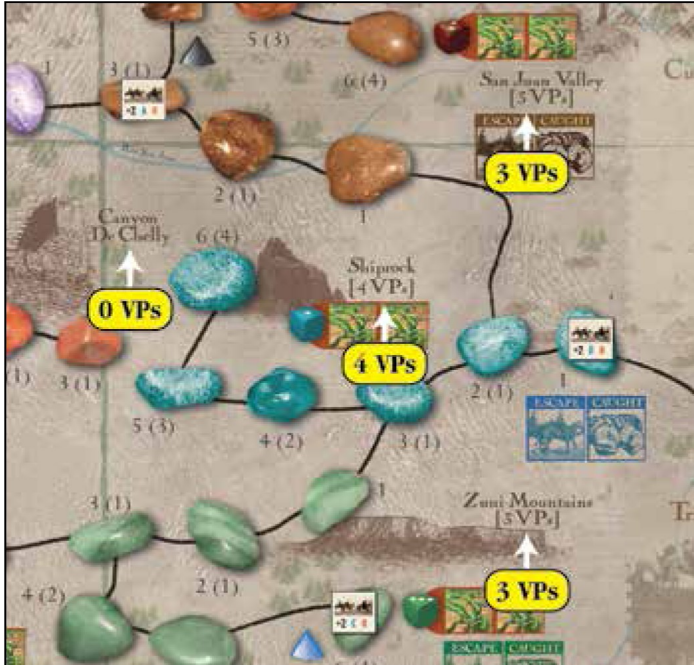
In poche parole, l'evento *Pueblo Revolt* dà al nemico +1 AP in ogni Fase Operazioni. Inoltre, il nemico ignorerà gli ordini sul Riquadro Ordini Nemici, e userà tutti gli AP

per effettuare l'operazione Soggiogare, fino a che tutti e tre i cubetti rossi ritornano nella casella Soggiogamento del New Mexico. Infine, tutti i richiami al Reset dei Cubetti verranno ignorati fino a quando questo evento rimane in gioco.

Dopo aver svolto l'Evento Maggiore, sappiamo che dobbiamo effettuare una scelta: eseguire una Verifica di Vittoria, o fare qualcosa conosciuto come Buona Medicina. Fermatevi e leggete tutta la sezione 8 del regolamento.

— STOP —

A questo punto abbiamo una scelta: possiamo effettuare l'opzione Buona Medicina, o passare alla Procedura di Controllo Vittoria. Buona Medicina è una opzione che dovrebbe essere fatta in circostanze più gravi. Siccome siamo posizionati bene per un Controllo Vittoria, cerchiamo di svolgere tale procedura. Svolgiamo questa procedura spiegandola passo dopo passo:



Occupiamo Territori per un equivalente di 10 VP. Il valore in VP della carta #41 è di 8. $10 - 8 = 2$. Siccome questo è un numero positivo, guadagniamo 1 Punto Militare.

Passo 1: In questo momento abbiamo un famiglia a Shiprock (4 VP), San Juan Valley (3 VP), Zuni Mountains (3 VP), e Canyon de Chelly (0 VP – non paga essere rimasti qui!), per un totale di 10 VP. Il valore in VP della carta #41 è 8. Sottraiamo il valore VP della carta al nostro valore VP avuto grazie ai territori, e otteniamo una differenza di 2. Siccome è un valore positivo, guadagniamo 1 Punto Militare. Modifichiamo i nostri Punti Militari da 7 a 8. Si noti che se avessimo avuto tre famiglie a Shiprock e una nel Canyon de Chelly, i nostri VP sarebbero stati solamente 4 e la differenza tra i VP della carta e i nostri VP, sarebbe stata -4, perdendo così 4 Punti Militari – questa sarebbe stata l'occasione giusta per l'opzione Buona Medicina!

Notate inoltre che se vi viene richiesto di perdere Punti Militari e voi non ne avete a disposizione, perderete DUE Punti Cultura per ogni Punto Militare che non avete. Se sia i Punti Militari che i Punti Cultura sono a 0, perdetevi la partita! Può essere una china scivolosa verso una catastrofica sconfitta.



spazio 1 della TRG. Poi piazziamo il segnalino Morale Nemico sullo spazio 0.

Passo 2: La regola dice di sottrarre il numero di Punti Morale Nemico dai Punti Militari, e di modificare di conseguenza il segnalino Punti Militari. Al momento il Nemico ha 7 Punti Morale e noi abbiamo 8 Punti Militari. Piazzate il nostro segnalino Punti Militari sullo

Passo 3: Se in questo momento abbiamo 0 Punti Militari e 0 Punti Cultura, perdiamo. Non è così quindi proseguiamo.

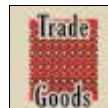
Passo 4: Ora aumentiamo i nostri Punti Militari di un numero pari ai segnalini uomo presenti nelle Caselle Famiglia. Ci sono 4 uomini al momento, quindi spostiamo il segnalino Punti Militari da 1 a 5. Notate che durante questo passo i Punti Militari non possono essere aumentati oltre il 7. Ora, per ogni casella verso l'alto in cui viene spostato il segnalino Punti Militari, il segnalino Morale nemico viene spostato in alto di una casella. I nostri Punti Militari sono stati spostati verso l'alto 4 volte, quindi il segnalino Morale Nemico si sposta anch'esso 4 volte – da 0 a 4. Notate che se all'inizio di questo passo i nostri Punti Militari stavano sullo spazio 7, il segnalino Morale non si sarebbe affatto mosso!



Passo 5: C'è un segnalino Missione sulla mappa quindi il nemico guadagna 1 al suo Morale. Modificate il segnalino Morale da 4 a 5. Notate che questo segnalino non può superare il segnalino Punti Militari di un fattore superiore al numero di Avamposti sulla mappa (in questo caso c'è solo 1 Avamposto sulla mappa quindi può superare il nostro segnalino Punti Militari di 1).

Passo 6: Noi abbiamo 4 donne nelle Caselle Famiglia quindi aggiungiamo 4 Punti Cultura, fermandoci comunque al 9. Piazziamo il nostro segnalino Punti Cultura sullo spazio 9.

Passo 7: Non ci sono Fortini in gioco quindi saltiamo questo passo.



Passo 8: Adesso possiamo utilizzare Punti Cultura per comprare una carta Cultura disponibile. Proseguiamo e prendiamo la carta Tessitura (Weaving) di Livello 1 – Notate che non è possibile acquistare un Livello 2 fino a quando il Livello 1 non sia già in gioco. Questa carta costa 1 Punto Cultura quindi modifichiamo i nostri Punti Cultura da 9 a 8. Grazie all'effetto di questa carta, piazziamo un segnalino beni commerciali messo da parte durante il set-up del gioco, nella casella Risorse.

Passo 9: A questo punto avremmo perso ogni AP risparmiato. Una carta Evento Storico può rovinare un buon piano! Rimettete tutti i cubetti presenti nelle caselle Recupero e Cubetti Raid, nel Raid Pool. Siccome l'evento lo ha già fatto per noi, possiamo proseguire.

Passo 10: Se avessimo segnalini popolazione della casella Scorrere del Tempo, ora ne perderemmo la metà (arrotondata per eccesso). E' sempre meglio effettuare l'operazione Scorrere del Tempo prima dell'arrivo di questa carta!

C'è un'ultima cosa che vorrei affrontare in questo tutorial. Non abbiamo ancora affrontato un Raid Tribale (causato dall'ordine Ute o Comanche). Facciamo finta che se ne verifichi uno adesso. Leggetevi la regola 4.2.4 (la 4.2.12 è lo stesso) e poi l'affronteremo.

— STOP —

Pronti? Ok, trovate il diagramma Raid Tribale. Un Raid Tribale non è complesso come un Raid Nemico. Essi funzionano in maniera

leggermente diversa a causa dei differenti sistemi di guerra che venivano usati dalle Prime Nazioni.

Partiamo con la casella Inizio Raid Tribale sul diagramma. Al momento ci sono quattro famiglie sulla mappa quindi piazziamo 4 segnalini Raid Tribale nella relativa casella sulla mappa.

Non ci sono fortini sulla mappa quindi possiamo saltare la casella Fortini del diagramma. La prossima casella sul diagramma dice di lanciare un dado per determinare l'area bersaglio. Notate che il Canyon de Chelly non ha il simbolo di un dado. Questo significa che è immune ai Raid Tribali e alla siccità. Con il dado lanciamo un 5 che bersaglia Hopi Land. Piazzate un segnalino Raid Tribale preso dalla relativa casella, nell'Area di Hopi Land con il più basso valore e in cui non sia stato piazzato in precedenza un segnalino Raid Tribale – in questo caso, l'Area 1.

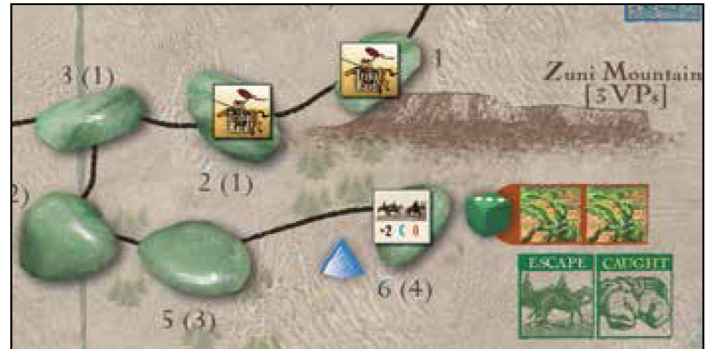
Seguendo le frecce del diagramma, ci viene chiesto se è presente una famiglia nello stesso Territorio dove è stato appena piazzato il segnalino. Non c'è quindi seguiamo la linea "No". Ora ci viene chiesto se ci sono altri segnalini Raid Tribale da piazzare. Ci sono, quindi lanciamo di nuovo il dado per determinare l'Area di piazzamento.

Questa volta lanciamo un 3 che indica le Zuni Mountains. Piazziamo il segnalino Raid Tribale nell'Area 1 delle Zuni Mountains. La Famiglia C si trova in questo Territorio quindi abbiamo la possibilità di fuggire con una famiglia nel territorio in questione. La Famiglia C si trova già nell'Area 6, ma se lanciamo un 6, possiamo saltare per trovare riparo nel Canyon de Chelly. Comunque lanciamo un 4 e questo non ha alcun effetto.

Seguendo il diagramma, arriviamo alla casella Condurre Raid. Lanciamo nuovamente un dado. Supponiamo che gli Ute siano la tribù che effettua il raid. Non utilizziamo alcun segnalino dalla casella Risorse. C'è solamente un segnalino Raid Tribale nel Territorio quindi non ci sarà alcun modificatore da applicare al lancio del dado per Condurre Raid. Il lancio del dado ha come risultato un 5 e nel seguente diagramma, ci viene chiesto se è stato lanciato un 1 non modificato. La risposta è No, poi ci viene chiesto se una famiglia si trova in un Area con un Valore minore o uguale al lancio di dado modificato, o se abbiamo lanciato un 6 non modificato. La risposta è No in entrambi i casi. Dal momento che ci sono ancora due segnalini Raid Tribale nella relativa casella, dobbiamo lanciare nuovamente per determinare l'area bersaglio.

Questa volta otteniamo un 4. Un segnalino Raid Tribale viene piazzato nell'Area 1 della Monument Valley. Non ci sono Famiglie in questo territorio, rimane così da piazzare ancora un segnalino Raid Tribale quindi lanciamo un dado per stabilire di nuovo un'area bersaglio.

Otteniamo ancora un 3 con il lancio del dado. Piazziamo un segnalino Raid Tribale nell'Area 2 delle Zuni Mountains. La Famiglia C lancia un dado per tentare la fuga. Questa volta il lancio di dado per Condurre Raid sarà modificato da un +1 dal momento che ci sono due segnalini Raid Tribale nel Territorio. Ad ogni modo viene lanciato un 1 che è un fallimento automatico. Fiù!



Il piazzamento dei segnalini Raid Tribale.

Con nessun segnalino Raid Tribale da piazzare, questa fase giunge al termine. Rimuovete tutti i segnalini Raid Tribale dalle Aree e rimetteteli nella casella Fuori dal Gioco.

A questo punto dovrete essere in grado di continuare a giocare da soli. Avete già letto una buona parte del regolamento, ma dato che non abbiamo affrontato ogni cosa, ti consigliamo di leggere quanto segue: Sezione 1 (se non avete ancora letto questa sezione quando avete messo in ordine i pezzi, vi consigliamo di farlo ora in quanto contiene dei dettagli importanti). Ti consigliamo di leggere anche le regole 3.2.1, 3.2.3, 3.2.7, 3.2.8, 4.2.5, 4.2.7, 4.2.9, e le sezioni 6, 9, e 12.

Se desiderate portare a termine questo scenario, le condizioni di vittoria sono specificate nella sezione 14.1.2 di questo manuale. Ci auguriamo che apprezziate ogni singola parte di questo gioco tanto quanto ci è piaciuto potervelo introdurre!

– Joel Toppen, Designer & Mike Bertucelli, Developer

14. Scenari



14.1 “Rise of the People”

Questo scenario ricopre il periodo storico dei Diné che va dall'arrivo dei Spagnoli nel 1598 fino alla metà del 1700.

Periodo: Lo scenario porterà il giocatore nella prima metà del Periodo Spagnolo del gioco ed è raccomandato per la prima partita.

Difficoltà: Questo è uno scenario facile.

14.1.1. Setup dello scenario

Effettuate le seguenti istruzioni di setup nell'ordine proposto a partire dall'alto verso il basso:



Piazzare le Famiglie iniziali in gioco: A, B, C (qualsiasi livello di ferocia) in qualsiasi Area di Shiprock, San Juan Valley, e Canyon de Chelly. Piazzate un segnalino uomo, donna, e bambino in ogni casella Famiglia delle Famiglie in gioco. Piazzate tutti i rimanenti Segnalini Famiglia nello spazio di attesa di ciascuna Casella Famiglia.

Piazzare gli Anziani iniziali in gioco: Piazzate 1 segnalino anziano in ognuna delle tre caselle più a sinistra del Riquadro Anziani.

Preparare i Contenitori: Piazzate tutti i segnalini Mais dentro un contenitore vuoto da dove, durante il gioco, verranno pescati. Fate lo stesso con i segnalini Estraneo.

Preparare il Raid Pool: Preparate il Raid Pool piazzando nel sacchetto della pesca questi cubetti: 3 neri, 3 marroni, 3 rossi, 3 bianchi, 2 gialli, e 1 verde; rimettete il resto dei cubetti nella scatola.

Preparare le Carte Sviluppo Culturale: Scegliete 1 set di 3 Carte Sviluppo Culturale che saranno disponibili nel gioco. Prendete le rimanenti 7 carte di livello 1 e mescolatele insieme. Pescate tre Carte Sviluppo Culturale e mettetele insieme alle loro relative carte di livello 2 e 3, nella scatola. Nelle partite non userete queste nove carte. Questo lascia il giocatore con cinque set di tre Carte Sviluppo Culturale da usare (incluso il set scelto all'inizio di questo punto).

Traccia di Registrazione Generale

- Punti Militari: 5
- Ferocia Nemica: 4
- Punti Cultura: 9
- AP Diné: 3
- Morale: 5

Rimuovere segnalini Beni Commerciali & Disturbo: Mettete 6 segnalini Beni Commerciali e 2 Disturbo da una parte. Essi non sono ne in gioco ne disponibili. Lo diventeranno quando avrete acquistato la Carta Sviluppo Culturale Tessitura (*Weaving*) o Capi dell'Altopiano (*Masters of the Mesas*).

Setup Risorse: Piazzate tutti i rimanenti segnalini Popolazione,

Animali, Beni Commerciali, segnalini Disturbo, e segnalini Armi da Fuoco nella casella Fuori dal Gioco.

Setup Riquadro Ordini Nemici: Piazzate tutti i segnalini Ordine Spagnoli (gialli) in un contenitore e pescatene 2 a caso. Rimettete i 2 segnalini pescati nella scatola; non saranno usati nel gioco. Poi, piazzate tutti i rimanenti segnalini Ordine Spagnoli a faccia in su (identificati dalla lettera maiuscola) nella colonna Attiva e In Attesa del Riquadro Ordini Nemici in ordine alfabetico, dall'alto verso il basso, e riempiendo prima la Colonna Attiva.

Setup Componenti Nemici: Successivamente, piazzate tutti i segnalini Avamposto Missione, AP Nemici, e Raid Tribale nella casella nemica Fuori dal Gioco.

Prendete la Carta Sviluppo Culturale Iniziale: Il giocatore può scegliere liberamente una carta Sviluppo Culturale di Livello 1 dalle disponibili, e metterla a faccia in su lungo il bordo basso della mappa, ad indicare che l'effetto è in gioco per il resto della partita (notate che potete scegliere liberamente e che NON ci sono costi).

14.1.2. Condizioni di Vittoria

Se la partita non termina prima con una sconfitta, stabilite la vittoria o la sconfitta dopo aver pescato e risolto la carta #42 *Franciscan Faction Ascendant*:

Per ogni cubetto nero nella casella Soggiogamento del New Mexico, date +1 al Morale Nemico. Poi, sottraete il Morale Nemico ai Punti Militari e confrontate il risultato con la tabella sottostante.

3 o più	Vittoria Maggiore
1 o 2	Vittoria Minore
0, -1, o -2	Sconfitta Minore
-3 o meno	Sconfitta Maggiore

14.1.3. Preparare il Mazzo

Nello scenario si usa un piccolo mazzo e come tale, ha bisogno di una piccola preparazione. Per crearlo, seguite questi passi:

1. Mescolate insieme tutte le carte Operazioni e Cerimonia
2. Distribuitele su due pile di 8 carte. Mettete da parte le rimanenti.
3. Piazzate la Carta Evento Storico #41 su una pila e la carta #42 nell'altra. Mischiate entrambe le pile separatamente.
4. Poi piazzate la pila di 9 carte contenente la carta #41 sopra la pila che contiene la carta #42, formando così un mazzo di 18 carte.

Cenni Storici

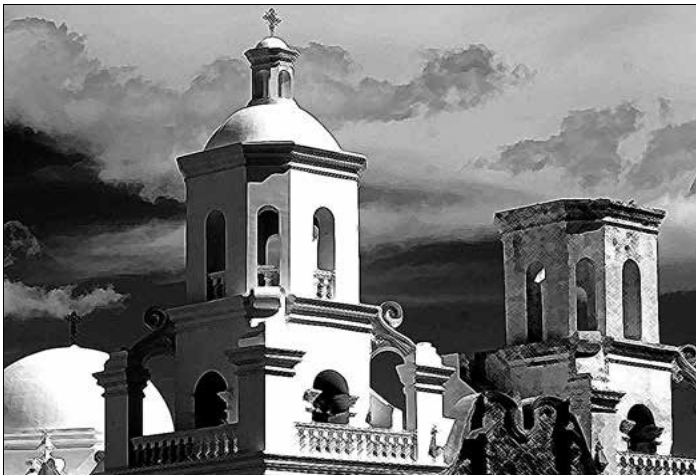
In one respect, the Diné had one thing in common with the Spanish: They were relative newcomers to the region. Compared with the Pueblo tribes of the American Southwest, the Navajo were newcomers, arriving sometime in the 1300s A.D. When Juan de Oñate marched a column of Spanish Colonists north of the Rio Grande in 1598 for the purpose of adding new lands to the domain of the King of Spain, the Navajo were not even the most powerful tribe in the region. Theirs, when compared with the Pueblo tribes, was a more primitive existence. They were semi-nomadic farmers and hunter-gatherers. Their pottery and weaving skills had been learned from the more sophisticated Pueblo tribes.

The arrival of the Spanish changed everything. Not only for the Diné! The Spanish arrival set into motion a string of events that would lead to a meteoric rise in power for some tribes, and the ultimate subjugation of all the tribes on the continent.

One thing above all propelled the Spanish northward from their colony of New Spain (Mexico): gold. Fantastic rumors of cities of gold had reached Spanish ears. This, and a desire to spread the Catholic faith to the “savages” combined to form a lethal combination of religious zeal, imperialism, and greed.

The first Tribes to be encountered by the Spanish were the citydwelling Pueblo tribes. By languages they are the Keres, Tewa, Tiwa, and Towa in the east (along the Rio Grande) and the Zuni and Hopi off to the west (western New Mexico and north-central Arizona). The Spanish set about almost immediately to subjugate these town-dwelling natives, forcibly converting them to Christianity and economically enslaving them. The benefit that the Pueblos brought to the Spanish were significant: they taught the Spanish how to survive in the harsh, arid land. They taught them what plants could be sown and harvested and what plants and herbs could be used medicinally. The benefit the Spanish imparted to the Pueblos was negligible and imperfect “protection” from the Navajo, Apache, Ute, and Comanche raiders.

Ultimately, in 1680, the Pueblos carried out a successful uprising against the Spanish, ejecting them from the region for a decade. In their hasty retreat, the Spanish left behind a good deal of livestock that would alter the balance of power in North America.



14.2 “Los Dueños Del Mundo” - “The Lords of the Earth”

Questo scenario ricopre il periodo storico dei Diné che va dall'arrivo dei Spagnoli nel 1598 fino all'indipendenza del Messico nel 1821.

Periodo: Questo scenario porterà il giocatore nell'intero periodo Spagnolo del gioco.

Difficoltà: Questo è uno scenario facile che ricopre un intero periodo storico.

14.2.1. Setup dello scenario

Seguite le istruzioni come 14.1.1.

14.2.2. Condizioni di Vittoria

Se il gioco non finisce prima, determinate la vittoria o la sconfitta dopo aver risolto la carta #45 *Mexican Independence*:

Per ogni cubetto nero nella casella Soggiogamento del New Mexico, aggiungete 1 al Morale Nemico. Poi, sottraete il Morale Nemico ai Punti Militari e confrontate il risultato con la tabella sottostante.

3 o più	Vittoria Maggiore
1 o 2	Vittoria Minore
0, -1, o -2	Sconfitta Minore
-3 o meno	Sconfitta Maggiore

14.2.3. Preparare il Mazzo

Per preparare il mazzo per questo scenario, seguite tutti i passi sottostanti in ordine numerico:

1. Mescolate insieme tutte le carte Operazioni e Cerimonia
2. Trovate le carte dalla #41 alla #45 e mettetele in ordine numerico da sinistra a destra (con la #41 all'estremità sinistra e la #45 all'estremità destra). Le carte 41-44 sono carte Evento Storico, la carta #45 è un Evento Transitorio.
3. Girate queste carte a faccia in giù e distribuiteci sopra 8 carte Operazione/Cerimonia su ciascuna.
4. Mischiate queste cinque pile separatamente senza combinarle.
5. A partire dalla pila di sinistra (quella con la carta #41), mettete ogni pila sulla cima dell'altra – spostandovi da sinistra a destra.

Quindi il mazzo finale di 45 carte, conterrà nelle prime 9 carte la carta #41, e nelle ultime 9 la carta #45. Ciascun set di nove carte è stato mescolato separatamente.

Cenni Storici

This period saw the Diné rise to their peak of power in the region. While the Spanish did manage to inflict a few stinging blows here and there, for the most part, the Diné inflicted a good deal of damage on the Spanish settlements of New Mexico. The Spanish were only ever able to penetrate the outer perimeter of the *Dinétah* (Navajo Land).



14.3 “A Broken Country”

Questo scenario ricopre il periodo storico dei Diné che parte dall'Indipendenza Messicana nel 1821 fino all'arrivo degli Americani “Army of the West” durante la Guerra Messicana del 1846.

Periodo: Questo scenario porta il giocatore dentro l'intero Periodo Messicano.

Difficoltà: Questo è uno scenario di media difficoltà.

14.3.1. Setup dello scenario

Eseguite le seguenti istruzioni partendo dall'alto verso il basso:

Piazzate l'Evento Attivo: Piazzate a faccia in su la carta #45 *Mexican Independence* lungo il bordo della mappa. Essa è in gioco.



Piazzare le Famiglie Iniziali in gioco: A, B, C, e D (qualsiasi Ferocia) in qualsiasi Area di Shiprock, San Juan Valley, Zuni Mountains, e Hopi Land. Piazzate un segnalino uomo, donna, e bambino in ogni casella Famiglia delle Famiglie in gioco. Piazzate tutti i rimanenti Segnalini Famiglia nello spazio di attesa di ciascuna Casella Famiglia.

Piazzare gli Anziani iniziali in gioco: Piazzate 1 segnalino anziano in ognuna delle tre caselle più a sinistra del Riquadro Anziani.

Piazzare i segnalini Siccità: Piazzate 1 segnalino siccità in ogni Territorio.

Soggiogamento del New Mexico: Piazzate 3 cubetti rossi nella casella Soggiogamento del New Mexico.

Preparare i Contenitori: Piazzate tutti i segnalini Mais dentro un contenitore vuoto da dove, durante il gioco, verranno pescati. Fate lo stesso con i segnalini Estraneo.

Preparare il Raid Pool: Preparate il Raid Pool piazzando nel sacchetto questi cubetti: 3 neri, 4 marroni, 4 bianchi, 2 gialli, e 3 verde; rimettete il resto dei cubetti nella scatola.

Preparare le Carte Sviluppo Culturale: Scegliete 1 set di 3 Carte Sviluppo Culturale che saranno disponibili nel gioco. Prendete le rimanenti 7 carte di livello 1 e mescolatele insieme. Pescatene tre da queste 7 e mettetele insieme alle loro relative carte di livello 2 e 3, nella scatola. Non userete queste nove carte. Il giocatore rimane con cinque set di tre Carte Sviluppo Culturale da usare nel gioco.

Traccia di Registrazione Generale

- Punti Militari: 7
- Ferocia Nemica: 4
- Punti Cultura: 12
- AP Diné: 3
- Morale Nemico: 7

Rimuovere segnalini Beni Commerciali & Disturbo: Mettete 6 segnalini Beni Commerciali e 2 Disturbo da una parte. Essi non sono ne in gioco ne disponibili. Lo diventeranno quando avrete acquistato la Carta Sviluppo Culturale di livello 2 Tessitura (*Weaving*) o Capi dell'Altopiano (*Masters of the Mesas*).

Setup Risorse: Piazzate 3 segnalini Cavallo e 3 Pecora nella casella Risorse. Piazzate tutti i rimanenti segnalini Popolazione, Animali, Beni Commerciali, segnalini Disturbo, e segnalini Armi da Fuoco nella casella Fuori dal Gioco.

Setup Riquadro Ordini Nemici: Piazzate tutti i segnalini Ordine Messicani (verdi) in un contenitore e pescatene 2 a caso. Rimettete i 2 segnalini pescati nella scatola; non saranno usati nel gioco. Poi, piazzate tutti i rimanenti segnalini Ordine Messicani a faccia in su (identificati dalla lettera maiuscola) nella colonna Attiva e In Attesa del Riquadro Ordini Nemici in ordine alfabetico, dall'alto verso il basso, e riempiendo prima la Colonna Attiva.

Setup Componenti Nemici: Successivamente, piazzate tutti i segnalini Avamposto Fattoria, AP Nemici, e Raid Tribale nella casella nemica Fuori dal Gioco.

Prendete le Carte Sviluppo Culturale Iniziali: Il giocatore può comprare fino a 4 carte Sviluppo Culturale disponibili una alla volta. Mettete le carte acquistate a faccia in su lungo il bordo alto della mappa, ad indicare che gli effetti delle carte sono in gioco per il resto della partita.

14.3.2. Condizioni di Vittoria

Se il gioco non finisce prima, determinate la vittoria o la sconfitta dopo aver risolto la carta #50 *Army of the West*:

Per ogni cubetto nero nella casella Soggiogamento del New Mexico, aggiungete 1 al Morale Nemico. Poi, sottraete il Morale Nemico ai Punti Militari e confrontate il risultato con la tabella sottostante.

3 o più	Vittoria Maggiore
1 o 2	Vittoria Minore
0, -1, o -2	Sconfitta Minore
-3 o meno	Sconfitta Maggiore

14.3.3. Preparare il Mazzo

Per preparare il mazzo per questo scenario, seguite tutti i passi sottostanti in ordine numerico:

1. Mescolate insieme tutte le carte Operazioni e Cerimonia
2. Trovate le carte dalla #46 alla #50 e mettetele in ordine numerico da sinistra a destra (con la #46 all'estremità sinistra e la #50 all'estremità destra). Le carte 46-49 sono carte Evento Storico, la carta #50 è un Evento Transitorio.
3. Girate queste carte a faccia in giù e distribuiteci sopra 8 carte Operazione/Cerimonia su ciascuna.
4. Mischiate queste cinque pile separatamente senza combinarle.
5. A partire dalla pila di sinistra (quella con la carta #46), mettetevi ogni pila sulla cima dell'altra – spostandovi da sinistra a destra.

Quindi il mazzo finale di 45 carte, conterrà nelle prime 9 carte la carta #46, e nelle ultime 9 la carta #50. Ciascun set di nove carte è stato mescolato separatamente.

Cenni Storici

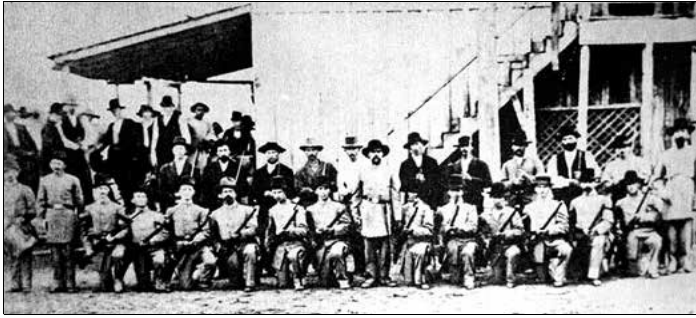
Initially the prospects looked good for the Diné. The Mexican government expressed a desire to live in peace alongside the Navajo. The Diné were quickly disabused of this when several Navajo headmen were massacred at Jemez after being invited for a peace talk with the governor in Santa Fé.

The cycle of violence that characterized the Navajo Wars would continue. A Navajo raid would prompt a counter-raid which would then spark a counter-counter-raid. And on it went. The Mexican government, like its Spanish predecessor, could not muster enough resources to fight a decisive war against the Navajo. Neither could the Diné inflict a decisive blow against the Mexicans.

This period saw a great deal of slave raids on both sides. New Mexican raiders would steal Navajo children to sell as slaves in the markets of Taos and Santa Fé. Sometimes they would be given as gifts to a newly-wed couple. The Diné would raid New Mexico and steal New Mexican children. Ultimately, however, it appears that the Diné got the worst of it in this nasty business.

It was in this period that one of the greatest Navajo Headmen rose to prominence: Narbona. Narbona led the Navajo war against the New Mexican settlement of Cebolleta which lay at the base of Tsoodzil, or blue bead mountain (Mount Taylor). In 1835 Narbona oversaw the massacre of a large column of New Mexican soldiers who were crossing the Chuska Mountains (modern-day Arizona-New Mexico border, north of Window Rock).

Ironically, the ferocity of the Navajo War against New Mexico contributed directly to the success of General Kearny's "Army of the West." Caught between the Navajo to the west and the Americans to the east, New Mexico was conquered by the Americans without a fight.



14.4 “The Fearing Time”

Questo scenario ricopre il periodo storico dei Diné dall'arrivo degli Americani nel 1846 fino al culmine della Campagna Navajo del Colonnello Christopher “Kit” Carson nel 1863-1864.

Periodo: Questo scenario porta il giocatore dentro l'intero Periodo Americano del gioco.

Difficoltà: Questo è lo scenario più difficile.

14.4.1. Setup dello scenario

Eseguite le seguenti istruzioni nell'ordine presentato:

Piazzate l'Evento Attivo: Piazzate a faccia in su la carta #50 *Army of the West* lungo il bordo alto della mappa. Essa è in gioco.



Piazzare le Famiglie Iniziali in gioco: A, B, C, D, e E (Ferocia 0) in qualsiasi Area di Shiprock, San Juan Valley, Zuni Mountains, Hopi Land, e Canyon de Chelly. Piazzate un segnalino uomo, donna, e bambino in ogni casella Famiglia delle Famiglie in gioco. Mettete i restanti Segnalini Famiglia nello spazio di attesa di ciascuna Casella Famiglia.

Piazzare gli Anziani iniziali in gioco: Piazzate 1 segnalino anziano in ognuna delle tre caselle più a sinistra del Riquadro Anziani.

Piazzare i segnalini Siccità: Piazzate 1 segnalino siccità in ogni Territorio.

Soggiogamento del New Mexico: Piazzate 3 cubetti rossi nella casella Soggiogamento del New Mexico.

Preparare i Contenitori: Piazzate tutti i segnalini Mais dentro un contenitore vuoto da dove, durante il gioco, verranno pescati. Fate lo stesso con i segnalini Estraneo.

Preparare il Raid Pool: Preparate il Raid Pool piazzando nel sacchetto questi cubetti: 3 neri, 4 marroni, 4 bianchi, 2 gialli, 1 verde, e 1 blu; rimettete il resto dei cubetti nella scatola.

Preparare le Carte Sviluppo Culturale: Scegliete 1 set di 3 Carte Sviluppo Culturale che saranno disponibili nel gioco. Prendete le rimanenti 7 carte di livello 1 e mescolatele insieme. Pescatene tre da queste 7 e mettetele insieme alle loro relative carte di livello 2 e 3, nella scatola. Non userete queste nove carte. Il giocatore rimane con cinque set di tre Carte Sviluppo Culturale da usare nel gioco.

Traccia di Registrazione Generale

- Punti Militari: 5
- Ferocia Nemica: 5
- Punti Cultura: 5
- AP Diné: 3
- Morale Nemico: 3

Rimuovere segnalini Beni Commerciali & Disturbo: Mettete 6 segnalini Beni Commerciali e 2 Disturbo da una parte. Essi non sono ne in gioco ne disponibili. Lo diventeranno quando avrete acquistato la Carta Sviluppo Culturale di livello 2 Tessitura (*Weaving*) o Capi dell'Altopiano (*Masters of the Mesas*).

Setup Risorse: Piazzate 4 segnalini Cavallo e 4 Pecora nella casella Risorse. Piazzate tutti i rimanenti segnalini Popolazione, Animali, Beni Commerciali, segnalini Disturbo, e segnalini Armi da Fuoco nella casella Fuori dal Gioco.

Setup Riquadro Ordini Nemici: Piazzate tutti i segnalini Ordine Americani (blu) in un contenitore e pescatene 2 a caso. Rimettete i 2 segnalini pescati nella scatola; non saranno usati nel gioco. Poi, piazzate tutti i rimanenti segnalini Ordine Americani a faccia in su (identificati dalla lettera maiuscola) nella colonna Attiva e In Attesa del Riquadro Ordini Nemici in ordine alfabetico, dall'alto verso il basso, e riempiendo prima la Colonna Attiva.

Setup Componenti Nemici: Piazzate un Fortino nell'Area 1 di Hopi Land e Zuni Mountains. Piazzate 1 segnalino Avamposto Fattoria nell'Area 3 di Shiprock, e nell'Area 2 di San Juan Valley. Piazzate tutti i segnalini Avamposto Fattoria rimasti, AP Nemici, e Raid Tribale nella casella nemica Fuori dal Gioco.

Prendete le Carte Sviluppo Culturale Iniziali: Il giocatore può scegliere liberamente e mettere in gioco 8 carte Sviluppo Culturale disponibili. Il giocatore può scegliere liberamente queste carte, ma devono essere soddisfatti tutti i requisiti di ciascuna carta scelta. (per esempio il giocatore non può prendere Equitazione di Livello 3 se non ha prima scelto Equitazione di Livello 2, etc).

14.4.2. Condizioni di Vittoria

Se il gioco non finisce prima, determinate la vittoria o la sconfitta dopo aver risolto la carta #55 *Kit Carson*:

Per ogni cubetto nero nella casella Soggiogamento del New Mexico, aggiungete 1 al Morale Nemico. Poi, sottraete il Morale Nemico ai Punti Militari e confrontate il risultato con la tabella sottostante.

Punti Militari > Morale Nemico	Vittoria Maggiore
1 o più Punti Militari = Morale Nemico	Vittoria Minore
1 o più Punti Militari < Morale Nemico	Sconfitta Minore
0 Punti Militari e 0 Morale Nemico	Sconfitta Minore
0 Punti Militari e 1 o più Morale Nemico	Sconfitta Maggiore

14.4.3. Preparare il Mazzo

Per preparare il mazzo per questo scenario, seguite tutti i passi sottostanti in ordine numerico:

1. Mescolate insieme tutte le carte Operazioni e Cerimonia
2. Trovate le carte dalla #51 alla #55 e mettetele in ordine numerico da sinistra a destra (con la #51 all'estremità sinistra e la #55 all'estremità destra). Le carte 51-54 sono carte Evento Storico, la carta #55 è un Evento Transitorio.
3. Girate queste carte a faccia in giù e distribuiteci sopra 8 carte Operazione/Cerimonia su ciascuna.
4. Mischiate queste cinque pile separatamente senza combinarle.
5. A partire dalla pila di sinistra (quella con la carta #51), metteteci ogni pila sulla cima dell'altra – spostandovi da sinistra a destra.

Quindi il mazzo finale di 45 carte, conterrà nelle prime 9 carte la

carta #51, e nelle ultime 9 la carta #55. Ciascun set di nove carte è stato mescolato separatamente.

Cenni Storici

The Diné initially saw the Americans, “the new men” as friends and allies. They had, after all, quickly defeated the perennial enemy of the Diné: the New Mexicans. Things quickly soured. The Navajo could not grasp the American’s concept of war. The Americans insisted that the Navajo cease their raids upon the ranchos of New Mexico. This puzzled the Diné.

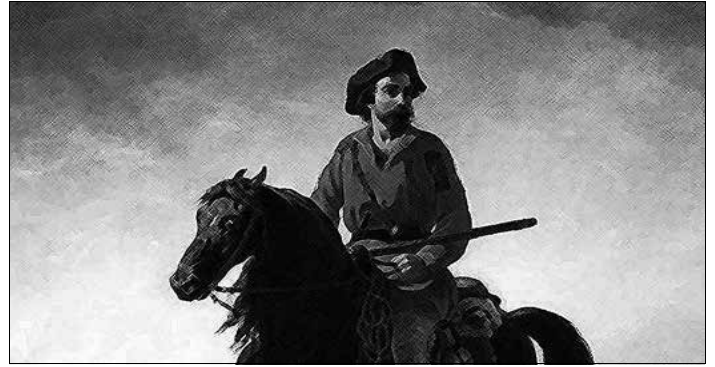
The Americans for their part set out to do two things: (1) Protect the New Mexicans from the Navajo (and other First Nations tribes) and (2) protect the Navajo from the New Mexicans. They failed terribly on all counts. Following the doctrine of Manifest Destiny, the Americans simply could not see the Diné as their equals.

Consequently, when conflict erupted between the Navajo and the New Mexicans, the Navajo were usually blamed and the New Mexicans acquitted.

To help maintain the peace, two forts were constructed in the heart of the *Diné*tah: Fort Fauntleroy (later renamed Fort Wingate, located just off of I-40 about 20 miles east of Gallup, NM) and Fort Defiance (located just north of present-day Window Rock, AZ).

When the American Civil War erupted, New Mexico was plunged into chaos. Officers and soldiers alike left to fight on both sides. New Mexicans were called upon to take up the slack and maintain the peace with the native tribes. This was like having the fox guard the henhouse. The Mescalero Apache and Navajo in particular took the opportunity to strike back against the Americans.

After the failed Confederate invasion of New Mexico, General James Carleton charged Colonel Kit Carson to subjugate the Mescalero Apache and the Navajo. This he did. With shocking brutality, the “Indian fighter” compelled the Navajo and Mescaleros to come to a reservation at a place called, “Bosque Redondo” (the round forest) on the Texas - Mexico border or be exterminated. Diné made their last stand at the Canyon de Chelly...



14.5 “The Rope Thrower”

Questo scenario ricopre gli anni finali delle Guerre Navajo, e precisamente, gli ultimi anni che precedono la campagna di Kit Carson nel 1863-64.

Periodo: Questo scenario porta il giocatore dentro la seconda metà del Periodo Americano del gioco.

Difficoltà: Questo è uno scenario corto, ma molto difficile.

14.5.1. Setup dello scenario

Eseguite le seguenti istruzioni nell'ordine presentato:

Piazzate l'Evento Attivo: Piazzate a faccia in su le carte #50 *Army of the West*, #51 *Death of Henry Linn Dodge*, #53 *Manuelito's War*, #54 *The American Civil War* lungo il bordo basso della mappa. Esse sono in gioco.



Piazzare le Famiglie Iniziali in gioco: A, B, C, D, e E (Ferocia 0) in qualsiasi Area di Shiprock, San Juan Valley, Zuni Mountains, Hopi Land, e Canyon de Chelly. Mettete i restanti Segnalini Famiglia nello spazio di attesa di ciascuna Casella Famiglia. Poi, piazzate due segnalini popolazione qualsiasi in ogni casella Famiglia delle Famiglie in gioco. Per determinare quale segnalino popolazione non bisogna piazzare, lanciate un dado per ogni famiglia e consultate il valore numerico posto sopra gli spazi segnalino popolazione. Piazzate il segnalino di Manuelito con qualsiasi famiglia sulla mappa.

Piazzare gli Anziani iniziali in gioco: Piazzate 1 segnalino anziano in ognuna delle tre caselle più a sinistra del Riquadro Anziani.

Piazzare i segnalini Siccità: Piazzate 1 segnalino siccità in ogni Territorio.

Soggiogamento del New Mexico: Niente cubetti.

Preparare i Contenitori: Piazzate tutti i segnalini Mais dentro un contenitore vuoto da dove, durante il gioco, verranno pescati. Fate lo stesso con i segnalini Estraneo.

Preparare il Raid Pool: Preparate il Raid Pool piazzando nel sacchetto questi cubetti: 3 rossi, 3 neri, 4 marroni, 4 bianchi, 2 gialli, 1 verde, e 1 blu; rimettete il resto dei cubetti nella scatola.

Preparare le Carte Sviluppo Culturale: Scegliete 1 set di 3 Carte Sviluppo Culturale che saranno disponibili nel gioco. Prendete le rimanenti 7 carte di livello 1 e mescolatele insieme. Pescatene tre da queste 7 e mettetele insieme alle loro relative carte di livello 2 e 3, nella scatola. Non userete queste nove carte. Il giocatore rimane con cinque set di tre Carte Sviluppo Culturale da usare nel gioco.

Traccia di Registrazione Generale

- Punti Militari: 5
- Ferocia Nemica: 5
- Punti Cultura: 5
- AP Diné: 0
- Morale Nemico: 5



Rimuovere segnalini Beni Commerciali & Disturbo: Mettete 6 Beni Commerciali e 2 Disturbo da una parte. Essi non sono ne in gioco ne disponibili. Lo diventeranno quando avrete acquistato la Carta Sviluppo Culturale di livello 2 Tessitura (*Weaving*) o Capi dell'Altopiano (*Masters of the Mesas*).

Setup Risorse: Piazzate 4 segnalini Cavallo, 4 Pecora, e 1 Armi da Fuoco nella casella Risorse. Piazzate tutti i rimanenti segnalini Popolazione e Animali nella casella Fuori dal Gioco.

Setup Riquadro Ordini Nemici: Piazzate tutti i segnalini Ordine Americani (blu) in un contenitore. Pescate a caso questi segnalini uno alla volta e piazzateli in uno spazio vuoto sul Riquadro Ordini Nemici. Riempite prima la colonna Attiva dall'alto verso il basso, poi la colonna In Attesa dall'alto verso il basso.

Setup Componenti Nemici: Piazzate un Fortino nell'Area 1 di Zuni Mountains e Hopi Land. Piazzate 1 segnalino Avamposto Fattoria nell'Area 1 di Shiprock e San Juan Valley. Piazzate tutti i segnalini Avamposto Fattoria rimasti, AP Nemici, e Raid Tribale nella casella nemica Fuori dal Gioco.

Prendete le Carte Sviluppo Culturale Iniziali: Il giocatore può scegliere liberamente e mettere in gioco quattro dei cinque "set" di Carte Sviluppo Culturale rimasti. Rimettete uno di questi cinque set nuovamente nella scatola; queste tre carte non saranno usate.

14.5.2. Condizioni di Vittoria

La stessa di 14.4.2

14.5.3. Preparare il Mazzo

Come nello scenario 14.1, questo scenario usa un piccolo mazzo e ha una piccola preparazione. Per preparare il mazzo per questo scenario, seguite i passi sottostanti in ordine numerico:

1. Mescolate tutte le carte Operazioni (no le Cerimonia).
2. Distribuite 3 carte operazione a faccia in giù per formare le ultime carte del mazzo.
3. Mischiate la carta Evento Transitorio #55 *Rope Thrower: Kit Carson* in queste tre carte.
4. Mettete altre 5 carte Operazioni a faccia in giù in cima al mazzo. **NON GUARDATE LE CARTE OPERAZIONE RIMANENTI; METTETELE NUOVAMENTE NELLA SCATOLA!**
5. Mischiate tutte le 12 Carte Cerimonia.
6. Pescate 1 carta Cerimonia e aggiungete un segnalino popolazione sullo Scorrere del Tempo come indicato dal passo 3 della Carta Cerimonia, altrimenti scartate la carta. Se ci sono meno di 3 segnalini popolazione sullo Scorrere del Tempo, ripetete questa procedura. Ignorate gli Effetti "Enemy Way".

Cenni Storici

When the American Civil War erupted, its ripple effects impacted the whole country, including the far western territories. In New Mexico, the military situation was thrown into disarray. Officers resigned their commissions to join the South, or were recalled to the east to fight for the North. The security situation for the Department of New Mexico was precarious. This was not wholly unnoticed by the Apache and the Navajo bands.

To shore up the Department, an ill-advised decision was made: to rely on New Mexican militia to keep the peace between the colonists and the native tribes. This was unfortunate as the New Mexicans harbored a deep-seated hatred towards tribes like the Navajo. Abusing their position of strength, New Mexican slave raids on the Navajo intensified. The boiling point was reached on September 22, 1861 when a peaceful horserace between U.S. soldiers at Fort Defiance turned ugly. Following a questionable outcome of the race (it appears that the soldiers cheated), tempers flared between the Navajos and the soldiers. Suddenly, without warning the soldiers opened fire. Thirty men, women, and children were massacred. The final Navajo War was soon underway.

The Confederate invasion of New Mexico in 1862, combining as it did with Navajo and Apache raids, was very unsettling to the government of the United States. Following General Sibley's Pyrrhic victory at Valverde and Glorieta Pass, newly appointed commander of Department of New Mexico General James H. Carleton set about to subjugate the Apache and Navajo once and for all.

Carleton's weapon was none other than the legendary scout, Christopher "Kit" Carson. Carson began his task by rounding up the Mescalero Apache bands and compelling them to move to a newly-built fort along the Pecos River in eastern New Mexico: Fort Sumner (this place is also known as the Bosque Redondo, "the round forest"). The Navajo campaign would prove more challenging.

Kit Carson's Navajo Campaign was unlike any which the Diné had experienced before. For the first time ever, total war was waged against them. The Diné were given an ultimatum: "Leave your homeland and come to the Bosque Redondo, or die." Carson's tactics were every bit as brutal as the ignored ultimatum suggested. It was a campaign of terror. Carson's men systematically burned crops and slaughtered livestock. Few Navajo were encountered, however, which greatly demoralized Carson and his men.

The impact of Carson's campaign was hidden from him until the winter of 1863. About to break off the campaign, Carson made one last raid: this time, into the forbidding haunt of the Diné: Canyon de Chelly. Here, hundreds of starving Navajo make a brief but ineffectual stand before surrendering. As the year of 1863 drew to a close, the Diné began surrendering en masse, eager to escape the nightmare with their lives. Those that surrendered were forcemarched 450 miles to Fort Sumner. Exact details are impossible to determine, but at least 200 (some accounts say as high as 500) people died on the Long Walk.



14.6 “The Navajo Wars”

Questo scenario ricopre il periodo storico dei Diné che va dall'arrivo dei Spagnoli nel 1598 fino alla sottomissione di questo popolo nel 1864.

Periodo: Questa è una campagna che unisce insieme gli scenari 14.2, 14.3, e 14.4, formando così un racconto completo.

Difficoltà: Lo scenario è molto difficile per colpa della sua lunghezza, infatti ci sono molte possibilità che qualcosa vada storto.

14.6.1. Setup dello scenario: Eseguite le stesse istruzioni di 14.1.1.

14.6.2. Condizioni di Vittoria: Le stesse di 14.4.2.

14.6.3. Preparare il Mazzo: Lo stesso di 14.2.3.

14.6.4. Regole Speciali: Se il giocatore raggiunge la Vittoria Automatica, come da regola 12.2, nei periodi di gioco Spagnolo e/o Messicano eseguite le seguenti istruzioni:

Passo 1 – Rimuovete tutti i segnalini dallo Scorrere del Tempo e metteteli nella casella Fuori dal Gioco.

Passo 2 – Aggiungete segnalini popolazione alle Famiglie in gioco fino ad avere in ciascuna Famiglia un uomo, donna, e bambino.

Passo 3 – Ogni segnalino famiglia in gioco può essere spostato in qualsiasi area di qualsiasi Territorio (mantenendo la Ferocia). Se ci sono meno di 5 famiglie in gioco, aggiungete un uomo, donna, e bambino a UNA Famiglia fuori dal gioco piazzando il suo segnalino famiglia in qualsiasi area di qualsiasi Territorio con Ferocia 0.

Passo 4 – Rimuovete tutti i segnalini anziano dal Riquadro Anziani (se presenti), poi piazzate 1 segnalino anziano in ognuna delle tre caselle più a sinistra del Riquadro Anziani.

Passo 5 – Rimettete tutti gli Avamposti nella casella FdG. Rimettete nei relativi contenitori tutti i segnalino Estraneo e Mais a prescindere da dove si trovano – inclusi i segnalini nella casella Risorse o quelli rimossi dal gioco!

Passo 6 – Rimettete ogni cavallo presente nelle caselle Famiglia, nella casella Risorse. Aggiungete 1 segnalino per ogni tipo di animale nelle Risorse.

Passo 7 – Piazzate 1 segnalino siccità in ogni Territorio che non abbia segnalini siccità.

Passo 8 – Rimuovete dal gioco tutti i segnalini Ordine dal Riquadro Ordini. Rimuovete dal gioco i segnalini Morale Nemica e Ferocia

relativi al periodo nel quale si è ottenuta la vittoria automatica.

Passo 9 – Rimuovete tutti i cubetti che non sono rossi dal sacchetto del Raid Pool, e aggiungete i cubetti come indicato nella “Preparazione del Raid Pool” in 14.3.1 (se la vittoria è avvenuta nel periodo Spagnolo) o 14.4.1 (se la vittoria è avvenuta nel periodo Messicano). Poi eseguite il “Setup Riquadro Ordini Nemici” della sezione 14.3.1 (se la vittoria è avvenuta nel periodo Spagnolo) o 14.4.1 (se la vittoria è avvenuta nel periodo Messicano). Piazzate tutti i segnalini Fattoria nella casella FdG Nemica (se non sono già lì).

Passo 10 – Scartate tutte le Carte Cerimonia dalla vostra mano. Rimuovete dal gioco qualsiasi Evento Transitorio ancora in gioco (se presente); Rimuovete dal gioco tutte le carte Evento Storico ancora in gioco o presenti nel mazzo. Poi, prendete un Evento Transitorio dal mazzo e piazzatelo a faccia in su lungo il bordo alto della mappa. E' in gioco. Create il mazzo per il periodo imminente di gioco (14.3.3 se la vittoria è avvenuta nel periodo Spagnolo; 14.4.3 se avvenuta nel periodo Messicano).

Passo 11 – Se il giocatore ha ottenuto la Vittoria Automatica durante il periodo Spagnolo, impostate il segnalino Ferocia Nemica sullo spazio “4” della TRG; altrimenti, impostatelo sul “5”.

Passo 12 – Piazzate il segnalino Punti Militari sulla TRG nello spazio corrispondente al numero di segnalini Famiglia in gioco. Se la Vittoria Automatica è avvenuta durante il periodo Spagnolo, piazzate il segnalino Morale Nemico Messicano nello stesso spazio dei Punti Militari, altrimenti piazzate il segnalino Americano sullo spazio “3”.

Passo 13 – Per ogni cubetto nero presente nella casella Soggiornamento del New Mexico, decrementate i Punti Militari di 1.

Passo 14 – Il giocatore può scegliere liberamente una qualsiasi Carta Sviluppo Culturale, che sarebbe comunque in grado di acquistare durante la fase Controllo Vittoria.

Passo 15 – Piazzate il segnalino Punti Cultura sullo spazio “9” e il segnalino “AP” del giocatore sullo spazio “3” della TRG.

Passo 16 – Ricominciate dalla sequenza di gioco.

15. Regole Opzionali

15.1 Mmmmm Carne di Cavallo!

I segnalini Cavallo possono essere utilizzati durante lo Scorrere del Tempo per sfamare la Popolazione. Ogni segnalino cavallo sfama 1 segnalino popolazione. No, non è molto efficiente, ma può essere utile evitare di sprecare un segnalino pecora per sfamare un segnalino!

15.2 Cavalcare fino allo sfinimento!

Quando attivata, una famiglia può aggiungere +1 agli MP per utilizzare *un* (e solo uno) segnalino cavallo dalla casella Risorse.

15.3 Tratta dei Cavalli!

Due segnalini animale dello stesso tipo possono essere spesi per ricevere 1 animale di un altro tipo disponibile. Due pecore, per esempio, possono essere spese per prendere 1 segnalino cavallo. Oppure due segnalini cavallo possono essere spesi per un segnalino pecora.

16. Variante due Giocatori Semi-Cooperativo

Questa variante consente a due giocatori di giocare in modo semi-cooperativo. E' consigliato che i giocatori conoscano bene le regole standard prima di cominciare a giocare con questa variante.

16.1 Vittoria e Sconfitta

In questa variante, due giocatori giocano insieme in modo semi-cooperativo. Se in qualsiasi momento si verifica la regola 12.1, entrambi i giocatori perderanno! Alla fine dello scenario quando si consulta la tabella delle condizioni di vittoria, se il risultato non è una Vittoria Minore o Maggiore, entrambi i giocatori perdono.

Entrambi i giocatori possono perdere; ma soltanto uno può vincere! Durante il gioco, i giocatori avranno la possibilità di acquisire Punti Influenza (o IP). Alla fine, se i giocatori avranno raggiunto almeno la condizione di Vittoria Minore, il giocatore con più IP vince la partita. In caso di parità, il giocatore che a fine partita ha in mano una carta non-Capotribù (Headman) vince.

16.2 Il Capotribù

In qualsiasi momento, uno dei due giocatori dovrà essere in possesso della carta Capotribù. Il giocatore in possesso di questa carta è denominato "giocatore Capotribù". Il giocatore senza questa carta è denominato "giocatore Non-Capotribù".

Eccetto dove diversamente indicato, il giocatore Capotribù avrà la parola finale su tutte le decisioni prese dai giocatori.

Ogni volta che la carta Capotribù passa all'altro giocatore, i ruoli dei giocatori si scambiano immediatamente.

16.3 Influenza e Segnalini Influenza



I giocatori scelgono i segnalini Influenza che useranno per influenzare anziani e famiglie. Uno prenderà i segnalini con la pietra turchese; l'altro quelli con il cesto rosso.

Si dice che un giocatore abbia influenza su di un anziano quando il suo segnalino Influenza si trova sopra il segnalino anziano. Si dice che un giocatore abbia influenza su di una famiglia quando il suo segnalino Influenza si trova nella Casella Famiglia.

I segnalini Anziano durante il gioco, possono avere su di essi un (e soltanto uno) segnalino Influenza; uno da entrambi i giocatori. Eccezione: Durante l'Operazione Scorrere del Tempo, l'Influenza sarà rimossa temporaneamente da tutti gli anziani in gioco.

Nelle caselle Famiglia ci può essere un (e soltanto uno) segnalino Influenza da entrambe i giocatori (può essere usato qualsiasi spazio affinché il segnalino Influenza sia sempre visibile); OPPURE può essere lasciato senza segnalini Influenza – in questo caso la Famiglia si dice essere senza alcuna influenza.

16.3.1. Influenzare un Anziano: Quando un giocatore ha la possibilità di Influenzare un anziano, rimuove dall'anziano il segnalino Influenza dell'avversario (se presente), e ci piazza sopra un suo segnalino Influenza. Quando i segnalini anziano si trovano nello stesso spazio del Riquadro Anziano, assicuratevi che ognuno abbia il sopra di esso il corretto segnalino influenza.

16.3.2 Influenzare una Famiglia: Quando un giocatore ha la possibilità di Influenzare una famiglia, rimuove dalla famiglia il segnalino Influenza dell'avversario (se presente), e piazza il suo segnalino Influenza nella casella Famiglia.

16.4 Modifiche al Setup dello Scenario

Per il setup dello scenario effettuate la seguente procedura:

Passo 1 – Scelta del Capotribù: Ogni giocatore sceglie un set di segnalini Influenza e lancia un dado. Se si ottiene 1-3, il giocatore con le pietre turchesi è il Capotribù; con un 4-6, l'altro giocatore è il Capotribù. Date la carta Capotribù al giocatore che ne ha diritto.

Passo 2 – Eseguite il setup dello scenario come da istruzioni della sezione 14, saltando però la "Preparazione le Carte Sviluppo Culturale" e "Prendere la carta Sviluppo Culturale iniziale". Queste verranno eseguite più avanti nel passo 6.

Passo 3 – Influenzare gli anziani: Il Capotribù piazza segnalini Influenza su un numero di anziani, presenti nel Riquadro Anziani, sufficiente a dargli la maggioranza. Egli può scegliere di Influenzare qualsiasi segnalino anziano.

ESEMPIO 1: Ci sono tre anziani nel Riquadro Anziani. Il Capotribù piazza il suo segnalino Influenza su due anziani.

ESEMPIO 2: Ci sono quattro anziani nel Riquadro Anziani. Il Capotribù piazza il suo segnalino Influenza su tre anziani.

Quando il Capotribù ha finito, il giocatore non-Capotribù piazza i suoi segnalini Influenza su ogni segnalino anziano nel Riquadro Anziani che sia privo di un segnalino Influenza.

ESEMPIO 1: Ci sono tre anziani nel Riquadro Anziani. Il Capotribù piazza il segnalino Influenza su due di essi. Il giocatore non-Capotribù piazza l'Influenza sul segnalino anziano rimasto.

ESEMPIO 2: C'è un solo anziano nel Riquadro Anziani. Il Capotribù piazza il suo segnalino Influenza su questo anziano. Il giocatore non-Capotribù non può piazzare un segnalino Influenza.

Passo 4 – Influenzare le famiglie: Ogni giocatore piazza un numero di segnalini Influenza, pari al numero di anziani che ha influenzato, sulle Famiglie nella mappa che non siano già state influenzate. Piazzate questi segnalini Influenza uno alla volta, iniziando dal Capotribù e alternandosi con il giocatore non-Capotribù fino a quando non ci sono più segnalini da piazzare.

ESEMPIO: Il Capotribù ha influenzato 2 anziani. Egli può piazzare 2 segnalini Influenza nelle Caselle Famiglia. Piazza il primo sulla Famiglia A. Il giocatore non-Capotribù ha influenzato solo 1 anziano quindi può piazzare 1 segnalino nelle Caselle Famiglia. Il giocatore non-Capotribù potrebbe collocare il segnalino influenza sulla Famiglia A, il che farebbe rimuovere il segnalino influenza piazzato dal Capotribù su questa famiglia. Ma essendo l'inizio del gioco, il giocatore non-Capotribù sceglie di non inimicarsi il suo avversario, e invece piazza il segnalino sulla Famiglia B. Il Capotribù deve piazzare il suo secondo segnalino, e vendendo la possibilità di avvantaggiarsi sull'avversario, piazza la sua influenza sulla Casella della Famiglia B, rimuovendo così il segnalino influenza del suo avversario. La Famiglia C, l'unica rimasta che abbia un segnalino Famiglia sulla mappa, rimane Non Influenzata.

Passo 5 – Modifica della ferocia del segnalino famiglia: Il giocatore non-Capotribù può modificare la Ferocia iniziale (a qualsiasi valore desiderato) di ogni famiglia che ha influenzato.

Passo 6 – Carte Sviluppo Culturale: Il Capotribù esegue la sezione "Preparare le carte Sviluppo Culturale" del setup scenario. Il giocatore non-Capotribù esegue la sezione "Prendere le carte Sviluppo Culturale Iniziali" del setup scenario.

16.5 Modifica della Sequenza di Gioco

La sequenza di gioco (sezione 2 del regolamento) in questa variante viene modificata come segue:

16.5.1 Fase di Pesca della Carta: nessun cambiamento.

16.5.2 [NUOVA] Determinare il Capotribù: Se il giocatore in possesso della carta Capotribù influenza la maggioranza di anziani nel Riquadro Anziani, egli ne mantiene il possesso e la fase termina.

- Se il giocatore con la carta Capotribù non ha Influenza sulla maggioranza degli anziani presenti nel Riquadro Anziani ma il suo avversario sì, egli passa la carta Capotribù all'avversario che diventa il giocatore Capotribù.
- Se c'è almeno 1 anziano sul Riquadro Anziani e nessun giocatore ha influenza sulla maggioranza degli anziani, il giocatore Capotribù deve lanciare un dado e controllare la Tabella "Enemy Way" del Capotribù (sul retro della carta Capotribù). Se dopo il lancio nessuno dei giocatori Influenza ancora la maggioranza, passate la carta Capotribù a questo giocatore; altrimenti, il giocatore non-Capotribù può piazzare 1 segnalino Influenza su un anziano e prendere possesso della carta Capotribù.
- Se non ci sono anziani nel Riquadro Anziani, piazzate 3 anziani negli spazi più a sinistra. Prendete i segnalini prima dallo Scorrere del Tempo, poi dalla casella FdG. Il non-Capotribù piazza l'Influenza su due anziani; il Capotribù piazza l'Influenza su un anziano e passa la carta Capotribù all'altro giocatore.

16.5.3 Fase Risoluzione Carta: modificata come segue:

A. Operazioni Giocatore – Nella fase di Operazioni Giocatore, un giocatore si dichiarerà il "giocatore esecutivo". Ad eccezione di 16.6.1, il giocatore esecutivo ha il pieno controllo, durante la fase Operazioni Giocatore, su tutti i pezzi di gioco nella mappa. (Notate che le carte nella mano non rientrano in questa qualifica; le carte in mano sono sotto il pieno controllo del giocatore che le possiede).

Il Capotribù decide se anticipare il nemico e iniziare per primo.

Se il Capotribù decide di anticipare, egli determina l'Operazione da eseguire, ma è l'altro giocatore che eseguirà l'Operazione scelta.

Se il Capotribù decide di non anticipare, il giocatore non-Capotribù determinerà quale Operazione eseguire. Il giocatore Capotribù sarà il giocatore esecutore dell'Operazione scelta.

ESEMPIO 1: Jim è il giocatore Capotribù. Charles è il giocatore non-Capotribù. Durante la fase Operazioni, Jim decide di non anticipare il nemico e di effettuare un'Azione. Comunque l'Operazione sarà eseguita da Charles.

ESEMPIO 2: Jim è il giocatore Capotribù. Charles è il giocatore non-Capotribù. Durante la fase Operazioni, Jim decide di spendere AP per anticipare il nemico. Charles, comunque, decide che i giocatori eseguiranno una Operazione di Scorrere del Tempo.

Questo non era quello che Jim voleva fare! Ma Jim deve comunque eseguire tale Operazione.

B. Operazioni Nemiche – Non modificata, ma vedi la "Tabella Effetti e Influenza due Giocatori".

C. Evento Maggiore – Ci sono due modifiche nell'Evento Maggiore.

(1) Le Carte Cerimonia vengono gestite in maniera leggermente differente nella variante a due giocatori:

- Ogni giocatore ha la propria mano di carte Cerimonia, e ne mantiene SEMPRE il pieno controllo sull'uso o il non-uso.
- Il Capotribù decide come eseguire i passi della carta Cerimonia. Durante la risoluzione di questa carta, solo le carte in mano al Capotribù sono soggette all'effetto "Enemy Way" - le carte in mano all'altro giocatore sono ignorate. Se si esegue il passo 3 della carta Cerimonia, il Capotribù prende la carta in mano.
- Risolvere l'effetto "Enemy Way": Quando dovete risolvere un effetto "Enemy Way" sulla carta del Capotribù, ignorate il testo sulla carta e invece applicate quanto segue:

Passo 1 – Il giocatore non-Capotribù può scartare alcune o tutte le carte dalla sua mano.

Passo 2 – Il giocatore Capotribù lancia un dado e applica un modificatore +1 per ogni IP sulla TRG, e +1 per ogni carta che il Capotribù ha scartato nel passo 1 (sopra).

Passo 3 – Confrontate il risultato modificato del lancio eseguito al passo 2, con la tabella che trovate sul retro della carta Capotribù e applicate il risultato.

Passo 4 – Il giocatore Capotribù può scartare la carta Cerimonia dalla sua mano.

(2) Gli eventi Sciamano (carte 14, 15, e 16) hanno dei nuovi risvolti: Il giocatore Capotribù ha la possibilità di mostrare le prossime 3 carte al suo avversario. Egli non ha bisogno di mostrarle.

D. Evento Minore – Nessun cambiamento.

E. Controllo Vittoria – Il giocatore Capotribù decide o meno l'uso della "Buona Medicina" (8.1). Se la procedura di Controllo Vittoria si è svolta, il Capotribù decide se comprare o meno una carta Sviluppo Culturale (8.2 Passo 8); ma il giocatore non-Capotribù sceglie che tipo di carta acquistare.

16.5.4 Fase di Scarto: Nessun cambiamento.

16.6 Operazioni Giocatore:

Ci sono diverse piccole modifiche alle Operazioni disponibili dei giocatori:

16.6.1 Pianificazione: I giocatori che hanno Influenza su anziani scelgono l'Azione Anziano da eseguire. Il giocatore che svolge l'Operazione sceglie l'ordine delle Azioni Anziano da svolgere.

Nella variante a due giocatori c'è una ulteriore Azione Anziano disponibile per i giocatori:

- **Piazzare Influenza.** Se eseguita con successo consente al giocatore che la esegue di piazzare la sua Influenza sulla Famiglia (vedi 16.3.2).

Importante: Questa regola disciplina anche gli Eventi Maggiori che permettono le Azioni Anziano aggiuntive.

16.6.2 Effettuare Azioni: Vedi la "Tabella Effetti e Influenza due Giocatori".

16.6.3 Scorrere del Tempo: Ci sono due nuove e importanti aggiunte a questa Operazione:

A. Prima di iniziare qualsiasi passo dello Scorrere del Tempo, se il Morale Nemico è più alto dei Punti Militari sulla TRG, un giocatore con almeno 1 IP totalizzato nella TRG (vedi 16.7) può spendere 1 IP per aumentare i Punti Militari di 1.

B. Dopo aver completato tutte le fasi dello Scorrere del Tempo, rimuovete tutti i segnalini Influenza da tutti gli anziani presenti nel

Riquadro Anziani. Poi il giocatore non-Capotribù piazza segnalini Influenza su un numero di anziani, nel Riquadro, sufficiente a dargli il controllo della maggioranza. Egli può scegliere di influenzare qualsiasi segnalino anziano. Quando il non-Capotribù termina, il Capotribù piazza i suoi segnalini Influenza su ogni anziano nel Riquadro che non sia ancora stato influenzato. Infine, la carta Capotribù passa all'altro giocatore. Se non ci sono anziani nel Riquadro, l'Operazione termina (la regola 16.5.2 (punto 2) sarà applicata nella successiva fase Determinare Capotribù).

16.7 Assegnare Punti Influenza (IP):

Oltre a ottenere la Vittoria Maggiore o Minore secondo le normali regole, i giocatori hanno l'obiettivo di guadagnare Punti Influenza (IP). Gli IP si ottengono a seconda delle circostanze in base alla "Tabella Effetti e Influenza due Giocatori".



16.7.1 Segnalino "Influenza":

Per tracciare gli IP nella TRG si usa un segnalino. Il segnalino ha due facce, che identificano i due giocatori. Il lato in alto indica il punteggio di quel giocatore – solo un giocatore può avere uno o più IP; l'altro ne avrà 0 IP.

16.7.2 Aggiungere IP: Quando un giocatore guadagna un IP, egli dovrà modificare il punteggio nel seguente modo:

- Se il segnalino IP mostra il lato del giocatore, egli incrementa il suo valore di 1 nella TRG.

ESEMPIO: Il segnalino IP è sul lato Turchese sullo spazio "1". Quando il giocatore Turchese guadagna 1 IP, il segnalino si sposta sullo spazio "2".

- Se il segnalino è sul lato dell'avversario, diminuisce il valore, OPPURE, se sta sullo "0", girate il segnalino sul lato che lo rappresenta e aumentate il valore a "1".

ESEMPIO: Il segnalino IP è sul lato Turchese sullo spazio "1" della TRG. Quando il giocatore con il Cesto Rosso totalizza 1

Effetti e Influenza a 2 Giocatori

Influenza sulla Famiglia	Azione / Reazione condotta dalla Famiglia	Effetto
Influenza Giocatore Capotribù	Cubetto pescato dal Raid Pool di colore marrone, nero, giallo, o bianco nella NM	Il giocatore Capotribù può rimuovere 1 segnalino Influenza da questa Famiglia e aggiungere 1 IP alla TRG.
	Avamposto / Fortino distrutto durante il Raid	
	Successo: Guerra Tribale, Diplomazia Tribale, Negoziazione, e/o Imboscata	
	Risultato battaglia FV o MFV	
Influenza Giocatore Capotribù	Cubetto pescato dal Raid Pool di colore blu, verde, o rosso nella NM o durante il Raid su un Avamposto	Rimuovete l'Influenza del giocatore Capotribù da questa Famiglia.
	Fallimento: Guerra Tribale, Diplomazia Tribale, Negoziazione, e/o Imboscata	
	1 o più segnalini Popolazione rimossi dalla Casella Famiglia durante, un Raid Nemico/Tribale, la risoluzione di un segnalino Estraneo, o un Evento Maggiore.	
	Risultato della battaglia TTD, EV, o MEV	
Nessuna Influenza	Cubetto pescato dal Raid Pool di colore marrone, nero, giallo, o bianco nella NM	Nessun effetto.
	Avamposto / Fortino distrutto durante il Raid	
	Successo: Guerra Tribale, Diplomazia Tribale, Negoziazione, e/o Imboscata	
	Risultato battaglia FV o MFV	
Nessuna Influenza	Cubetto pescato dal Raid Pool di colore blu, verde, o rosso nella NM o durante il Raid su un Avamposto	Il giocatore non-Capotribù può piazzare uno dei suoi segnalini Influenza su questa Famiglia. Se ciò non fosse possibile a causa della rimozione dal gioco del segnalino Famiglia (), il giocatore non-Capotribù può piazzare uno dei suoi segnalini Influenza su qualsiasi Anziano presente nel Riquadro Anziani
	Fallimento: Guerra Tribale, Diplomazia Tribale, Negoziazione, e/o Imboscata	
	1 o più segnalini Popolazione rimossi dalla Casella Famiglia durante, un Raid Nemico/Tribale, la risoluzione di un segnalino Estraneo, o un Evento Maggiore.	
	Risultato della battaglia TTD, EV, o MEV	
Influenza Giocatore non-Capotribù	Cubetto pescato dal Raid Pool di colore marrone, nero, giallo, o bianco nella NM	Il giocatore non-Capotribù può rimuovere il segnalino Influenza da questa Famiglia e aggiungere 1 Punto Influenza sulla TRG.
	Avamposto / Fortino distrutto durante il Raid	
	Successo: Guerra Tribale, Diplomazia Tribale, Negoziazione, e/o Imboscata	
	Risultato battaglia FV o MFV	
Influenza Giocatore non-Capotribù	Cubetto pescato dal Raid Pool di colore blu, verde, o rosso nella NM o durante il Raid su un Avamposto	Il giocatore non-Capotribù può piazzare uno dei suoi segnalini Influenza su qualsiasi Anziano nel Riquadro Anziani.
	Fallimento: Guerra Tribale, Diplomazia Tribale, Negoziazione, e/o Imboscata	
	1 o più segnalini Popolazione rimossi dalla Casella Famiglia durante, un Raid Nemico/Tribale, la risoluzione di un segnalino Estraneo, o un Evento Maggiore.	
	Risultato della battaglia TTD, EV, o MEV	

IP, il segnalino ritorna allo spazio "0". La prossima volta che il giocatore con il Cesto Rosso guadagna un IP, il segnalino viene girato sul lato del Cesto Rosso e messo sullo spazio "1".

NOTA DELL'AUTORE: Pensate così, se il vostro avversario è in testa, guadagnare un IP significa togliere punti all'avversario. Se siete in parità (a 0) o se voi siete in testa, guadagnare un IP significa aggiungere punti al vostro totale.

16.8 Regole Speciali della Carta #55:

Kit Carson: "Rope Thrower" - Regola 6.2.3 è modificata così:

Nel Passo 3: Il giocatore con più IP decide quale opzione affrontare; se entrambi sono a 0 IP, sceglie il Capotribù.

Nel Passo 4:

- Non usate la Tabella “Effetti e Influenza due Giocatori”. Prima di risolvere ogni Raid Tribale, iniziando dal Capotribù, entrambi i giocatori “dichiarano” quanti segnalini spenderanno per neutralizzare gli effetti del Raid Tribale.
- Il giocatore che ha dichiarato il minor numero di segnalini, li spende per tentare di salvare il segnalino/i Famiglia nel Territorio preso di mira. Date la carta Capotribù al giocatore che ha dichiarato di più.
- Ogni segnalino Famiglia che si trova nella casella Cattura del Territorio in questione, dà al giocatore non-Capotribù 1 IP.
- Ogni segnalino Famiglia che rimane sulla mappa dopo il Raid nel Territorio, dà al Capotribù 1 IP.

Designer's Notes

Why the Navajo? Back in 2008 I had a conversation with Charles Lee, a Navajo teenager who enjoyed playing wargames with me after church on Sunday afternoons. We were discussing the game *Geronimo* by Avalon Hill. The crux of the conversation had to do with a man who I had only the vaguest knowledge of: Kit Carson. What I learned was that while many Americans look upon Kit Carson as a folk hero of the Old American West, most Navajo despise him. Charles encouraged me to read up on the topic. Some time later, I found a book entitled, *Blood and Thunder* by Hampton Sides. For many reasons the reading of this book had a profound impact on my life.

I had lived among the Navajo for most of my life but unfortunately did not know much about their history. Sides' book opened my eyes not just to the history of the Navajo and of Kit Carson, it set me down a path that would enable me to see something disturbing about myself. Having lived most of my life in a place where white people like myself are in the minority (I was one of but a handful of people of European descent in my high school graduating class), with many non-white friends (most of my friends are Navajo or Hispanic), I would not have categorized myself as bigoted. What I discovered about myself was a form of arrogance: a cultural arrogance. It was a Eurocentric arrogance that was so deep-seated, I didn't realize it was there.

When you're confronted with something unpleasant about yourself you have a choice: you can accept it and continue to live that way; you can pretend that it doesn't exist (denial); or you can deal with it and change. I made the decision to deal with this issue.

I started to make a conscious effort to look at things through the eyes of the Navajo, to try to see and understand life from their point of view. As I began to try and look at the life and history of the Diné through their eyes, I began to see just what a valiant and epic struggle took place on the very land I walk across every day! As a gamer, I also saw potential for a conflict simulation—one which my friend Charles Lee would enjoy playing.

Very quickly I ruled out a multiplayer format. The reason for this is simple: it would be very culturally insensitive to have as the goal for one of the players, the destruction of the Diné. Instead, I wanted the game to tell a story. I wanted the game to tell the story of the Navajo struggle to maintain their way of life. More than that, I wanted to tell the story from the native perspective. To do this, a solitaire game format was adopted. Later on, I developed a way to play the game competitively using the Two-Player Variant (semicooperatively), but from the start, the vision for the game was to be a solitaire game.

So why pick the Navajo? This is the people I live among, work with, and have ministered to as a pastor. It is my intention to design more games which focus on an individual tribe or confederation of tribes. But for the first game in this series, I wanted to honor the people I've come to know and love the most.

The Map

The map has the appearance of a point-to-point map familiar to many gamers. Actually, it is more of an area map. Early on, I wanted to make a hybrid map that used area movement principles for the Navajo but point-to-point movement for the non-native enemies. After several attempts, I hit upon a different approach, one which could reflect terrain of varying levels of difficulty. The map I settled on for the final design can be alternately visualized as a circle divided up into six “pie” slices with a “bullseye” in the center. Each “slice” is a Territory and is adjacent to two other Territories as well as the center “bullseye”—Canyon de Chelly. The spaces inside each Territory, called Areas, represent segments of that area of varying difficulty of terrain. Each Territory (except the Canyon) has six such Areas. The decision to use this number was based on the desire to use a six-sided die for all die rolling in the game. Forcing the player to travel through several Areas before moving to an adjacent Territory proved to be a simple way to model very complex topography and terrain.

The Map Territories have been named after prominent landmarks in that region. Shiprock, for example, represents the territory east of the Chuska mountains (which run north-south along the present-day Arizona-New Mexico border); west of the Río Grande; south of the San Juan River (which runs along the present-day Colorado-New Mexico border), and north of the pine-forested Zuni Mountains.

Families

Contrary to most Europeans' understanding of the indigenous peoples of North America, the Navajo (as other tribes) did not have any centralized form of government, nor were they led by a “chief.” The Navajo had no central political authority. They were a loose confederation of semi-nomadic family units led by an elder or headman. Some writers refer to these family units as “bands,” “rancherias,” or “outfits.” The earliest iterations of the game used Sides' terminology of “outfit.” This proved difficult to digest for players unfamiliar with the history so the term “family” was adopted.

One of the things I wanted to do with this game was model the spectrum of Navajo population. Several population models were tested before settling on the one you now find in the game. I wanted each age group and sex to function in a unique way with each bringing their special strengths and weaknesses to the table:

Elders are in many ways the most valuable population piece in the game. At the same time they are the most fragile and the least versatile of the population pieces. They may die during Passage of Time Operations. Their counters cannot be converted into any other age group.

Adults—men and women—are very important as well. Family counters cannot exist on the map in the game without them. Men enable a family to raid and fight battles. Women are the only piece in the game that can create valuable trade goods counters. Adults are somewhat versatile in that they can be converted into elder counters. Women elders were and still are very widely respected among the Diné.

Children are also extraordinarily valuable. They are also very

vulnerable later in the game as they become the targets of Slave Raids. The chief value of children lies in their versatility. In fact, this is their only function: they can be converted into either any other population piece.

Operations Cards

The length of history that I sought to cover in this game combined left me with a couple of early design choices: I could try to model time in a conventional way with each “turn” representing a given amount of years or months; or I could use a more unconventional method whereby time is abstracted with each “turn” representing an imprecise time period. I chose the latter course. The reasons for this owe as much to playability as to the intermittent nature of the conflict between the Diné and the colonial powers in New Mexico.

The key mechanic to the model of time in the game is the use of the Operations Cards. Playing through an entire deck of Operations Cards constitutes the passage of anywhere from 223 years (Spanish Period), to twenty years (Mexican and American Periods). This ultimately works well as the latter years of the Navajo Wars saw the greatest concentration of conflict. During the Spanish period, for example, there were periods of peace which lasted as long as fifty years!

To give flavor to the game, I chose to give each Operations Card a Major Event as well as a Minor Event. These are somewhat generic occurrences which happened repeatedly during the course of the Navajo Wars. More on these below.

To drive the population model of the game, I divided the Operations Card deck into four “suits” which correspond to the four age groups in the Diné population. Left unimpeded by hostile enemy actions, the Diné population should experience realistic amounts of growth. Intense periods of conflict will check that growth and even lead to decline—as happened historically. Originally, the Operations Cards alone drove the population model. But after many months of testing, I felt that the game’s playing time was still too long. This led to the development of the Ceremony cards.

Ceremony Cards

By removing 12 of the 40 Operations Cards and converting them into Ceremony cards, I sped up gameplay considerably. At the same time, the Ceremony Cards introduced a new sort of tension: to accept the card’s benefit while risking the card’s dangerous “Enemy Way” effect, or to decline any benefit from the card. Originally 12 of the Operations Cards had a die roll face and could be taken into hand and later discarded in lieu of a die roll. Moving this feature to the Ceremony Cards enabled us to preserve this fun luck-tempering mechanic.

The terms “Blessing Way” and “Enemy Way” are the names of two Navajo ceremonies. The Blessing Way ceremony deals primarily with the establishment or restoration of harmony or peace. The Enemy Way ceremony is a preventive ceremony that was primarily used for warriors returning from war. In the game, the Blessing Way effect of a Ceremony card is positive and beneficial. It usually results in population increase. In this way it does, to a degree, parallel the desired effect of the ceremony which bears the same name. The Enemy Way effect of a Ceremony card, however, is negative and harmful. The actual ceremony is conducted to ward off evil spirits. It may be helpful to visualize the “Enemy Way” title as the ceremony which is conducted after something bad—the Enemy Way effect—has happened.

Major Events

The Major Event portion of Operations Cards represents occurrences that happened repeatedly over the time period represented by the game:

Firearms Acquired (cards 01 and 21) – Firearms in numbers meaningful enough and with ammunition sufficient for a measurable military advantage were in short supply. Spain, aware of its precarious position in New Mexico, forbade the sale of firearms to non-allied natives and only provided arms of inferior quality to trusted allied tribes. Nevertheless, firearms were acquired by the Navajo and upon occasion, those arms proved sufficient to give the Diné warriors an edge in a battle.

Apache War in New Mexico (cards 02, 03, and 04) - This event could have been titled a number of different ways. It basically represents the impact of tribes other than the Navajo waging war on the colonial power in New Mexico.

Bad Harvest (cards 05, 06, and 07) – Nearly all of the tribes in the region of the Diné practiced at least some form of agriculture. Corn, beans, and squash were staples of the Diné. A bad harvest would force the Diné to make up the deficit elsewhere—usually through their livestock. This, in turn, would lead to an increase in raiding on New Mexico to replenish their flocks.

People of the Planted Fields (cards 11, 12 and 13) – The name “Navajo” means “people of the planted fields.” This event represents the opposite of Bad Harvest when good winter snowfall and seasonal rainfall leads to a great autumn harvest.

Shaman (cards 14, 15, and 16) – As with other indigenous tribes, the counsel of the Diné medicine men and women was (and remains) highly respected. This event, however, represents more than than wise counsel. It represents skillful use of the Navajo intelligence network. It may seem strange to think in those terms but the use of espionage was widespread among indigenous tribes in the American Southwest. This is a very powerful event since it not only provides intel to the player, it also allows the player to orchestrate the sequencing of cards. But because this event does not occur unless the player executes a Planning Operation in the Diné Operations Segment, circumstances may lead the player to execute a different Operation in which case the event would not occur.

Influential Elders (card 17) – As with the Shaman event, this event represents a time when very respected and wise headmen guide the actions of the Diné bands. This is a very powerful event—especially if the player has several elders on the Elder Display! Elder Actions can put the tribe in a powerful position.

Hostile Tribes (cards 22, 23, and 24) – Had the Spanish never invaded New Mexico, the Diné would still have had enemies. The Diné were, after all, invaders themselves! The various pueblo tribes had been in the region for a long time, centuries before the Athapaskan tribes (the Navajo and Apache) arrived in the thirteenth century A.D. Besides the Pueblo tribes, the Diné warred with the Ute and Comanche tribes continuously during the period represented by the game. When the Comanche formed a strategic alliance with the Spanish in 1786, warfare with the Comanches subsided though it never wholly ended. The Diné also warred from time to time with their Athapaskan cousins, the Apaches. Occasional war parties from the Paiute as well as from Californian and Arizonan tribes would make raids on the Diné. In game terms, I’ve simplified things by having an instruction counter for the Ute and the Comanche. These were the most implacable of Diné

non-European foes. The Comanche instruction counter only appears during the Spanish Period since Comanche raids on the Navajo greatly subsided after the Comanche-Spanish alliance—the Spanish-held New Mexico colony served as a buffer between *Comanchería* and the *Diné*tah.

Pueblo War in the West (cards 25, 26, and 27) – The Hopi and Zuni tribes are pueblo tribes which settled much further to the west than the pueblos of the Río Grande valley. These two tribes waged intermittent war with the Diné. This event is a nasty one and is sure to cause some measure of disruption for the player. The removal of a Family from an affected area represents the impact of a lengthy period of intermittent warfare between that Navajo band and either the Zuni or Hopi.

Apaches Raid New Mexico (cards 31, 32, 33, and 34) – This event represents hostile acts against New Mexico by tribes other than the Navajo. Though the title of the event says “Apaches” the event could also represent raids by the Ute, or Comanche tribes.

Trappers and Traders (cards 35, 36, and 37) – During the era of the “mountain men,” adventurers like Jim Bridger and Kit Carson roamed the plains and mountains west of the Mississippi in search of fur pelts and adventure. Contact with these men and the Diné was usually peaceful and beneficial, for the trappers and traders were willing to sell goods that the Diné desired such as firearms and metal tools. In the game, this event places Intruder counters that must be uncovered. Many of the Intruder counters are beneficial when revealed, though some are not, and others are downright deadly! The “Missions” placed by Intruders represent either aggressive Franciscan expansion (Spanish/Mexican periods) or Mormon expansion (American Period) into the *Diné*tah.

Minor Events

The Minor Event portion of each Operations Card is used to manage the “land” model of the game as well as handle some maintenance for the “artificial intelligence” of the game. Essentially, the land of the American Southwest was becoming less and less arable during the time period covered by the game. The Minor Events for drought and drought recovery handle this. The reset cubes Minor Event is an important maintenance function for the “AI” of the game. Likewise, the “Roll to see which Instructions swap places” Minor Event serves an important role in the operation of the game’s “AI.”

Historical Event Cards

Each period of the game has four Historical Event Cards. Each of these events is something I found to be of special importance during that period of history. The function of the Historical Event Cards is to create “checkpoints” for the player.

Victory Check Procedure – Integral to each Historical Event Card is the Victory Check Procedure (section 8 of rulebook). This procedure may seem somewhat convoluted at first. But it is essential to the game’s historical model. It is a difficult thing to stay true to historical realities and give the player realistic, achievable victory goals. Knowledge that somewhere in the next few cards I’m going to face a Victory Check drives my decision-making. It makes things that were important to the Navajo people important to the player. It also creates a lot of tension! Make no mistake, Victory Checks will make you or break you as the player!

Good Medicine – This is a luck-tempering mechanic. (Yeah, another one...) Playtests showed that sometimes the luck of the draw (or lack thereof) could lead to an unsatisfactory gameplay experience. “Good Medicine” tempers this bad luck but with a cost.

Removal of black cubes permanently from the game is a BIG deal and should NOT be taken lightly! But if it means saving you from a catastrophic defeat early in the game, you may have to do it. Just be aware that the later you are in a given period of the game, the more expensive this option becomes. If you undertake Good Medicine early in a game, you may be unable to undertake it again!

The Historical Events

Pueblo Revolt (card 41) – In 1680, Spanish abuse of the indigenous tribes of New Mexico orchestrated a brilliant uprising that ousted the Spanish from New Mexico for over a decade. The revolt was successful primarily through the brilliant use of an extensive intelligence network set up by Pueblo leaders. The mastermind of the operation was a Tewa medicine man named Popé. Popé managed to covertly secure the an alliance with nearly all of the 46 Pueblo towns! The Northern Tiwa, Tewa, Towa, Tano, and Keres-speaking people of the Río Grande Valley along with the Pecos Pueblo (located 50 miles east of the Río Grande), the Zuni (120 miles west of the Río Grande), and the Hopi (200 miles west of the Río Grande) joined in Popé’s war. That this was done covertly, under the noses of the excellent Spanish-Inquisition-era counter-intelligence is quite remarkable! The revolt was planned for August 9, 1680 but when Spanish counterintelligence uncovered the plot, Popé did the sensible thing and ordered the operation to begin immediately. Despite the last-minute warning that something was afoot, the Spanish were, by and large, taken by surprise. Pueblo warriors overran Spanish outposts and settlements. After a brief siege, Santa Fé was evacuated and the Spanish soldiers, priests, and colonists retreated to El Paso Del Norte (modern-day Chihuahua Mexico, Ciudad Juarez). It would take more than a decade before the Spanish returned to re-establish their colony in New Mexico. The Spanish were only able to do so due to a collapse of the Pueblo alliance.

In game terms, this event causes the Enemy AI to turn all of its attention away from the Diné. This gives the player a couple of decision to make: if the player chooses to raid New Mexico or Spanish outposts, the effect will be to speed up Spanish re-conquest of the Pueblos (cubes are removed from the Raid Pool). It may be better to focus on Planning in order to build-up APs and increase population, then take a Passage of Time Operation. The downside to the latter approach is that the player may need animals which are acquired much faster through raiding. In any event, once the reconquest of New Mexico is complete (all 3 red cubes in the Subjugation of New Mexico Box), the player will have the Enemy’s complete and undivided attention!

Franciscan Faction Ascendant (card 42) – There was a fairly continuous power struggle in the colony of New Mexico between the secular government and the Franciscan priests. The governors tended to view the expansion and administration of the colony as a means of bringing glory to Spain; the priests saw the colony as a means of bringing glory to God. Both sides abused the indigenous people over whom they ruled. When the priests got the upper hand, the focus turned to converting the natives and expanding the power of the church. In game terms this means fewer raids but more cultural attacks.

Viceroy De Gálvez (card 43) – Famous for his victory at Pensacola in 1781 during the American Revolution, Bernardo de Gálvez y Madrid was made viceroy to New Spain in 1785. It is De Gálvez’ Indian policy during his term as viceroy which is of primary interest to the Navajo Wars. It was De Gálvez who reversed Spain’s

position on the sale of firearms to native tribes. De Gálvez advocated providing firearms of inferior quality to tribes friendly to Spain in the hopes of encouraging native tribes to destroy one another, making them easier to rule. He further advocated the liberal distribution of spiritous liquors to native people in the hopes of creating dependency and demoralizing the native culture. In the game, this event will immediately attack the player's culture if there are any Outposts on the map. The event will also cause the Ute and Comanche instructions to become active threats to the player.

Settlers Colonize New Mexico (card 44) – As Spain's grip on New Mexico became more secure, further colonization was encouraged. In game terms this will lead to the expansion of existing Outposts (or the building of one if none exist), and the setting up of future cultural attacks on the Diné.

Santa Fé Massacre (card 46) – Shortly after Mexico achieved independence in 1821, the new government in Santa Fé extended a peace offer to the Diné. It was requested that all the Navajo headmen travel to Santa Fé for peace talks. It proved to be a treacherous trap! Twenty-four Diné headmen were murdered in cold blood at the Jemez pueblo. In game terms this event could turn out differently. The new nation of Mexico was only a month old. The event explores what may have happened if peace talks had succeeded while allowing for the historical outcome to occur.

Dinéanaii (Enemy Navajo) (card 47) – The Dinéanaii were Navajos who lived near the Mexican settlements near what is today Mount Taylor (Tsoodzil, or blue bead mountain to the Diné). These Navajo bands made something of an alliance with the New Mexicans. They scouted for them on raids, and even mounted raids themselves against their kinsmen. In the game, this event will cause a good deal of disruption, impacting the most important territory of the map.

When the Land is Sick (card 48) – In 1818 a tremendously disruptive drought struck the American Southwest. It lasted through most of the 1820s. Navajo bands were compelled to move in search of better grazing. This is also, essentially, what the player must do.

Narbona's War (card 49) – Narbona was a great warrior and headman. In the early 1800s he led numerous raids against Spanish and Mexican settlements near Mount Taylor. In 1835 he gathered 250 warriors to meet a column of over a thousand Mexican soldiers. Near what is today known as Narbona Pass or Washington Pass in the Chuska Mountains, the Mexican column was cut to pieces. It was one of the greatest victories of the Diné. Tragically, Narbona would be killed by American soldiers near this very place in August of 1849. The commander of the American column was a Colonel John Washington. The pass was renamed "Washington Pass" by the Americans, though to the Diné, it will forever be called "Narbona Pass."

Forts Defiance & Fautleroy (card 51) – Two notable forts were established on Navajo land by the Americans. Their purpose was 3-fold: First, they served to help the Americans keep an eye on the Navajo in an effort to keep the peace in the region. Second, they enabled the Americans to establish a measure of protection for the Navajo from the New Mexicans. Third, they were an ever-present reminder of American military power.

- **Fort Defiance** was established in 1851 near the mouth of Canyon Bonito. Built by Captain Electrus Backus out of logs and adobe structures, the fort occupied prime Diné grazing ground. It became a primary base for operations against the Navajo and Apaches. On the night of April 29, 1860, the fort came under attack by about 2,000 warriors led by Manuelito. The fort was not

overrun and the Diné warriors suffered heavy casualties, but it was a near-runthing. The fort was later abandoned when the Civil War began. After the Battle of Valverde (April 20-21, 1862), Fort Defiance was reoccupied and renamed "Fort Canby" (after the Union General who fought at Valverde). After the American Civil War, the fort was renamed "Fort Defiance." Located just a few miles north of Window Rock, Arizona (the capital of the Navajo Nation), Fort Defiance remains to this day as a town rich in Navajo culture.

- Fort Fautleroy was established in 1860 as an intermediate post between Santa Fé and Fort Defiance. When the American Civil War erupted and General Thomas Fautleroy, the fort's namesake, joined the South, the fort was renamed "Fort Lyon" (after the Union General). In 1862 after the Battle of Valverde, the fort was renamed "Fort Wingate" (after Major Benjamin Wingate, 5th U.S. Infantry who was wounded in the battle). The fort's site was also moved a few miles to its present site, about 20 miles southeast of Gallup, New Mexico – the designer's hometown. Fort Wingate was used to monitor the Navajo until the First World War. During World War II, Fort Wingate was converted into a munition storage facility. Fort Wingate was closed in 1993 though environmental cleanup and land transfer to the surrounding community continues to the present day (see Wikipedia).

Death of Henry Linn Dodge (card 52) – Henry Linn Dodge was, perhaps, the best Indian agent the Navajo had. Dodge was a great friend of the Diné who worked tirelessly for their benefit. Dodge's tragic death (he is thought to have been killed by Apaches while out hunting) set into motion a sequence of events that would culminate in Kit Carson's campaign and the expulsion of the Diné to the Bosque Redondo.

Manuelito's War (card 53) – Manuelito is, perhaps, the most famous of the Diné warrior headmen—more so than his father-in-law, Narbona. Manuelito was present at Narbona's victory at Narbona Pass in 1835. He led numerous raids against New Mexicans and Americans. Most notably, he led the famous attack on Fort Defiance in 1860. That same year his band ambushed a column of New Mexican volunteers in the Chuska Mountains, killing all but ten. Manuelito was one of the last to surrender to the Americans. His band held out against Americans, Utes, and Zunis until September of 1866. Manuelito was one of the signatories of the 1868 treaty with the Americans which ended the Long Walk. After the Bosque Redondo, Manuelito became a great benefactor for his people. In 1872 he was appointed as the head of the Navajo Police. Manuelito met with two US Presidents: Grant in 1876 and Hayes in 1880. Tragically, both of his sons died in boarding school in Pennsylvania in 1883. Manuelito died in 1893.

The American Civil War (card 54) – As noted in the scenario historical notes above (14.4 and 14.5), the American Civil War caused a good deal of disruption in New Mexico and obliquely played a role in the Navajo Wars.

Transitional Event Cards

Transitional Event Cards are like Historical Event Cards in that they must be prepared for. Transitional Event Cards terminate a period of the game. Usually, a Transitional Event heralds the end of a scenario. The exception is the campaign game (14.6) where Transitional Events "transition" the game into the next historical period. The player should be aware that "Good Medicine" is not an option with Transitional Events. Transitional Events are somewhat procedural so rules section 6 should be consulted.

Cultural Developments - To give the game a “civilization” feel, I decided early on to include cultural developments. Playtesters took to nicknaming these, “techs.” Essentially, cultural developments give the player lasting advantages but at a cost: you have to spend your valuable Culture Points to acquire them. The background of these “techs” may be of interest:

Weaving - The Diné are famous for their weaving skills. In the game, this development provides access to more Trade Goods counters. Late in the game, Trade Goods can be a most valuable commodity.

Horsemanship - The Diné are also well-known for their equestrian skills. Though they never approached the skill of the Comanche, the Navajo were and are very good riders and breeders of horses. The Horsemanship development provides horse-equipped families with greater mobility (levels 1 and 2). Though expensive to purchase, level 3 gives the player a big edge in battles. Purchased early enough, it will likely pay for itself over the course of a game.

Religion - This cultural development went through a number of iterations. The final form it has taken models a number of elements from the Navajo religion: Level 1 gives you +1 Culture Point during a Passage of Time Operation. This represents the elaborate stories and legends which are traditionally told during the winter to pass the time. Level 2 can be used to look at one Intruder without triggering them. This represents the counsel of spiritual leaders. The more sophisticated the religion, the more the leaders are respected and their counsel heeded. Level 3 allows for a redraw of a cube during a raid. Both levels 2 and 3 are “recharged” by undergoing Passage of Time, thus keeping to the theme of winter story telling, counsels, and gatherings.

Masters of the Mesas - Knowledge of the land is the essential aspect behind this particular cultural development. The better your people know the land and its resources, the better equipped they will be to survive the Navajo Wars.

Sharp Traders - The image of Native Americans as being easy to swindle should be discarded. Most tribes were just as skillful in commerce as any Europeans. In fact, a thriving and extensive inter-tribal trade was taking place west of the Mississippi River long before the Spanish arrived. This particular cultural development portrays a very shrewd management of economic resources which enhance the tribe’s military and political position.

Cunning - The lack of this development should not be seen as a lack of cunning on the part of the Diné. Rather, the presence of this

development should be seen as a level of cunning that goes beyond the norm. All three levels of this cultural development can be very useful to the player, making up, perhaps, for a lack of horsemanship.

Warrior Society - This is an ahistorical cultural development. The Diné did not establish an elaborate warrior society as did other tribes such as did the Sioux and the Comanche. The option to do so has, however, been provided. Just remember that those who live by the sword must continue to live by the sword or they will die by the sword.

Wisdom of the Ancient Ones - Elders are central to the game. This particular set of cultural development cards enhances the abilities of the player’s elders yet further. This particular development represents a stronger level of leadership by the the headmen of the tribe. So what Cultural Developments did the Navajo “buy” historically? I would say they collected (in this order): Weaving 1, Horsemanship 1, Weaving 2, Religion 1, Masters of the Mesas 1, Horsemanship 2, Masters of the Mesas 2, and Masters of the Mesas 3.

The Artificial Intelligence (AI)

In many ways, designing a solitaire game is much like writing a computer program. I began designing the AI very early in the design process. I started by setting some basic goals I wanted the AI to achieve: First, I wanted an AI that would behave dynamically without being arbitrarily random. I wanted an AI that would modify its tactics, adjust its strategy, and thus compel the player to do likewise. I wanted the AI to “feel” as though it were really thinking; to “feel” as though it was adjusting its gameplay in response to the player’s actions. The outcome of this was the Instruction Display. It turned out to be simple for the player to operate which was a second goal: I wanted an AI that would not require too much of the player’s “brain power” to handle. I’ve played solitaire games where as the player, I felt as though I was spending more brain power driving the AI than I was playing my side of the game. I don’t enjoy those games as much as I would if the AI were easier to manage. The Instruction Display fulfilled that goal.

The Instructions themselves were designed to produce an enemy behavior that matched as closely as possible the historical behavior of the colonial powers in New Mexico. I won’t go so far, however, as to claim perfection here. Players may enjoy experimenting with the Instructions, adjusting their costs, etc. There’s a lot of room for variation in this aspect of the game. I’ll be interested to see how many variants emerge for Enemy Instructions.

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori

Il presente regolamento è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato senza fini di lucro e con il solo scopo di consentire il gioco a tutti coloro che non hanno padronanza con le lingue in cui il gioco è prodotto e disponibile. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nel presente documento.



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

© 2013 GMT Games, LLC