

# NAVAJO WARS

## REGOLAMENTO

*By Joel Toppen*

*LIVING RULES – January, 2014*

### I N D I C E

1. Introduzione.....	2	8. Controllo Vittoria.....	14
2. Sequenza di Gioco.....	5	9. Carte Sviluppo Culturale.....	14
3. Fase Operazioni Diné.....	6	10. Beni Commerciali.....	15
4. Operazioni Nemiche.....	8	11. Battaglie.....	16
5. Reazioni Giocatore.....	11	12. Vittoria & Sconfitta.....	17
6. Eventi Maggiori.....	12	13. Glossario.....	17
7. Eventi Minori.....	14		

## 1. Introduzione

*Non provate a memorizzare queste regole! Se questa è la prima volta che giocate a questo gioco, ci raccomandiamo di leggere prima il Playbook.*

### 1.1. Tema del Gioco

*Navajo Wars* è un gioco in solitario che mette il giocatore al comando di una tribù Navajo. Per quasi 300 anni i Navajo hanno lottato per la loro indipendenza. La loro è stata una delle guerre più lunghe combattute sul continente nordamericano.

### 1.2. I Diné

I Navajo chiamano il loro popolo “Diné” (si pronuncia di-nai). Nel linguaggio Navajo questa parola significa “il popolo”. Per una ambientazione storica e culturale, faremo riferimento al termine Diné per tutto il gioco.

### 1.3. Periodo

*Navajo Wars* è diviso in tre periodi storici: Il Periodo Spagnolo (1598-1821), Il Periodo Messicano (1821-1847), e il Periodo Americano (1847-1864). Ogni periodo può essere giocato in modo separato, in scenari di 90 minuti. Per una sfida più lunga, potete giocare tutti e tre i periodi in sequenza come una “campagna”.

### 1.4. Vittoria

Sono tre i fattori critici per la sopravvivenza del giocatore: il **Morale Nemico**, i **Punti Militari**, e i **Punti Cultura**. Questi sono riportati sulla Traccia di Registrazione Generale della mappa. Se entrambi i punti Militari e Cultura scendono a zero, il gioco termina e il giocatore perde, quindi controllate questa traccia con attenzione! In generale, alla fine dello scenario il giocatore vince se ha totalizzato più punti Militari rispetto al Morale Nemico. Vedere gli scenari sul Playbook per le condizioni di vittoria specifiche.

### 1.5. Come leggere questo regolamento

**1.5.1. Prendere Decisioni:** Le regole di gioco insieme alle tabelle e alle carte, mostrano le opzioni che sono disponibili al giocatore. Alcune possono indicare l'uso di un diagramma, e di seguirne i riferimenti per le azioni. Alcune opzioni indicano un elenco di decisioni. Seguite queste condizioni nell'ordine elencato fino a quando un'opzione tra le disponibili è applicabile. Se è indicata una Priorità Alfabetica, usate la prima lettera applicabile. A meno che sia diversamente indicato, se l'applicazione di scelte multiple non è

direttamente indicato nelle regole, tabelle e/o carte, il giocatore è libero di decidere quale scelta effettuare (come la Pianificazione Diné, vedi 3.1.).

**1.5.2.** Le regole sono disposte nell'ordine generale di gioco. Alcune parole sono riportate con la lettera iniziale maiuscola (come Libero o Priorità Alfabetica) come aiuto per indicare che sono termini speciali. Il Glossario (sezione 13) contiene una lista esaustiva dei termini più importanti, le loro definizioni, o i componenti di gioco.

**1.5.3. La Regola d'Oro:** Non dedurre o immaginare più di quanto dica una regola. Nel dubbio interpretate scrupolosamente. Se una regola non proibisce una specifica cosa, questa è permessa!

**1.5.4. Preparazione del Gioco:** Preparate il gioco per ogni scenario seguendo il procedimento descritto nel Playbook.

**1.5.5. Abbreviazioni:** In questo regolamento vengono usate le seguenti abbreviazioni:

AP = Punti Azione  
 DRM = Modificatore del lancio di Dado  
 MA = Movimento Consentito  
 MP = Punti Movimento  
 NM = New Mexico  
 VP = Punti Vittoria

### 1.6. I Segnalini

**1.6.1. In generale:** I pezzi di gioco quadrati sono definiti “segnalini”. Il totale dei segnalini disponibili è volutamente limitato. I giocatori non possono creare dei pezzi aggiuntivi. Se una regola o una carta dice di prendere un tipo di segnalino, ma tutti i segnalini di quel tipo sono già in gioco, non prendete alcun segnalino.



**Segnalini Animali:** I segnalini Cavallo e Pecora sono denominati Animali.

- **SEGNALINI CAVALLO:** Ogni Casella Famiglia del riquadro Popolazione sulla mappa, ha un spazio dedicato per un segnalino cavallo (vedi “Casella Famiglia”). I Cavalli si possono piazzare dalle Risorse alla Casella Famiglia in qualsiasi momento – anche poco prima di entrare in battaglia (vedi regole sezione 11) o nel mezzo dell'Operazione Eseguire Azioni (3.2). I Cavalli restano nella Casella Famiglia fino a quando vengono rimessi nella Casella Risorse durante lo Scorrere del Tempo (3.3 Passo 2), o come istruzione di una tabella o di un Evento.
- **SEGNALINI PECORA:** Le Pecore sono usate principalmente per sfamare la Popolazione (vedi 3.3 Passo 5). Le Pecore non vengono mai piazzate nella Casella Famiglia.



**Segnalini Mais:** I segnalini Mais sono pescati a caso e piazzati durante l'azione “Piantare Mais” (vedi 3.2.4). Essi hanno due scopi: (1) sfamare un numero di segnalini Popolazione pari al valore numerico del segnalino, durante l'Operazione Scorrere del Tempo (3.3 Passo 5); e (2) per distrarre e rallentare il Nemico (vedi Tabella Raid Nemico).



**Segnalini Siccità:** I segnalini Siccità sono piazzati grazie agli Eventi Maggiori o Minori delle carte Operazioni ed Evento Storico. Ogni Territorio (tranne il Canyon de Chelly) ha due spazi che possono contenere un singolo segnalino Siccità. Questi segnalini diminuiscono la capacità del Territorio di nutrire la popolazione, e inibiscono la raccolta di mais da parte del giocatore nell'Operazione Effettuare Azioni (3.2.4).

#### Component List

A complete game of Navajo Wars includes:

- 264 5/8" counters
- 80 cards
- 20 wooden cubes (4 brown, 4 white, 3 black, 3 red, 3 green, 2 yellow, 1 blue)
- Bag to draw cubes from
- 3 six-sided dice
- 1 22x34" MOUNTED map
- 1 rulebook
- 1 playbook
- 2 Player Aid Cards



**Segnalini Raid Nemico:** Questi segnalini si trovano nel retro dei segnalini AP Nemici. Quando il nemico effettua un Raid, gli AP Nemici pagati per eseguire l'Ordine sono girati sul lato "Raid" (Vedi 4.2.8). Essi servono a tenere traccia del progresso di una spedizione militare in terra Navajo.

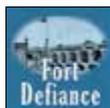


**Segnalini Famiglia:** Etichettati alfabeticamente dalla A alla F, questi pezzi hanno due numeri in basso. Il numero a sinistra è il modificatore di Fuga. Il numero a destra è il valore di Ferocia. Ci sono due segnalini a doppia faccia per ogni Famiglia. In gioco sulla mappa può esserci solo uno di questi due segnalini – l'altro deve rimanere nella Casella Famiglia.



**Armi da Fuoco:** Questi segnalini sono usati per avere un vantaggio in battaglia. Le Armi da Fuoco disponibili, sono tenute nella Casella Risorse fino a quando una Famiglia entra in battaglia e sceglie di utilizzarne una per avere un DRM migliore (11.2 Passo 1). Le Armi da Fuoco (incluse quelle dei segnalini Estraneo) tornano subito nella casella Fuori dal Gioco (FdG) appena la battaglia in cui sono state usate termina.

*NOTE DELL'AUTORE: Le Armi da Fuoco non rappresentano solo le armi, ma anche le munizioni in quantità sufficiente, in modo da prendere il nemico di sorpresa e dare un vantaggio decisivo. Pertanto, la scarsità di armi da fuoco nel gioco rappresenta sia la mancanza di munizioni che di armi da fuoco.*



**Fortini:** I Fortini (piazzati solo attraverso la carta #51) funzionano un po' come gli Avamposti, ma con alcune proprietà uniche. Fort Defiance e Fauntleroy hanno funzioni identiche ad eccezione di Fort Fauntleroy che è più difficile da distruggere (vedi la Tabella Raid).

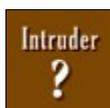


**Disturbo:** Questi sono piazzati sulla mappa quando un giocatore effettua una Reazione "Disturbo" (vedi 5.2.3). L'effetto è quello di rallentare un Nemico o l'avanzare di un Raid Tribale (vedi tabella Raid Nemico).

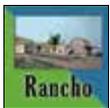


**Segnalini Ordini:** I segnalini Ordini Nemici sono usati nel Riquadro Ordini Nemici (RON). Questi segnalini governano, durante il gioco, le azioni nemiche contro il giocatore.

Vedi 4.1 – 4.3 per il loro uso.



**Segnalini Estraneo:** I segnalini Estraneo vengono pescati a caso dal Contenitore Estranei (vedi "Contenitori della Pesca" nel Glossario) e piazzati sulla mappa da alcuni Eventi Maggiori.



**Segnalini Avamposto [Fattoria e Missione]:** Gli Avamposti rappresentano gli insediamenti nemici nella terra dei Navajo. Essi sono generalmente dannosi per il benessere culturale dei Diné. Di solito questi segnalini vengono piazzati nei Territori della mappa attraverso gli Ordini Nemici. Il giocatore può distruggere questi Avamposti assaltandoli (3.2.6).



**Segnalini Popolazione:** I segnalini uomo, donna, bambino, e anziano sono chiamati comunemente segnalini Popolazione e formano la tribù del giocatore. I segnalini popolazione uomo e donna sono chiamati Adulti. In termini di gioco, un anziano NON è un "Adulto". Nel gioco i segnalini uomo, donna, e bambino sono piazzati in appropriati spazi della Casella Famiglia sul Riquadro Popolazione della mappa. In gioco gli

anziani sono tenuti nel Riquadro Anziani.



**Segnalini Raid Tribale:** Questi segnalini si usano ogni volta che i Comanches o gli Ute effettuano un Raid Tribale contro il giocatore. Notate che questi segnalini sono usati in modo alquanto diverso rispetto ai segnalini Raid Nemico. Vedi 4.2.4, 4.2.12 e diagramma Raid Tribale.



**Segnalini Beni Commerciali:** I Beni Commerciali sono la rappresentazione della ricchezza dei Diné, a parte i cavalli e le pecore. I vantaggi speciali dati dai Beni Commerciali, rappresentano gli effetti di abbondanza di materie prime nella frontiera. Questi segnalini sono usati per acquisire vantaggi speciali nel gioco. Vedi la sezione 10 per avere ulteriori spiegazioni sui Beni Commerciali e il loro uso.

## 1.7. La Mappa

**1.7.1. Introduzione:** La mappa è composta da Territori (identificati da un nome), che contengono una Traccia di Aree, una Casella Fuga e una Casella Cattura. Lungo il bordo della mappa, ci sono i Riquadri e le Caselle che servono a tenere traccia delle importanti informazioni di gioco e a contenere i segnalini e i cubetti.

**1.7.2. Tracce di Area e Aree:** Ogni Territorio della mappa, ad eccezione del Canyon de Chelly, ha una Traccia di Area formata da sei caselle numerate chiamate Aree. Il Canyon de Chelly contiene una Traccia di Area formata da solo tre caselle numerate (vedi "Canyon de Chelly"). Le Tracce di Area sono gli spazi sulla mappa dove vengono intraprese la maggior parte delle azioni.

- **Impilare:** Un Area può contenere un numero illimitato di segnalini Famiglia e/o Estraneo. Comunque in ogni momento, ogni Area può contenere un massimo di: 1 segnalino Mais, 1 Missione, 1 Fattoria, 1 Fortino, e/o 1 segnalino Disturbo.
- **Valore Area:** Il numero posto sotto un Area è conosciuto come Valore Area (o Valore). **Importante:** Il Valore Area tra parentesi si applica *solo* quando specificamente menzionato nelle regole e/o tabelle; viene ignorato in ogni altra circostanza!

**Segnalini per la Traccia di Registrazione Generale**

AP Nemici Disponibili (Sezione 4)	Gioco a due Giocatori (vedi Playbook)	Punti Militari (1.4)	Punti Cultura (1.4)

Punti Morale Nemico	Punti Ferocia Nemico	MP (3.2)	AP (3.1)	DRM Battaglia (Sezione 11)

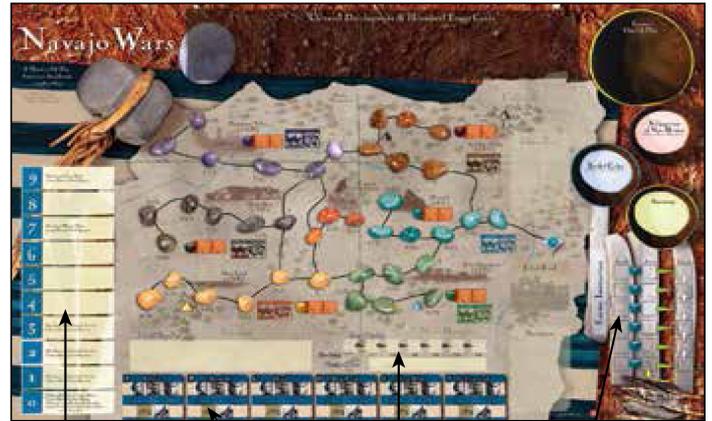
**Altri Segnalini**

AP Nemici (Sezione 4)	Gioco a due Giocatori (vedi Playbook)	Gioco a due Giocatori (vedi Playbook)	Manuelito (vedi Glossario)

- **Movimento:** Una Famiglia quando viene attivata durante l'Operazione Effettuare Azioni, può utilizzare i suoi MP per spostarsi da un'Area ad un'altra Area. Anche i segnalini Avamposto piazzati sulle Aree possono spostarsi in un'altra Area. Il Mais viene piantato nelle Aree. I segnalini Raid Nemico saranno messi nelle Aree, e potranno spostarsi tra esse.
- **Simboli Dado:** Ogni Territorio, ad eccezione del Canyon de Chelly, ha un simbolo di dado. Quando dovrete scegliere un Territorio casualmente le regole vi diranno di lanciare un dado e di effettuare una certa attività nel Territorio che riporta il simbolo di dado corrispondente al lancio effettuato.  
*ESEMPIO: Un risultato di '3' nel lancio di dado corrisponde al Territorio delle Zuni Mountains.*
- **Aree Speciali:** Ci sono due Aree speciali – Canyon de Chelly e Santa Fé. Vedi il Glossario per ulteriori dettagli.

**1.7.3. Caselle:** Si usano le Caselle per raccogliere i segnalini e i cubetti. Ecco una lista delle caselle e delle loro funzioni:

- **Casella AP Nemici disponibili:** Quando inizia un'Operazione Nemica, durante il Passo 2 della fase Operazioni Nemiche, saranno messi in gioco i segnalini AP Nemici. Questi segnalini saranno piazzati in questa casella, dove rimarranno fino al loro utilizzo. E' previsto, in alternativa all'uso dei segnalini AP Nemici, un singolo segnalino "AP Nemici Disponibili" da usare sulla Traccia di Registrazione Generale (TRG).
- **Casella Fuori dal Gioco Nemica** che serve a tenere insieme i pezzi Nemici disponibili, che non sono ancora entrati in gioco.
- **Casella Fuori dal Gioco** che serve a tenere insieme i segnalini dei Diné disponibili ma non ancora in gioco.
- **Casella Scorrere del Tempo:** Questa è la casella dove, durante lo Scorrere del Tempo (vedi 3.3), si mettono temporaneamente i pezzi che possono essere piazzati nella Casella Risorse (segnalini animali), in una o più Caselle Famiglia (segnalini uomo, donna, bambino), oppure nel Riquadro Anziani (segnalini anziano).
- **Casella Cubetti Raid:** I cubetti pescati durante i Raid nel New Mexico e/o nei Raid dell'Azione Avamposto, sono piazzati in questa casella. Questo rappresenta l'impatto dei raid nel New Mexico e degli Avamposti piazzati nella Dinétah (la terra dei Navajo). Più cubetti sono presenti in questa casella, e meno sarà attivo il Nemico grazie al caos inflitto dai raid dei Navajo.  
*NOTA DELL'AUTORE: Un maggior numero di cubetti in questa casella, rallenta il nemico nell'esecuzione di Ordini contro di voi. E' comunque molto difficile riuscire a mantenere un elevato numero di cubetti in questa casella per lungo tempo.*
- **Casella Recupero:** I cubetti vengono spostati dalla Casella Cubetti Raid alla Casella Recupero ogni volta che viene eseguito un Reset dei Cubetti (vedi "Reset Cubetti").  
*NOTA DELL'AUTORE: Questa casella rappresenta il recupero e il conseguente aumento di allerta nel New Mexico – più cubetti si trovano in questa casella, e maggiore sarà l'attenzione del Nemico che si trova nel New Mexico!*
- **Casella Soggiogamento del New Mexico:** Questa casella è usata solo per raccogliere i cubetti rossi che vengono pescati dal Raid Pool. I cubetti rossi in questa casella rappresentano il livello di controllo che gli Spagnoli, i Messicani, e/o Americani esercitano sul territorio del New Mexico. Ogni volta che un cubetto rosso viene messo in questa casella, dopo averlo piazzato, consultate la tabella Soggiogamento del New Mexico per stabilirne gli effetti.



Traccia  
Registrazione  
Generale

Riquadro  
Popolazione

Riquadro  
Anziano

Riquadro Ordini  
Nemici

**1.7.4. Traccia di Registrazione Generale (TRG):** Utilizzate gli appropriati segnalini per registrare il guadagno e la perdita di punti. I più importanti sono di seguito spiegati:

- **Punti Azione (AP):** Gli AP dei Diné vengono segnati con il segnalino AP e sono usati per eseguire le Reazioni (vedi regole della sezione 5). Il giocatore non può accumulare più di 19 AP. Gli AP Nemici sono rappresentati dai segnalini "AP Nemici". E' previsto, in alternativa all'uso dei segnalini AP Nemici, un segnalino "AP Nemici Disponibili" da usare sulla TRG.
- I **Punti Cultura** rappresentano l'indipendenza culturale dei Diné. Non potete accumulare più di 19 Punti Cultura. Questi si possono usare nel Controllo Vittoria (8.2) o nella preparazione dello Scenario (vedi Setup Scenario) o per acquistare carte Sviluppo Culturale. Le Famiglie non possono avere Beni Commerciali, ne possono essere immesse nuove Famiglie sulla mappa durante lo Scorrere del Tempo (3.3, Passo 1C), a meno che i Punti Cultura siano maggiori di 0. **Importante:** Se non avete Punti Cultura e dovete perderne alcuni, convertite ogni punto perso in 2 Punti Militari in meno. Vedi Sconfitta Automatica (12.1).
- **Livello di Ferocia Nemico:** Questo valore governa l'abilità in Battaglia del Nemico (vedi sezione 11).
- **Morale Nemico:** Usate il segnalino Morale relativo al periodo. Il giocatore può vincere portando il Morale Nemico a 0 (12.2).
- I **Punti Militari** rappresentano l'indipendenza militare dei Diné. Non si possono accumulare più di 19 Punti Militari. Potete spendere Punti Militari durante la Procedura di Controllo Vittoria (8.2, Passo 8) per acquisire determinate carte Sviluppo Culturale. Le Famiglie non possono entrare in Battaglia (incluso l'agguato), o eseguire un Raid, a meno che i Punti Militari siano maggiori di 0. **Importante:** Se non avete Punti Militari e vi viene chiesto di perderne alcuni, convertite ogni punto perso in 2 Punti Cultura in meno. Vedi Sconfitta Automatica, 12.1.

**1.7.5. Riquadri:** I Riquadri sono usati per tracciare e registrare le importanti informazioni di gioco. Di seguito viene riportata una lista dei riquadri e la loro funzione:

- **Riquadro Popolazione (e Caselle Famiglia):** Questo Riquadro è composto da sei Caselle Famiglia, e ognuna rappresenta in modo astratto la crescita di una Famiglia Diné. In ogni Casella Famiglia c'è uno spazio per 1 segnalino uomo, donna, e bambino oltre che a un segnalino cavallo. C'è anche uno spazio per un segnalino

Famiglia alternativo (vedi “Segnalini Famiglia” in 1.6.1). Un segnalino Famiglia può essere messo in gioco se la sua corrispondente casella contiene almeno 1 segnalino adulto. Le nuove Famiglie (ad esempio le Famiglie in precedenza fuori dal gioco) sono messe in gioco durante la fase Scorrere del Tempo (vedi 3.3 Passo 1C).

- **Importante:** Se in qualsiasi momento, in una Casella Famiglia del Riquadro Popolazione non è presente almeno 1 adulto, ogni segnalino bambino e animale nella Casella Famiglia deve essere spostato immediatamente nella Casella Scorrere del Tempo, e il segnalino Famiglia deve essere rimosso dalla mappa e messo nello spazio attesa nella Casella Famiglia corrispondente.
- **Riquadro Anziano:** Questo riquadro si compone di sette spazi disposti da sinistra a destra. Ogni Anziano che entra in gioco durante lo Scorrere del Tempo viene piazzato nelle caselle più a sinistra. Non c'è limite ai segnalini che possono occupare una singola casella del Riquadro Anziani. Le sei caselle più a destra di questo riquadro hanno un “Livello Anziano”. Il “Livello Anziano” è la capacità dell'anziano di eseguire le Azioni Anziano nella Pianificazione Operazioni (vedi 3.1 Passo 3). Gli Anziani che occupano queste caselle devono sottoporsi ad una “verifica di morte” durante lo Scorrere del Tempo (vedi 3.3 Passo 7).
- **Riquadro Ordini Nemici (RON):** Il riquadro è composto da tre colonne verticali di sei caselle. I Segnalini Ordini Nemici, che governano le operazioni nemiche, stanno in questo Riquadro. Vedi 4.1 per ulteriori dettagli su come utilizzare il RON.

## 1.8. Cubetti

I Cubetti rappresentano le risorse e i difensori del New Mexico. In gioco ci sono 3 cubetti Neri (cavalli o pecore), 1 Blu (soldati Americani), 4 Marroni (cavalli), 3 Verdi (Spagnoli, e Soldati Messicani; volontari del New Mexico), 3 Rossi (una misura della stabilità del New Mexico da una prospettiva coloniale), 2 Gialli (schiavi), e 4 Bianchi (pecore).

*NOTA DI GIOCO: Il numero dei cubetti in gioco dipende dallo scenario.*

## 1.9. Il Sacchetto (Raid Pool)

Il sacchetto è usato per tenere e per poter pescare i cubetti. Ci riferiremo a lui come al “Raid Pool”.

## 1.10. Le Carte

Oltre alla carta Capotribù (vedi partita a due-giocatori del Playbook) ci sono 5 tipi di carte: Operazioni, Cerimonia, Sviluppo Culturale, Evento Storico, ed Evento Transitorio. Queste carte saranno spiegate nella sezione delle regole appropriata.

## 2. Sequenza di Gioco

*Navajo Wars* segue una sequenza di gioco che ruota intorno a un singolo mazzo di carte. La Sequenza di Gioco contiene una Fase Carta e una Fase Scarto e varia a seconda della carta pescata. Ripetete la sequenza fino alla sconfitta, o fino al completamento dello scenario o della campagna.

### 2.1. Fase di Pesca della Carta

Pescate 1 carta dalla cima del mazzo, e mettetela a faccia in su.

### 2.2. Fase Risoluzione della Carta

La carta pescata riporta le istruzioni che vanno risolte dalla cima al fondo in sequenza:

**2.2.1. Segmento Operazioni:** [solo nelle Carte Operazioni; se la carta è Cerimonia, Evento Storico, o Evento Transitorio, vai a 2.2.2 in basso] – Il giocatore e il Nemico eseguiranno una fase Operazioni – una Fase Operazioni Diné (Sezione 3) e una Fase Operazioni Nemica (Sezione 4). Il Nemico esegue l'operazione per primo, tuttavia il giocatore può spendere AP, come indicato sulla carta, per Anticipare ed eseguire la fase Operazioni Diné per primo.

**2.2.2. Segmento Evento Maggiore:** [Tutte le carte] – La parte Evento Maggiore della carta corrente viene eseguita seguendo le istruzioni sulla carta. Vedi sezione 6.

*NOTA: Le carte Cerimonia riportano una procedura che le farà eseguire prima. Inoltre, prendete nota degli effetti “Blessing Way” e “Enemy Way” riportati sulla carta Cerimonia!*

**2.2.3. Segmento Evento Minore:** [solo nelle Carte Operazioni; se si tratta di una Carta Evento Storico o Transitorio andate a 2.2.4] – Ci sono quattro tipi differenti di Eventi Minori che possono far accadere: Siccità, Recupero, Cambio di Posizione, e il Reset dei Cubetti. Vedi sezione 7.



Carta Operazioni

Carta Cerimonia

Carta Sviluppo Culturale

Carta Evento Storico

Carta Evento Transitorio

**2.2.4. Segmento Controllo Vittoria:** [solo carte Evento Storico e Transitorio; se si tratta di una Carta Operazione o Cerimonia andate a 2.3]. Eseguite Buona Medicina (8.1), o un Controllo Vittoria (8.2).

### 2.3. Fase di Scarto

Eseguite quanto segue:

**2.3.1.** Se uno o più segnalini Famiglia si trovano nella stessa Area di un Fortino il giocatore deve perdere 1 Punto Cultura o 1 Punto Militare (in totale; non per Famiglia).

**2.3.2.** Controllate se vengono soddisfatte le condizioni di Vittoria Automatica (12.1 o 12.2).

**2.3.3.** Scartate la carta corrente, a meno che si trovi scoperta lungo il bordo alto della mappa (come promemoria di un effetto persistente).

**2.3.4. Modifica della Ferocia della Famiglia:** Impostate la Ferocia di ogni Famiglia in gioco che abbia almeno un segnalino uomo nella relativa Casella Famiglia.

**2.3.5** Se lo scenario non è terminato, ritornate al punto 2.1.

## 3. Fase Operazioni Diné

Durante questa fase, il giocatore deve prima scegliere e poi eseguire UNA (e solo una) delle seguenti tre Operazioni:

- Pianificare (vedi 3.1),
- Effettuare Azioni (vedi 3.2), o
- Scorrere del Tempo (vedi 3.3).

### 3.1. Pianificazione

Alla Pianificazione, contribuiscono sia gli anziani che la loro età. Nuovi membri della famiglia diventano potenzialmente disponibili. Possono avvenire scambi commerciali con le tribù rivali, così come la guerra o la diplomazia. Eseguite i seguenti passi:

**PASSO 1:** Il giocatore mette un segnalino popolazione nella Casella Scorrere del Tempo, che corrisponde al simbolo riportato sulla Carta Operazione risolta (questi possono essere aggiunti alle Famiglie durante la successiva operazione Scorrere del Tempo).

**PASSO 2:** Prendete 1 AP Diné per ogni anziano nel Riquadro Anziani, poi fate avanzare ogni anziano di una casella verso destra; gli anziani nelle caselle più a destra del Riquadro Anziani ci restano.

**PASSO 3:** Ogni segnalino anziano nel Riquadro Anziani può essere usato per tentare un'Azione Anziano gratuita:



**Azione Anziano:** Scegliete un anziano sul Riquadro Anziani e dichiarate 1 Azione Anziano. Sono disponibili quattro differenti Azioni Anziano:

- Se Punti Cultura > Punti Militari, riducete i Punti Cultura di 1 e aumentate i Punti Militari di 1.
- Se Punti Militari > Punti Cultura, riducete i Punti Militari di 1 e aumentate i Punti Cultura di 1.
- Diminuite o aumentate di 1 la Ferocia. Una Famiglia senza un segnalino uomo non può avere Ferocia > 0. Se aumentate la Ferocia e i Punti Militari sono < 5, aggiungete 1 Punto Militare; se diminuite la Ferocia e i Punti Cultura sono < 5, aggiungete 1 punto Cultura. La Ferocia di una Famiglia può essere influenzata dagli anziani solo una volta durante la risoluzione di una carta.
- Sommate 1 AP alla Traccia degli AP.

Lanciate un dado per determinare se l'Azione dell'Anziano ha successo. Se il risultato è minore o uguale al Livello Anziano

(riportato sotto la casella che il segnalino anziano sta occupando), l'Azione Anziano ha successo e i punti vengono modificati.

**PASSO 4:** Se i Punti Cultura sono > 0, ogni Famiglia in gioco che contiene una donna può spendere 1 AP per comprare un segnalino Beni Commerciali dalla casella FdG e piazzarlo nella casella Risorse (vedi la sezione 10 per l'uso dei Beni Commerciali).

**PASSO 5:** Ogni Famiglia in gioco che contiene un uomo può spendere 1 AP per svolgere una Guerra/Diplomazia Tribale:

**Guerra Tribale:** Il giocatore deve avere i Punti Militari > 0. Il Bersaglio sarà un segnalino Ordine "Utes!" o "Comanche" (a faccia in su) nella Colonna Attiva del RON. Eseguite la Battaglia con la Tribù usando la colonna appropriata della Tabella Battaglia. Vedi sezione 11 per la risoluzione Battaglia. Se i Diné ottengono il Risultato Battaglia "FV" o "MFV", tirate un dado. Scambiate l'Ordine della Tribù bersaglio con l'Ordine nella Colonna Standby del RON corrispondente al lancio.

**Diplomazia Tribale:** Il Bersaglio sarà un segnalino Ordine "Ute Raid" o "Comanche Raid" (a faccia in su) nella Colonna Attiva del RON. Spendete un qualsiasi numero di segnalini Beni Commerciali dalla casella Risorse, poi lanciate un dado e consultate la tabella Diplomazia Tribale.

**PASSO 6:** Reset dei Cubetti (vedi Glossario).

### 3.2. Effettuare Azioni

Le Famiglie usano MP (Punti Movimento) per eseguire una serie di Azioni che includono movimento, attacco, semina e raccolta mais, consiglio tribale, e commercio con un Fortino. Il numero di Famiglie attivabili per Effettuare Azioni, è pari al numero di anziani nel Riquadro Anziani più, o il numero di segnalini Famiglia nel Canyon de Chelly, o 1 (a seconda del valore maggiore).

**PROCEDURA:** Ogni Famiglia sulla mappa si può attivare solo una volta durante l'Operazione Effettuare Azioni. Ogni Famiglia attivata ha 6 MP da utilizzare, meno 1 per ogni spazio popolazione vuoto nella sua Casella Famiglia. Una Famiglia deve completare la sua attivazione prima che un'altra Famiglia sia attivata. Quando attivata, raccoglie MP tenendo conto di eventuali Carte Sviluppo Culturale in gioco, che potrà utilizzare (anche tutti) per effettuare Azioni.

**Chiarimento:** Il numero di MP che una Famiglia può spendere è calcolato quando la Famiglia è attivata. La Famiglia che perde 1 o più segnalini popolazione durante la sua Azione non perde MP.

Gli MP sono spesi per eseguire qualsiasi combinazione delle seguenti Azioni, in qualsiasi ordine il giocatore desidera (vedi anche la Tabella sommario sulla Carta di Aiuto).



**3.2.1. Trovare nuove Pozze d'Acqua:** L'Azione costa 9 MP meno il Valore dell'Area della Famiglia da dove potete togliete 1 segnalino Siccità. [Se la Famiglia ha un cavallo potete usare il valore tra parentesi.](#)

**3.2.2. Muovere su un'Area Adiacente:** Questa Azione a un costo in MP pari al valore dell'Area di destinazione. Se la Famiglia ha un cavallo nella sua Casella Famiglia, il costo è il valore tra parentesi.

Se la Traccia dell'Area di destinazione ha un Avamposto in un Area con un valore maggiore o uguale all'Area di destinazione, il costo in MP è aumentato di 1.

Se il Territorio di destinazione ha un Fortino, il costo in MP è aumentato di 1. Si noti che un Fortino aumenta il costo del movimento in ogni Area di quel Territorio!

**Importante:** Le Famiglie con Ferocia > 1 che terminano la loro attivazione nell'Area di un Fortino, devono dividersi: mettete tutti i segnalini popolazione della Famiglia nella Casella Scorrere del Tempo e il segnalino famiglia nella sua Casella Famiglia.

Una Famiglia Attivata che non ha speso MP, che si trova accanto un Fortino, e che vuole spostarsi in un'Area adiacente, deve spendere MP pari ad un lancio di dado più il Valore dell'Area adiacente.

**NOTA DELL'AUTORE:** I Fortini sono spiacevoli! Possono essere una fonte per lo scambio di merce, ma lasciate le Famiglie insieme a loro abbastanza a lungo, e gli accadranno cose molto brutte.

**3.2.3. Muoversi a/da il Canyon de Chelly:** Una Famiglia per effettuare questa Azione deve spendere tutti i propri MP.

- **MUOVERE AL CANYON:** Piazzate il segnalino della Famiglia che si muove da qualsiasi Area della mappa in qualsiasi Area del Canyon de Chelly. Le Famiglie che si trovano accanto ad un Fortino non possono usare questa opzione.
- **MUOVERE DAL CANYON:** Piazzate il segnalino della Famiglia che si muove da qualsiasi Area del Canyon de Chelly in qualsiasi altra Area di qualsiasi altro luogo sulla mappa.



**3.2.4. Piantare o Raccogliere Mais:** Questa Azione costa un numero di MP pari al Valore dell'Area dove si trova la Famiglia +4.

- **PIANTARE MAIS:** Pescate un segnalino Mais dal contenitore e piazzatelo a faccia in giù nell'Area della Famiglia. (Vedi "Impilare" in 1.7.2 per il limite). **Importante:** Se per qualsiasi ragione una Famiglia lascia un'Area dove è presente un segnalino Mais, quest'ultimo deve essere subito rimesso nel contenitore!
- **RACCOGLIERE MAIS:** Se nel Territorio non c'è un segnalino Siccità o Fattoria, rivelate il segnalino Mais e mettetelo a faccia in su nella Casella Risorse. Se invece c'è un segnalino Siccità o Fattoria, lanciate un dado. Se il risultato è maggiore del numero dei segnalini Siccità e Fattoria nel Territorio, scoprite il segnalino Mais e mettetelo a faccia in su nella Casella Risorse; altrimenti il segnalino Mais rimane a faccia in giù e non può essere raccolto.

**3.2.5. Raid nel New Mexico:** Questa Azione ha un costo in MP pari alla somma dei Valori di tutte le Aree che si trovano tra la Famiglia (esclusa) e Santa Fé (incluso). Le Famiglie con un cavallo usano il Valore tra parentesi. Gli Avamposti non influenzano il costo in MP.

Una Famiglia Attivata che non si trova in un'Area con un Fortino e che non ha speso alcun MP, può utilizzare tutti gli MP a sua disposizione al fine di effettuare un Raid nel New Mexico (Raid a lungo-raggio) da qualsiasi Area.

**Importante:** Solamente le Famiglie che hanno un uomo e che non si trovano accanto ad un Fortino possono effettuare un Raid nel New Mexico. Inoltre, il giocatore deve avere almeno 1 Punto Militare.

Per risolvere il Raid, pescate un cubetto dal Raid Pool e consultate la Tabella Raid. Il segnalino Famiglia in realtà non si muove.

**3.2.6. Raid su un Avamposto o Fortino:** Questa Azione ha lo scopo di spostare sulla Traccia Aree (verso l'Area #1), un segnalino Avamposto (o Fortino) o di rimuoverlo dalla Traccia Aree se si trova già nell'Area #1. Il costo in MP di questa Azione è pari al Valore dell'Area corrente della Famiglia.

Il giocatore deve avere almeno 1 Punto Militare e un uomo nella Famiglia per poter effettuare questa azione. Inoltre, la Famiglia attaccante deve occupare la stessa Area dell'Avamposto/Fortino oppure occupare un Area con un Valore più basso nello stesso

Territorio dell'Avamposto bersaglio.

**NOTA DELL'AUTORE:** Può essere utile pensare che un Avamposto occupi sia la stessa Area del suo segnalino, sia ogni altra Area con un Valore più basso della stessa Traccia. Per esempio, se c'è una Missione nell'Area #3 di Shiprock, immaginate che la Missione esista anche nelle Aree #2 e #1 di Shiprock.

Per risolvere il Raid, pescate cubetti dal Raid Pool uno alla volta fino a quando l'Avamposto/Fortino non subisce danni sufficienti ad essere distrutto, o la Famiglia che lo esegue sia costretta ad entrare in battaglia, oppure il Risultato del Raid dica "Il Raid Termina" (vedi la Colonna dei Risultati del Raid su un Avamposto).

**3.2.7. Commercianti con un Fortino:** L'Azione costa alla Famiglia attiva, tutti i suoi MP (con un costo minimo di 1 MP). La Famiglia deve trovarsi nella stessa Area del Fortino. Prendete un numero qualsiasi di Beni Commerciali disponibili (presenti nelle Risorse) e impostate la Ferocia della Famiglia a 0 (se non c'è già). Spendete 1 Punto Cultura per ogni segnalino Beni Commerciali preso.

**NOTA DELL'AUTORE:** Ricordate che nella Fase di Scarto perdetevi 1 Punto Cultura o Militare per avere una Famiglia nella stessa Area di un Fortino (2.3). Notate inoltre che uscire da uno spazio con un Fortino all'inizio dell'attivazione non è mai facile (3.2.2).

**3.2.8. Consiglio Tribale:** Questa Azione costa a una Famiglia (che non abbia ancora speso alcun MP) tutti i suoi MP. Lanciate un dado. Se il risultato è maggiore o uguale al valore dell'Area dove si trova la Famiglia, guadagnate 1 AP; altrimenti non succede nulla.

### 3.3. Scorrere del Tempo

L'Operazione Scorrere del Tempo permette al giocatore di favorire la crescita tribale, ricostituire la popolazione della tribù, allevare animali, e raccogliere mais tra le altre attività. Fate quanto segue:

#### PASSO 1 – Modificare la Popolazione

Seguite scrupolosamente questa sequenza:

- Ogni segnalino bambino nel Riquadro Popolazione e/o nella casella Scorrere del Tempo si può convertire in un adulto o un anziano. Ogni segnalino adulto nel Riquadro Popolazione e/o nella casella Scorrere del Tempo può essere convertito in un anziano (rimuovete dal gioco il segnalino Famiglia se l'ultimo adulto viene convertito in anziano). Piazzate i segnalini bambino/adulto convertiti nella casella FdG. Piazzate i nuovi segnalini adulto/anziano nella casella Scorrere del Tempo.
- Il giocatore può spostare ogni adulto e bambino dalla casella Scorrere del Tempo alla casella di una Famiglia in gioco. I segnalini anziano si possono muovere dalla casella Scorrere del Tempo agli spazi più a sinistra del Riquadro Anziani. Si noti che a differenza delle caselle Famiglia, non c'è limite ai segnalini che possono stare in uno stesso spazio del Riquadro Anziani.
- Se Punti Cultura > 0, la Popolazione nella casella Scorrere del Tempo può essere piazzata nella casella Famiglia di una Famiglia fuori dal gioco. Piazzate il segnalino Famiglia relativo in ogni area del Canyon de Chelly con un livello di Ferocia 0.
- Modificate i Punti Cultura: -1 punto Cultura per ogni spazio popolazione vuoto in ogni casella Famiglia di ogni Famiglia in gioco. +1 per ogni nuovo anziano piazzato nelle caselle più a sinistra del Riquadro Anziani.
- I segnalini popolazione rimasti nella casella Scorrere del Tempo sono scartati nella casella FdG.

**PASSO 2 – Restituire Animali**

Tutti i segnalini Animale nella casella Famiglia e Scorrere del Tempo ritornano alla casella Risorse.

**PASSO 3 – Allevare Animali**

Se il giocatore possiede almeno un animale nella casella Risorse, aggiungete un corrispondente animale nella casella Risorse.

*ESEMPIO: Nella casella Risorse ci sono 3 segnalini cavallo e 1 pecora. Durante lo Scorrere del Tempo, viene aggiunto alla casella Risorse 1 segnalino cavallo e 1 pecora. Se ci fosse stato solo un cavallo, si sarebbe aggiunto solo un altro cavallo nelle Risorse.*

**PASSO 4 – Raccogliere Mais**

In ciascuna Area dove sono presenti sia un segnalino Famiglia che uno Mais, il giocatore può raccogliere il segnalino mais. Piazzate i segnalini mais a faccia in su nella casella Risorse. *Importante:* il giocatore deve dichiarare tutti i segnalini Mais che intende prendere *prima* di piazzarli nella casella Risorse! Notate che a differenza della regola 3.2.4, il giocatore non è tenuto a lanciare un dado per contrastare i segnalini Siccità e Fattoria.

**PASSO 5 – Nutrire la Popolazione**

Ogni segnalino popolazione nel Riquadro Popolazione e Anziani deve essere nutrito. Il giocatore deve tentare di nutrire tutti i segnalini presenti nei Riquadri citati. Se avete le necessarie pecore e mais, dovete utilizzarle per sfamare quanti più segnalini possibile.

- Ogni Territorio occupato da almeno una Famiglia può sfamare un numero di segnalini popolazione pari alla sua Agricoltura (vedi Glossario).
- I segnalini Mais nella casella Risorse possono essere utilizzati per sfamare un numero di segnalini popolazione pari al numero stampato su ogni segnalino. Al termine, rimettete tutti i segnalini mais nella casella Risorse nel loro apposito contenitore.
- Ogni segnalino pecora speso nutre fino a 4 segnalini popolazione.
- I segnalini popolazione non sfamati nei Riquadri Popolazione e Anziani vengono rimessi nella casella FdG.
- I punti Agricoltura non usati e i punti usati dai segnalini Mais e Pecora non si possono conservare; ogni punto in più si perde.

**PASSO 6 – Nutrire gli animali**

Ogni Territorio occupato da almeno una Famiglia può sfamare 1 Pecora e 1 Cavallo. Tutti gli animali nella Casella Risorse non sfamati ritornano nella Casella FdG.

*NOTA DELL'AUTORE: Un altro motivo per non ammassare più di una Famiglia in un singolo Territorio! Spandersi su più Territori massimizza l'efficienza dei pascoli.*

**PASSO 7 – Verifica Morte di un Anziano**

Lanciate un singolo dado per ogni segnalino anziano nel Riquadro Anziani che abbia un Livello Anziano (posto sotto la casella che il segnalino anziano sta occupando). Se il risultato è minore uguale al Livello Anziano, l'anziano muore e ritorna nella casella FdG. Se il risultato è maggiore del numero sotto la casella occupata dal segnalino anziano, l'anziano rimane sul posto.

**PASSO 8 – Recupero Territorio**

Lanciate un dado. Nel Territorio che corrisponde al risultato del lancio del dado, viene tolto un segnalino siccità. Se il Territorio così scelto non contiene alcun segnalino siccità, rimuovetene uno, se possibile, dal Territorio adiacente che ha il simbolo di dado inferiore al risultato ottenuto.

**PASSO 9 – Restituire Mais**

Rimettete tutti i segnalini Mais nella casella Risorse nel contenitore. Il Mais non raccolto (faccia in giù) sulla mappa rimane dov'è.

**PASSO 10 – Carta #41 (Pueblo Revolt)**

Se la carta #41 viene rimossa dal gioco (ne nel mazzo, ne in gioco), e ci sono meno di 3 cubetti nella casella Soggiogamento del New Mexico, riducete il Morale Nemico di 1.

*NOTA DELL'AUTORE: Più tempo passa con il New Mexico non completamente soggiogato dagli occupanti Coloniali, più il loro morale diminuisce.*

**PASSO 11 – Reset dei Cubetti (vedi Glossario)**

## 4. Operazioni Nemiche

Durante il Segmento Operazioni Nemico (2.2), il Nemico eseguirà una Operazione utilizzando i suoi AP e gli Ordini Nemici in conformità con i seguenti passi:

**PASSO 1 – Condizioni Speciali Ordine Nemico:**

Effettuate un controllo per le due seguenti condizioni (saltando le condizioni che non si verificano):

- Condizione 1 – Se nella casella Cubetti Raid c'è un segnalino Ordine "Peace", risolvete l'ordine "Peace" come indicato nel [secondo paragrafo di 4.2.7](#).
- Condizione 2 – Se nella casella Cubetti Raid c'è un segnalino Ordine "Defend", risolvete l'ordine "Defend" come indicato nel [secondo paragrafo di 4.2.5](#).

**PASSO 2 – Riscuotere AP Nemici**

Riscuotete AP Nemici come indicato dalla Carta Operazioni. Il numero degli AP Nemici totalizzati è modificato come segue:

- Aggiungete AP Nemici come indicato da ogni Evento Storico e Transitorio attualmente in gioco
  - Aggiungete un numero di AP Nemici pari al numero di cubetti **rossi** presenti nella casella Soggiogamento del New Mexico
  - Togliete un numero di AP Nemici pari al numero di cubetti presenti nella Casella Cubetti Raid.
- Importante:* In questa fase, il Nemico riscuoterà sempre un minimo di 1 AP!
- Piazzate i segnalini AP Nemici nella casella AP Nemici Disponibili sulla mappa.

*NOTA DELL'AUTORE: Raccogliere i singoli segnalini AP Nemici facilita la risoluzione dei Raid Nemici in quanto ogni segnalino AP può essere voltato sul suo lato Raid Nemico. Se il giocatore trova noioso questo metodo, abbiamo messo a disposizione il segnalino "AP Nemici Disponibili" che può essere usato nella TRG.*

**PASSO 3 – Girare Ordini a Caso**

Lanciate 2 dadi. Se entrambi riportano lo stesso risultato (il giocatore ha lanciato un doppio), e c'è un segnalino Ordine Nemico sia nella Colonna Attivo che in quella Standby del Riquadro Ordini Nemici nella riga corrispondente al risultato del lancio, scambiate i due segnalini.

Se i dadi hanno risultati DIVERSI, per ogni risultato ottenuto e se privo di una striscia sulla parte bassa, girate il segnalino Ordine Nemico posto nella riga della Colonna Attiva che corrisponde al risultato. Se non c'è alcun segnalino nella riga della Colonna Attiva corrispondente al risultato, non succede nulla.

## PASSO 4 – Eseguire Ordini Nemici

Vedi 4.1 e 4.2.

## PASSO 5 – Reset del Riquadro Ordini Nemici

Uno alla volta, ogni segnalino ordine nella Colonna Attiva del RON scorre verso l'alto a riempire uno spazio vuoto. Cominciate dal segnalino ordine più in alto e proseguite a questo modo con tutti i segnalini più in basso, così che gli spazi vuoti della Colonna Attiva si trovino solo nella parte bassa.

Successivamente, ogni Segnalino Ordine della Colonna Inattiva del RON si sposta in basso, a sinistra, e in alto per riempire lo spazio vuoto più in alto della Colonna Attiva. Cominciate con il segnalino Ordine più in basso e proseguite verso l'alto. Quando avrete terminato questa procedura, tutte le caselle della Colonna Attiva saranno piene mentre quelle della Colonna Inattiva saranno tutte vuote.

## 4.1. Regole generali del Segnalino Ordine Nemico

**4.1.1 Ordine di esecuzione:** I Segnalini Ordine Nemico sulla colonna Attiva del RON sono eseguiti uno alla volta a partire da quello posto più in alto.

**4.1.2. Costo:** Ogni Segnalino Ordine Nemico ha un costo in AP che deve essere pagato con gli AP Nemici raccolti durante il Passo 2 della Fase Operazioni Nemiche.

**4.1.3. AP non sufficienti:** Se il Nemico non ha AP sufficienti per pagare il costo di un ordine, l'ordine non viene eseguito, e viene svolto al suo posto il Passo 5 della Fase Operazioni Nemiche. Gli AP Nemici che non vengono utilizzati rimangono nella Casella AP Nemici Disponibili (o rimangono segnati sulla TRG).

**4.1.4. Nessun Ordine nella Colonna Attiva:** Nell'eventualità che sulla Colonna Attiva non siano presenti segnalini Ordine, gli AP Nemici non utilizzati restano nella Casella AP Nemici Disponibili (o rimangono segnati sulla TRG) e viene svolto il Passo 5 della Fase Operazioni Nemiche.

**4.1.5. Dopo lo svolgimento di un Ordine:** Dopo aver eseguito un segnalino Ordine, quest'ultimo si sposta verso destra, seguendo le frecce gialle, per riempire la casella vuota della Colonna Inattiva. Se rimangono a disposizione AP Nemici sufficienti, viene eseguito il successivo segnalino più in alto nella colonna Attiva e quando completato, anch'esso si sposta verso destra per riempire lo spazio vuoto corrispondente sulla Colonna Inattiva, e così via.

**4.1.6. Colonna Standby:** In aggiunta alla Colonna Attiva e Inattiva, sul RON c'è la Colonna Standby. I Segnalini Ordine posizionati sulla Colonna Standby possono entrare nella Colonna Attiva grazie a un doppio nel lancio dei dadi nel Passo 3, quando indicato da un Evento Maggiore o Minore, oppure durante la Guerra o Diplomazia Tribale. Quando ciò accade, il segnalino Ordine sulla Colonna Attiva viene scambiato con quello della Colonna Standby come da istruzioni dell'Evento o dalle regole che governano la Guerra o la Diplomazia Tribale (3.1 Passo 5).

**4.1.7. Scambiare Segnalini Ordine:** Per poter scambiare di posto i Segnalini Ordine, devono essere presenti segnalini in entrambi gli spazi per far sì che ciò accada. Se lo scambio non può avvenire (perché una posizione è vuota o un segnalino è più in alto nella colonna rispetto al segnalino con cui si deve scambiare di posto), l'istruzione dell'Evento viene ignorata.

## 4.2. Regole specifiche del Segnalino Ordine Nemico



**4.2.1. Costruire:** Spendete gli AP richiesti da questo segnalino. Se gli Avamposti del periodo corrente (vedi Tipo Avamposto più avanti) sono tutti in gioco, eseguite l'ordine come se fosse "Sovvertire" (4.2.11). Altrimenti, piazzate un Avamposto nell'Area #1 del Territorio che contiene il simbolo di dado con il numero più basso e che non contenga ancora un segnalino Avamposto di quello stesso tipo. Se nell'Area dove viene piazzato il segnalino Avamposto, è presente un segnalino mais, rimettete quest'ultimo nell'apposito contenitore.

**Tipo di Avamposto.** Il tipo di Avamposto da piazzare viene determinato dal corrente periodo di gioco: Periodo Spagnolo = Missione; Periodo Messicano e Americano = Fattoria.

*NOTA DELL'AUTORE: Questo rappresenta i coloni nemici nel New Mexico che usano le proprie risorse per invadere la Dinétah (Terra Navajo). Se non affrontati rapidamente, gli avamposti possono distruggere la cultura del popolo, sottomettendola velocemente!*



**4.2.2. Costruire + Sovvertire:** Spendete gli AP richiesti da questo segnalino. Questa spesa comprende sia il costo dell'Ordine "Costruire" che "Sovvertire". Eseguite prima "Costruire" (4.2.1) poi eseguite "Sovvertire" (4.2.11).

*NOTA DELL'AUTORE: Gli eventi stanno prendendo una brutta piega. Questo è per rappresentare i tentativi di aggressione coloniale per sottomettere la cultura del popolo.*



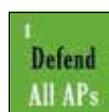
**4.2.3 Colonizzare:** Spendete gli AP richiesti da questo segnalino. Se non ci sono cubetti nella casella Cubetti Raid, eseguite "Espandersi" (4.2.6) anziché quest'ordine. Se ci sono cubetti nella casella Cubetti Raid ma non ci sono Avamposti Missione o Fattoria sulla mappa, eseguite "Costruire" (4.2.1) anziché quest'ordine. Altrimenti, per ogni AP speso, spostate un cubetto (se possibile) dalla casella Cubetti Raid alla casella Recupero. **Importante:** non "Resetate Cubetti!" Si possono spostare solo i cubetti nella casella Cubetti Raid!

*NOTA DELL'AUTORE: Quest'ordine rappresenta l'afflusso di nuovi coloni nel New Mexico.*



**4.2.4. Comanche!:** Spendete gli AP richiesti da questo segnalino. Se ci sono meno di 3 cubetti rossi nella casella Soggiogamento, trattate quest'ordine come se fosse un ordine "Soggiogare" (4.2.10). Altrimenti, raccogliete un numero di segnalini Raid Tribale pari al numero di Famiglie sulla mappa, e piazzateli nella casella Raid Tribale della mappa. Poi risolvete come da istruzioni della Tabella Raid Tribale.

*NOTA DELL'AUTORE: Qui accade una delle due cose. Se il New Mexico non è stato completamente soggiogato dai coloni, l'Ordine rappresenta le scorribande dei Comanche che aiutano i coloni nella sottomissione del New Mexico. I Comanche, come gli Ute, a volte svolgevano questi lavori da mercenari. Ma se il New Mexico è sottomesso, l'Ordine rappresenta i Comanche determinati a fare la guerra contro i Navajo – guerra regolarmente fatta nel tardo 1750.*



**4.2.5. Difendere:** Se nella Colonna Inattivo c'è l'Ordine "Pace" o "Difendere", girate il segnalino ed eseguite l'ordine sul lato opposto. Altrimenti, spendete tutti gli AP nella casella AP Nemici Disponibili; deve essere speso almeno 1 AP. La Fase Operazioni Nemiche termina – NON eseguite il Reset del RON! Piazzate l'Ordine "Difendere" nella Casella Cubetti Raid per ricordarvi di eseguire le istruzioni seguenti:

Durante il Passo 1 della Fase Operazioni Nemiche, il giocatore deve risolvere la Condizione 2:

Se nella Casella Cubetti Raid c'è almeno 1 cubetto, e il numero dei segnalini AP Nemici è minore dei cubetti nella casella Cubetti Raid, allora piazzate AP Nemici dalla casella FdG nella casella Cubetti Raid fino a quando il numero dei segnalini AP Nemici diventa uguale a quello dei cubetti presenti. Terminate la fase Operazioni Nemiche (non eseguite i Passi 2-5 della fase Operazioni Nemiche).

Se il numero di segnalini AP Nemici è maggiore uguale ai Cubetti nella Casella Cubetti Raid, spostate tutti i segnalini AP Nemici (eventuali) dalla Casella Cubetti Raid alla casella AP Nemici Disponibili. Resettate i Cubetti. Piazzate “Difendere” sullo spazio vuoto più in alto della Colonna Inattivo del RON e proseguite con il Passo 2 della fase Operazioni Nemiche.

*NOTA DELL'AUTORE: L'ordine rappresenta la strategia difensiva del New Mexico. I Messicani si sono “trincerati”, fortificando le loro posizioni, cedendo però l'iniziativa ai Navajo. Quindi finché il giocatore sarà in grado di piazzare altri cubetti nella casella Cubetti Raid, il Nemico non potrà eseguire ordini. Ma quando il giocatore non sarà più in grado o non vorrà più continuare a farlo, il Nemico diventerà MOLTO aggressivo, quindi attenzione!*

**4.2.6. Espandersi:** Spendete gli AP richiesti da questo segnalino. Se non ci sono Avamposti sulla mappa, eseguite in alternativa “Costruire” (4.2.1). Altrimenti, spostate tutti i segnalini Avamposto nella successiva Area dal valore più alto e nella stessa Traccia Aree occupata dall'Avamposto. Se un Avamposto si sposta in un'Area dove c'è un segnalino mais, rimuovete quest'ultimo e rimettetelo nel contenitore. Notate che le Famiglie nella stessa Area di un Avamposto non ne subiscono subito gli effetti, verificate però cosa gli potrebbero fare i Raid Nemici (vedi Tabella Raid Nemici). Per ogni Avamposto che si sposta su un'Area con un valore più alto, sottraete 1 Punto Cultura. Per ogni Avamposto sulla mappa che non può spostarsi in quanto si trova già nell'Area #6, sottraete 2 Punti Cultura.

*NOTA DELL'AUTORE: I coloni stanno spingendo gli avamposti nell'interno, in terreni più accidentati, per sfruttare pascoli migliori per i greggi e le mandrie. Attenzione. Se gli avamposti si spingono troppo all'interno, sarà molto più difficile rimuoverli dal Territorio!*

**4.2.7. Pace:** Se nella Colonna Inattivo c'è l'Ordine “Pace” o “Difendere”, voltate questo segnalino Ordine e eseguite l'ordine sul lato opposto. Altrimenti, spendete gli AP richiesti dal segnalino Ordine. Piazzate i segnalini AP spesi nella Casella Cubetti Raid. Rimettete tutti i cubetti presenti nella casella Cubetti Raid e Recupero, nel Raid Pool. Impostate a 0 gli AP del Nemico, e rimettete tutti i segnalini AP Nemico dalla Casella AP Nemici Disponibili alla Casella FdG. Impostate a “0” i vostri AP e la Ferocia di tutte le Famiglie sulla mappa. La fase Operazioni Nemica termina. Piazzate il segnalino “Pace” nella Casella Cubetti Raid per ricordarvi di eseguire quanto segue:

Durante il Passo 1 della Fase Operazioni Nemiche, il giocatore deve risolvere la Condizione 1:

Lanciate un dado. Se il risultato del lancio è minore del numero di segnalini AP Nemici nella casella Cubetti Raid, rimuovete 1 segnalino AP Nemico da questa casella, ed eseguite l'ordine “Costruire” (4.2.1). Poi la fase Operazioni Nemiche termina (non eseguite i Passi 2-5 della fase Operazioni Nemiche).

Se il risultato è maggiore o uguale al numero di AP Nemici, la Pace

termina: spostate tutti i segnalini AP Nemici dalla casella Cubetti Raid alla casella AP Nemici Disponibili e piazzate il segnalino “Pace” nello spazio vuoto più in alto della Colonna Inattivo del RON e proseguite con il Passo 2 della fase Operazioni Nemiche.

Se qualsiasi Famiglia effettua un Raid nel New Mexico o un Raid contro un Avamposto/Fortino, la Pace termina immediatamente: spostate tutti i segnalini AP Nemici dalla Casella Cubetti Raid alla casella AP Nemici Disponibili e piazzate il segnalino “Pace” sullo spazio vuoto più in alto della Colonna Inattivo del RON. Importante: L'Evento Maggiore “Apaches Raid New Mexico” non fa terminare la Pace; eseguite l'evento normalmente.

*NOTA DELL'AUTORE: Questo rappresenta il periodo di pace tra i Diné e i coloni del New Mexico. Questo è un ordine irritante per il giocatore perché gli azzerava la Ferocia delle famiglie e gli cancella gli AP. Finché i Diné restano in pace con il New Mexico, il Nemico non eseguirà Ordini. Questo dà al giocatore quell'attimo di respiro di cui ha bisogno. D'altro canto, il Nemico costruirà un Avamposto in ogni turno finché la Pace resta in vigore. Prima o poi però questa pace sarà rotta dal giocatore o dai coloni del New Mexico...*



**4.2.8. Raid!** Spendete gli AP richiesti da questo segnalino. Girate ogni segnalino AP speso, sul suo lato “Raid”, e piazzateli nell'Area di “Santa Fé” sulla mappa. Poi, risolvete come da Tabella Raid Nemico. Durante il Raid, i segnalini Raid Nemico saranno piazzati nelle Aree della Traccia Aree sulla mappa. Quando i segnalini Raid Nemico sono rimossi dalla mappa, rimetteteli nella casella FdG Nemica.

*NOTA DELL'AUTORE: I Raid Nemici rappresentano le incursioni nel Dinétah. Durante questi Raid, il Canyon de Chelly è una sorta di rifugio sicuro per i Diné. Fate attenzione però! Se il Nemico ha abbastanza segnalini Raid da piazzare, può entrare nel Canyon con risultati potenzialmente disastrosi! Storicamente, il canyon fu penetrato con successo solo una volta prima della Campagna Navajo del 1863 di Kit Carson – dagli Spagnoli.*



**4.2.9. Schiavi:** Spendete il numero più alto in AP Nemici tra: o il numero sul segnalino, oppure, se c'è una “F” sul segnalino Ordine, il Totale Ferocia di tutte le Famiglie in gioco (la “F” sul segnalino Ordine è un promemoria per farvi applicare il Totale Ferocia).

Lanciate un dado. Rimuovete 1 segnalino bambino dalla casella Famiglia di una Famiglia situata nel Territorio che corrisponde al risultato del lancio di dado (usate la Priorità Alfabetica se ci sono più Famiglie che hanno questo requisito). Le Famiglie che si trovano nella stessa Area di un Fortino sono immuni, e non possono essere influenzati in alcun modo, da quest'Ordine.

Se non ci sono Famiglie con un bambino nel Territorio, rimuovete una donna. Se non ci sono Famiglie con una donna nel Territorio o se non ci sono segnalini Famiglia in quel Territorio, rimuovete un bambino dalla casella Scorrere del Tempo; se non ci sono bambini nella casella Scorrere del Tempo, rimuovete 1 donna da questa casella; se non ci sono ne bambini ne donne, non succede nulla. I segnalini popolazioni rimossi sono messi nella casella FdG.

*NOTA DELL'AUTORE: Il saccheggio di schiavi era un costante problema per il Sud-ovest Americano. I Fortini Defiance e Fauntleroy furono eretti per stabilire un certo grado di controllo su questi continui raid che da tempo immemorabile affliggevano il New Mexico. Le Famiglie nella stessa Area di un Fortino sono protette dai soldati contro queste razzie di schiavi.*



**4.2.10. Soggiogare:** Spendete gli AP richiesti da questo segnalino. Per ogni segnalino speso, pescate 1 cubetto dal Raid Pool. I cubetti si pescano uno alla volta. Quando tutti i cubetti sono stati pescati, esaminateli: piazzate tutti i cubetti rossi pescati nella casella Soggiogamento del New Mexico; piazzate tutti i cubetti non rossi nella casella Recupero (sì, anche i verdi o i blu). Se qualche cubetto/i viene piazzato nella casella Soggiogamento del New Mexico, guardate la relativa tabella.

*NOTA DELL'AUTORE: Questo rappresenta gli sforzi dei coloni nemici in New Mexico nell'uso di risorse, al fine di soggiogare altre tribù vicino agli insediamenti del Rio Grande – come ad esempio le tribù del popolo Jicarilla e i Mescalero Apache.*



**4.2.11. Sovvertire:** Spendete gli AP richiesti da questo segnalino. Se ci sono meno di 3 cubetti rossi nella casella Soggiogamento del New Mexico, al posto di quest'ordine eseguite "Soggiogare" (4.2.10). Se ci sono tre cubetti rossi nella casella Soggiogamento ma non ci sono Avamposti sulla mappa, eseguite l'ordine "Costruire" (4.2.1) anziché quest'ordine.

Altrimenti, per ogni AP speso, togliete 1 Punto Cultura, ma i punti tolti non devono mai superare il numero di Avamposti sulla mappa.

*ESEMPIO: Ci sono due Missioni sulla mappa. Per eseguire l'ordine "Sovvertire" vengono spesi tre AP Nemici. Siccome sulla mappa ci sono due Avamposti, perdete solo due Punti Cultura.*

*NOTA DELL'AUTORE: Questo rappresenta l'impatto negativo sulla vita culturale dei Diné nel vivere vicino ai coloni Europei.*



**4.2.12. Ute!:** Come il segnalino Comanche! (4.2.4).

## 5. Reazioni del Giocatore

### 5.1. Regole generali sulla Reazione del Giocatore

**5.1.1. Cosa sono le Reazioni?** Le Reazioni sono una serie di azioni che il Giocatore può effettuare in risposta ad un Raid Nemico o Tribale, che consente alla Famiglia di terminare, disturbare (ritardando), fuggire o fare un imboscata contro quel Raid. Tutte le Reazioni, eccetto la Fuga, hanno un costo in AP, quindi il giocatore è avvisato, tenetevi alcuni AP in previsione di questi Raid.

**5.1.2. Quando si può effettuare una Reazione?** Le Reazioni si possono effettuare quando 1 o 2 segnalini Nemici o Raid Tribale, vengono piazzati, come da istruzioni della tabella Raid Nemico e Raid Tribale, sopra o in prossimità del segnalino Famiglia.

**5.1.3. Effetti degli avamposti nelle Reazioni:** Famiglie nella stessa Traccia Aree di un Fortino o Avamposto: Se l'Avamposto si trova in un'Area con Valore maggiore o uguale a quello dell'Area della Famiglia, quest'ultima non può Reagire durante Raid Nemico, ma sarà immune ai Raid Tribali (vedi 6.2.3 per una eccezione speciale).

*NOTA DELL'AUTORE: Gli Avamposti e i Fortini non sono sempre cattivi! Essi vi proteggono dagli Ute e dai Raid dei Comanche. Le tribù ostili si tengono alla larga da queste installazioni fatta eccezione quando sono in guerra con il New Mexico. Le guerre degli Ute e dei Comanche contro il New Mexico esulano dallo scopo di questo gioco, ma vengono leggermente rappresentate in modo astratto dagli eventi "Apache War" e "Apache Raid".*

**5.1.4. Canyon de Chelly:** Le Famiglie nel Canyon de Chelly non possono mai effettuare qualsiasi Reazione.

*NOTA DELL'AUTORE: I Nemici dei Diné erano molto restii ad entrare in questo minaccioso canyon – territorio perfetto per le imboscate. Ma nelle rare occasioni in cui è stato fatto, sono riusciti a sorprendere i Diné catturandoli con il solito devastante effetto.*

### 5.2. Regole specifiche sulla Reazione del Giocatore

**5.2.1. Imboscata:** Il giocatore deve avere almeno 1 Punto Militare. Effettuabile dopo che 1 o 2 segnalini Raid Nemico sono piazzati nella stessa Area di una Famiglia con un minimo di Ferocia a 1.

- **COSTO:** Spendete 1 AP Diné.
- **EFFETTO:** Scegliete la Famiglia che effettuerà l'Imboscata. Essa deve avere almeno 1 di Ferocia. Combattete una battaglia, ma, ai fini di questa battaglia, raddoppiate la Ferocia della Famiglia che effettua l'Imboscata fino ad un massimo pari al Valore Area dove si svolge la Battaglia. Per esempio, una Famiglia con Ferocia 3 nell'Area #2 può guadagnare solo +2 DRM, non un +6 DRM.  
*Aiuto: Le Imboscate riescono meglio in Aree con Valore 3 o più.*
- **SUCCESSO O FALLIMENTO:** Se i Diné in battaglia ottengono un risultato "FV" o "MFV" (vedi Tabella Battaglia), l'Imboscata ha successo; ogni altro risultato è un fallimento.
- **RISULTATO:** Se ha successo, oltre ai risultati "FV" o "MFV", togliete tutti i segnalini Raid dalle Tracce Aree (escluso Santa Fé). Continuate a seguire il diagramma Raid Nemico.

**5.2.2. Negoziare:** Riuscire in un Negoziato mette la Famiglia al sicuro dai Raid Nemici. Si può Negoziare dopo che 1 o 2 segnalini Raid Nemico sono piazzati nella stessa Area di una Famiglia.

- **COSTO:** Spendete 1 AP Diné.
- **EFFETTO:** Scegliete la Famiglia che Negozierà (si deve trovare nell'Area dell'ultimo segnalino Raid Nemico piazzato). Spendete i Beni Commerciali nella casella Risorse che volete. Poi, lanciate un dado e aggiungete al risultato il DRM di Fuga della Famiglia che Negozia e il numero dei Beni Commerciali spesi.
- **SUCCESSO O FALLIMENTO:** Se il risultato modificato è maggiore o uguale a 6, il Negoziato ha successo. Un risultato non modificato di '1' è sempre un fallimento; un risultato di '6' è sempre un successo.
- **RISULTATO:** Se il Negoziato ha successo, il Raid non colpisce le Famiglie nella stessa Area della Famiglia che ha Negoziato; piazzate la Famiglia che ha Negoziato e tutte le altre Famiglie una sopra l'altra nella casella "Fuga" ("Escape") del Territorio che stanno occupando. Indipendentemente dal successo o fallimento, continuate a seguire il diagramma del Raid Nemico.



**5.2.3. Disturbo:** Questa Reazione rallenta l'avanzata di un Raid facendo usare al Nemico DUE segnalini Raid per entrare in un'Area. Effettuabile dopo che 1 o 2 segnalini Raid Nemico sono piazzati in qualsiasi Area.

- **COSTO:** Spendete 1 AP Diné.
- **EFFETTO:** Piazzate 1 segnalino Disturbo in ogni Area vuota a non più di 3 Aree di distanza dal segnalino Famiglia di una Famiglia con un uomo nella Casella. Questi segnalini non si possono piazzare in un'Area appartenente ad una Traccia Aree dove c'è un Avamposto in un'Area con un valore più grande.  
*ESEMPIO: Se c'è un Avamposto nell'Area #3, il segnalino Disturbo non può essere piazzato nell'Area #2, anche se vuota e entro 3 Aree da una Famiglia con un uomo.*
- **RISULTATO:** Continuate a seguire il diagramma Raid Nemico!

**5.2.4. Fuggire:** Fuggire è una Reazione che permette al giocatore di spostare i segnalini Famiglia, allontanandoli dai segnalini Raid in

avvicinamento su una Traccia Aree durante un Raid Nemico, o per spostarli ulteriormente sulla Traccia Aree durante un Raid Tribale. Effettuabile dopo che un segnalino Raid Nemico viene piazzato nella stessa Area con una Famiglia. Anche attraverso il diagramma del Raid Tribale è possibile effettuare la Reazione Fuggire.

- **COSTO:** Gratis.
- **EFFETTO:** Scegliete la Famiglia che tenta la Fuga e lanciate il dado. Modificate il risultato con il DRM di Fuga della Famiglia. +1 se è la Famiglia di Manuelito. Se il risultato modificato è maggiore dell'attuale valore Area, piazzate la Famiglia nell'Area con il valore uguale al risultato modificato (se il risultato modificato è '7' o più, potete, o piazzare la Famiglia nell'Area #6, o in qualunque Area del Territorio del Canyon de Chelly).

Non si può mai piazzare il segnalino di una Famiglia che fugge in un'Area con un segnalino Raid Nemico piazzato in precedenza. Se ciò accade, la Fuga fallisce. Un risultato non modificato di '1' è sempre un fallimento. Con un lancio non modificato di '6' la Famiglia deve piazzarsi, o nell'Area #6 dell'attuale Traccia Aree, o in una qualsiasi Area del Territorio del Canyon de Chelly.

*ESEMPIO: Una Famiglia con un modificatore di Fuga +1 piazzata nell'Area #3, tenta una fuga. Con il lancio di dado ottiene '4' a cui viene aggiunto il +1. Il segnalino Famiglia viene piazzato nell'Area #5 della corrente Traccia Aree.*

- **RISULTATO:** Continuate a seguire il diagramma Raid Nemico o Tribale.

## 6. Eventi Maggiori

### 6.1. Regole Generali dell'Evento Maggiore

Tutte le carte nel gioco hanno un Evento Maggiore che dovete eseguire nella Fase Evento Maggiore della Fase Risoluzione Carta.

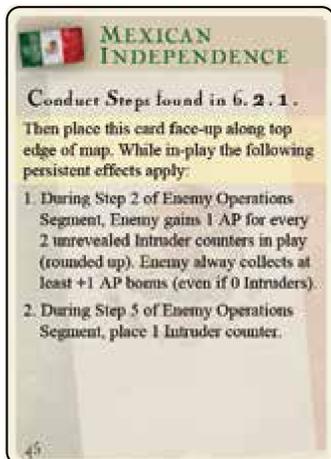
**6.1.1. Carte Attive:** Alcuni Eventi Maggiori hanno un effetto costante. Tali carte si piazzano a faccia in su per ricordarne l'effetto.

**6.1.2. Carte Rimosse:** Alcuni Eventi Maggiori impongono al giocatore di rimuovere certe carte dal gioco. Le Carte così rimosse non rientrano mai in gioco e qualsiasi effetto persistente che potevano avere viene annullato.

### 6.2. Regole specifiche dell'Evento Maggiore

Molti Eventi Maggiori sono autoesplicativi. Comunque, le tre Carte Evento Transitorio, richiedono alcune procedure dettagliate:

**6.2.1. Carta #45: Mexican Independence** – Questo Evento Transitorio fa passare il gioco dal Periodo Spagnolo al Periodo Messicano. Quando pescata, eseguite immediatamente i seguenti passi:



**PASSO 1:** Eseguite una Operazione Scorrere del Tempo (3.3).

**PASSO 2:** Eseguite la procedura di Controllo Vittoria (8.2) usando un valore VP di 14 per il passo 1 del Controllo Vittoria. Se i Punti Militari e Cultura scendono a 0, il giocatore subisce una Sconfitta Maggiore. Se il giocatore sta

giocando lo scenario “Los Dueños Del Mundo” (Spagnolo) il gioco termina e la vittoria/sconfitta si determina con le regole scenario.

**PASSO 3:** Impostate il Morale Nemico allo stesso livello dei Punti Militari. **La Ferocia resta la stessa. Scambiate i segnalini con quelli del periodo Messicano.**

**PASSO 4:** Rimuovete dal gioco tutti i segnalini Ordine Spagnoli (rimettendoli nella scatola). Piazzate i segnalini Ordine Messicani (verdi) nel raccoglitore e pescatene 2 a caso, rimuovendoli dal gioco. Piazzate i 12 segnalini rimasti, a faccia in su (lettera maiuscola) uno per ogni spazio della colonna Attiva e Standby del RON e in ordine alfabetico. Riempite prima la colonna Attiva partendo dall'alto verso il basso, poi la colonna Standby sempre dall'alto verso il basso.

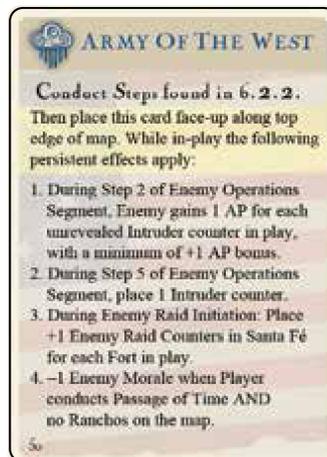
**PASSO 5:** Rimuovete dal gioco la carta #44 – *Settlers Colonize NM*. Piazzate a faccia in su la carta #45 – *Mexican Independence* sul bordo alto della mappa per ricordarne l'effetto costante (vedi carta).

**PASSO 6:** Il giocatore deve scartare tutte le carte Cerimonia che sono rimaste nella sua mano. L'effetto Enemy Way non si attiva.

**PASSO 7:** Rifate il mazzo di gioco del Periodo Messicano come da istruzioni di setup sullo scenario “Broken Country” (vedi playbook).

**PASSO 8:** Riformate il Raid Pool – Rimettete tutti i cubetti presenti nella casella Cubetti Raid e Recupero nel Raid Pool. Poi aggiungeteci 1 cubetto marrone, 1 bianco, e 2 verdi.

**PASSO 9:** Riformate il contenitore degli Intrusi – Rimettete nel contenitore degli Intrusi, tutti i segnalini Intruso rimossi dal gioco e quelli sulla mappa (inclusi quelli nella casella Risorse).



**6.2.2. Carta #50: Army of the West** – Questo Evento Transitorio fa passare il gioco dal Periodo Messicano al Periodo Americano. Se pescata, eseguite quanto segue:

**PASSO 1:** Eseguite l'Operazione Scorrere del Tempo.

**PASSO 2:** Eseguite il Controllo Vittoria (8.2) usando per il passo 1 un valore VP di 14. Se i Punti Militari e Cultura scendono a 0, il giocatore incorre in una Sconfitta Maggiore. Se si gioca lo scenario “Broken Country” (Messicano) il gioco termina in questo punto e la vittoria/sconfitta è determinata dalle regole dello scenario.

**PASSO 3:** Impostate il Morale Nemico allo stesso livello dei Punti Militari. **La Ferocia rimane la stessa. Scambiate i segnalini con quelli del periodo Messicano.**

**PASSO 4:** Rimuovete dal gioco tutti i segnalini Ordini Messicani (rimettendoli nella scatola). Piazzate i segnalini Ordini Americani (blu) in un contenitore, pescatene 2 a caso e rimuoveteli dal gioco. Piazzate i 12 segnalini rimasti, a faccia in su (lettera maiuscola) uno per ogni spazio della colonna Attiva e Standby del RON e in ordine alfabetico. Riempite prima la colonna Attiva, partendo dall'alto e procedendo verso il basso, poi passate alla colonna Standby sempre dall'alto verso il basso.

**PASSO 5:** Rimuovete dal gioco la carta #45 – *Mexican*

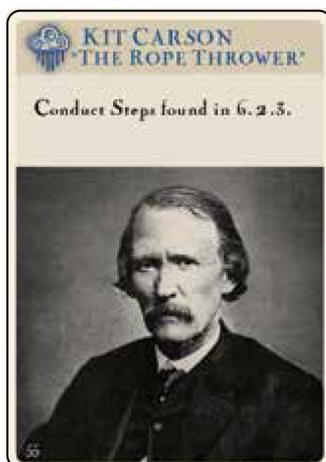
*Independence*, #48 – *When the Land is Sick*, e la #49 – *Narbona's War*. Piazzate la carta #50 – *Army of the West* a faccia in su lungo il bordo alto della mappa per segnalare l'effetto costante (vedi carta).

PASSO 6: Il giocatore deve scartare tutte le carte Cerimonia che gli sono rimaste in mano. L'effetto "Enemy Way" non si attiva.

PASSO 7: Ricostruite il mazzo per il Periodo Americano come da Setup dello scenario "The Fearing Time" (vedi playbook).

PASSO 8: Ricostruite il Raid Pool – Rimettete nel Raid Pool tutti i cubetti che si trovano nelle caselle Cubetti Raid e Recupero. Rimuovete 2 cubetti verdi dal gioco (rimettendoli nella scatola) e aggiungete 1 cubetto blu nel Raid Pool.

PASSO 9: Ricostruite il contenitore degli Intrusi – Rimettete nel contenitore Intrusi tutti i segnalini Intruso rimossi dal gioco più tutti quelli sulla mappa (inclusi quelli nella casella Risorse).



**6.2.3 Carta #55 Kit Carson: "Rope Thrower"** - Questo Evento Transitorio mette in moto la fine del gioco. Quando viene pescata, eseguite immediatamente la seguente procedura:

PASSO 1: Eseguite l'operazione Scorrere del Tempo (3.3).

PASSO 2: Eseguite il Controllo Vittoria (8.2) usando per il passo 1 un valore VP di 15. Se i Punti Militari e Cultura scendono a 0, il giocatore incorre in una Sconfitta Maggiore.

PASSO 3: Se il giocatore ha un valore Punti Militari maggiore del Morale Nemico, egli vince con una Vittoria Maggiore. Se il giocatore ha un valore Punti Militari minore o uguale al Morale Nemico, gli Stati Uniti emettono un ultimatum nei confronti dei Dinè: "Andate nella Riserva Bosque Redondo oppure affronterete una guerra". Il giocatore deve scegliere una delle seguenti opzioni:

- Opzione 1: I Dinè si lanciano in una guerra preventiva: Il giocatore può scegliere l'Operazione "Effettuare Azioni" (3.2). Al termine di questa Operazione il gioco finisce e la vittoria viene determinata come segue: Se sulla mappa non ci sono Fortini Nemici o Avamposti Nemici, il giocatore ottiene una Vittoria Maggiore; altrimenti il giocatore subisce una Sconfitta Maggiore. *Questo è un impegno di tipo tutto-o-niente; non esistono vie di mezzo!*

- Opzione 2: I Dinè si ritirano nelle loro fortezze: eseguite i passi dal 4 al 9.

PASSO 4: Eseguite un Raid Tribale (non Nemico) contro ogni Territorio (tranne il Canyon de Chelly) con una o più Famiglie. Iniziate dal Territorio con il simbolo di dado più basso e proseguite con i Territori che hanno il simbolo di dado più alto. Durante questo Raid Tribale, applicate le seguenti condizioni speciali:

- La regola 5.1.3 non si applica.
- Se la Famiglia tenta una Fuga e il lancio modificato per Evadere è maggiore di 6, la Famiglia deve essere piazzata in una delle aree del Canyon de Chelly.
- Applicate ad ogni lancio per "Condurre il Raid", un DRM +3.
- Applicate ad ogni lancio per "Condurre il Raid" in un Territorio con un Fortino, un DRM +2.
- Durante la Risoluzione del Raid, le Famiglie non possono entrare in Battaglia.
- Durante la Fine del Raid, non rimuovete alcun segnalino Famiglia dalle caselle Cattura.

*NOTA DELL'AUTORE: La campagna di Kit Carson del 1863 contro i Navajo, fu quella dei non-Nativi unica nel suo genere. Dal momento che furono usate tattiche simili a quelle dei Nativi, si eseguivano incursioni Tribali anziché incursioni Nemiche.*

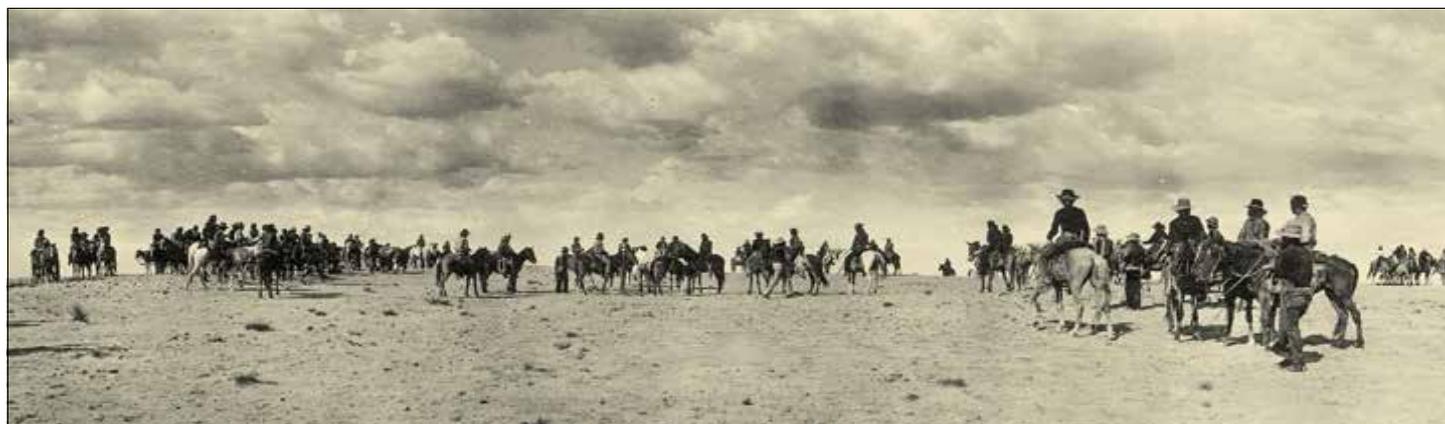
PASSO 5: Il giocatore perde 1 Punto Militare per ogni segnalino sullo Scorrere del Tempo. Se i Punti Militari scendono a 0, il gioco termina. Se il giocatore ha 0 Punti Militari e almeno 1 Punto Cultura, subisce una Sconfitta Minore. Se invece ha 0 Punti Militari e 0 Punti Cultura, subisce una Sconfitta Maggiore. Se al giocatore rimane almeno 1 Punto Militare, può proseguire con il Passo 6:

PASSO 6: Il Nemico perde 1 Morale per ogni Famiglia che si trova fuori del Canyon de Chelly, escluse quelle nelle caselle Cattura. Se il Morale scende a 0, il giocatore ottiene una Vittoria Minore.

PASSO 7: Confrontate il numero delle Famiglie nelle Aree fuori dal Canyon de Chelly (escluse quelle nelle caselle Cattura), con il Morale Nemico. Se il Morale è minore del numero di Famiglie che si trovano all'esterno del Canyon de Chelly, il gioco termina e il giocatore ottiene una Vittoria Minore; altrimenti proseguite:

PASSO 8: Le truppe di Kit Carson entrano nel Canyon de Chelly: Rimuovete tutti i segnalini popolazione dalle Famiglie presenti nel Canyon de Chelly. Il giocatore perde 1 Punto Cultura per ogni segnalino popolazione rimosso.

PASSO 9: Se il giocatore ha ancora almeno 1 Punto Cultura e/o Militare, egli ottiene una Vittoria Minore, altrimenti, subisce una Sconfitta Minore.



## 7. Eventi Minori

### 7.1. Regole Generali dell'Evento Minore

Ogni carta Operazione che viene risolta, contiene il nome di un Evento Minore da eseguire durante la fase Evento Minore.

### 7.2. Regole Specifiche dell'Evento Minore



**7.2.1. Siccità:** Lanciate un dado. Nel Territorio che corrisponde al lancio, piazzate un segnalino siccità in uno spazio siccità vuoto. Se ogni spazio è occupato, piazzate, se possibile, il segnalino siccità in uno spazio siccità vuoto del Territorio adiacente con il simbolo di dado più alto.

**7.2.2. Fine Siccità:** Lanciate un dado. Nel Territorio corrispondente al lancio di dado, togliete un segnalino Siccità. Se questo Territorio non contiene alcun segnalino Siccità, rimuovetene uno, se possibile, dal Territorio adiacente con il valore del simbolo di dado più basso.

**7.2.3. Lancio per stabilire lo scambio di Ordine:** Lanciate un dado e consultate il riquadro Ordini Nemici. Se la riga corrispondente al lancio del dado ha segnalini sia nella colonna Standby che in quella Attiva, scambiate tra loro i segnalini Ordine.

**7.2.4. Reset dei Cubetti:** Vedi Glossario.

## 8. Controllo Vittoria

Quando risolvete una carta Evento Storico, durante la fase di Controllo della Vittoria (2.2.4), il giocatore deve eseguire o la procedura Buona Medicina (8.1), oppure il Controllo Vittoria (8.2).

Quando risolvete una carta Evento Transitorio, durante la fase di Controllo della Vittoria, il giocatore deve eseguire la procedura di Controllo Vittoria (8.2).

### 8.1. Buona Medicina

“Buona Medicina” consente al giocatore di saltare il Controllo Vittoria durante la fase Controllo Vittoria. Comunque, c'è un costo per eseguire questo. Per essere risolta, attraverso la tabella Buona Medicina, leggete il numero della carta Evento Storico. Notate che Buona Medicina non è consentita quando eseguire gli Eventi Transitori (carte #45, 50, e 55)!

*NOTA DELL'AUTORE: Questa meccanica esiste per mitigare un potenziale disastro di una carta Evento Storico – specialmente all'inizio di uno scenario. Eseguire questa opzione ha comunque un costo! Perdere cubetti neri dal mix, significa aumentare le probabilità di pescare cubetti negativi durante lo svolgimento dei Raid. Non eseguire la fase di Controllo Vittoria, significa perdere l'opportunità di comprare una carta Sviluppo Culturale – e questo nel lungo-termine può essere di grosso impatto!*

### 8.2. Procedura di Controllo Vittoria

Eseguite i seguenti passi:

**PASSO 1:** Sottraete il valore VP della carta Evento Storico dal totale VP di tutti i Territori con una o più Famiglie. Se il risultato è positivo, aggiungete 1 Punto Militare. Se invece il risultato è negativo, quel numero equivale ai Punti Militari persi.

Vedi “Punti Militari” in 1.7.4 se i Punti Militari si riducono a zero o meno.

*NOTA DELL'AUTORE: La fase Controllo Vittoria è il punto di verifica del giocatore. E' cruciale per i Diné mantenere una forte e*

*persistente presenza nei Territori, poiché ci sono catastrofiche penalità per il giocatore che arriva alla fase di Controllo Vittoria senza una presenza Diné. Concentrare le Famiglie in un unico Territorio è generalmente controproducente e può portare ad un immediato disastro – come accaduto realmente nel 1863-64!*

*Sulle altre terre, mantenere una presenza nei Territori accanto ai Coloni nel New Mexico, avrà effetti demoralizzanti nei confronti dei Coloni stessi – come è successo durante i periodi di dominazione Spagnola e Messicana del New Mexico.*

**PASSO 2:** Sottraete il valore del Morale Nemico al valore dei Punti Militari e piazzate il segnalino Punti Militari di conseguenza. Vedi “Punti Militari” in 1.7.4. se i Punti Militari scendono a 0 o meno.

Poi, riducete il Morale Nemico a 0.

*ESEMPIO 1: Il giocatore ha 5 Punti Militari e il Nemico 4 di Morale. Nel Passo 2, i 4 punti di Morale Nemico vanno sottratti ai 5 Punti Militari del giocatore, che rimane con 1 Punto Militare.*

*ESEMPIO 2: Il giocatore ha 9 Punti Cultura e 5 Punti Militari. Il Nemico ha 6 di Morale. Durante il Passo 2, i 6 Punti di Morale sono sottratti ai 5 Punti Militari che scendono a 0, mentre i Punti Cultura scendono da 9 a 7.*

*NOTA DELL'AUTORE: Questo passo serve per mitigare una crescita fuori controllo del Morale Nemico. Se il Morale Nemico cresce troppo, esso può infliggere un duro colpo all'indipendenza Militare e Culturale dei Diné!*

**PASSO 3:** Se il giocatore ha 0 Punti Militari e 0 Punti Cultura, il gioco termina e il giocatore subisce una Sconfitta Maggiore.

**PASSO 4:** Incrementate i Punti Militari, aggiungendo il numero di segnalini popolazione uomo nelle Caselle Famiglia che non hanno una Famiglia nello stesso Territorio di un Fortino. Durante questo passo i Punti Militari non possono essere aumentati oltre il '7'. Se i Punti Militari erano già pari a 7 o più, questo passo non ha effetto – andate al Passo 5. Ogni volta che il segnalino Punti Militari avanza di una casella, avanzate il segnalino Morale Nemico di una casella.

*ESEMPIO 1: Il giocatore ha 1 Punto Militare. Ci sono 4 segnalini popolazione “uomo” nelle Caselle Famiglia e nessun Fortino in gioco. Nel Passo 4 del Controllo Vittoria, il giocatore avanza il suo segnalino Punti Militari sulla casella “5” della TRG, muovendolo così di quattro caselle (uno per ogni uomo in gioco). Ogni volta che i Punti Militari avanzano di una casella, il Morale Nemico avanza di conseguenza, passando da 0 a 1, da 1 a 2, da 2 a 3, e da 3 a 4.*

*ESEMPIO 2: Il giocatore ha 5 Punto Militari. Ci sono 4 segnalini popolazione “uomo” nelle Caselle Famiglia e nessun Fortino in gioco. Nel Passo 4 del Controllo Vittoria, il giocatore avanza il suo segnalino Punti Militari sulla casella “7” della TRG, muovendolo così di due caselle (uno per ogni uomo in gioco, ma non oltre il “7”). Ogni volta che i Punti Militari avanzano di una casella, il Morale Nemico avanza, passando da 0 a 1, e da 1 a 2.*

*ESEMPIO 3: Il giocatore ha 8 Punto Militari. Ci sono 4 segnalini popolazione “uomo” nelle Caselle Famiglia e nessun Fortino in gioco. Nel Passo 4 del Controllo Vittoria, il giocatore non aumenta i suoi Punti Militari dal momento che sono già 7+. Dal momento che i Punti Militari non sono avanzati, il Morale Nemico rimane nella casella “0” della TRG.*

*NOTA DELL'AUTORE: Questo passo serve a mantenere costante la differenza tra Morale Nemico e Punti Militari. Se nel Passo 2 i*

*Punti Militari dei Diné non diminuiscono, nel Passo 4 può esserci un duro colpo al Morale Nemico. Questo rappresenta l'effetto del fallimento della politica Coloniale di vicinanza con i Diné.*

**PASSO 5:** Aggiungete 1 al Morale Nemico per ogni segnalino Avamposto in gioco.

*ESEMPIO: Il Nemico il Morale a 0 e il giocatore ha 3 Punti Militari. Ci sono 3 Avamposti in gioco. Nel Passo 3, il Morale Nemico viene incrementato del numero di Avamposti in gioco. Quindi in questo caso, il Morale Nemico salirà di 3.*

**NOTA DELL'AUTORE:** Sebbene il Passo 4 può danneggiare gravemente il Nemico se quest'ultimo inizia il Controllo Vittoria con un Morale basso, il Passo 5 può causare una significativa "ripresa" se i Diné non liberano la propria terra dagli Avamposti Nemici!

**PASSO 6:** Incrementate i Punti Cultura, aggiungendo il numero di segnalini popolazione donna nelle Caselle Famiglia che non hanno una Famiglia nello stesso Territorio di un Fortino. In questo passo il segnalino Punti Cultura non può superare il "9" e se si trova già oltre il 9, riducete i Punti Cultura a 9.

**NOTA DELL'AUTORE:** Le donne dei Diné erano, e sono, vitali per la vivacità culturale della nazione. Fissare a "9" il tetto massimo dei Punti Cultura, serve a bilanciare il gioco. Sperimentate pure un tetto massimo più alto per un gioco più facile (tipo 10) o un tetto più basso per un gioco più difficile (tipo 8).

**PASSO 7:** Il giocatore perde 1 Punto Cultura per ogni Fortino in gioco. Vedi "Punti Cultura" in 1.7.4 se i Punti Cultura vengono ridotti a zero o meno.

**NOTA DELL'AUTORE:** I Fortini vengono compaiono solamente durante il periodo Americano del gioco. Nei Fortini potevano essere comprati alcolici in quantità, ed erano anche il posto dove annualmente le bande Diné venivano pagate per mantenere la pace. Il costo era la corruzione dell'integrità culturale dei Diné.

**PASSO 8:** A meno che si sono risolte le carte #45 e #50, il giocatore può (non deve) utilizzare punti Cultura o Militari per comprare 1 carta Sviluppo Culturale. Il costo è specificato sulla carta. Vedi la sezione 9 per le regole che riguardano le carte Sviluppo Culturale.

**NOTA DELL'AUTORE:** Comprare Carte Sviluppo Culturale sarà vitale per il successo del giocatore. Questo è l'UNICO momento nel gioco, oltre al setup iniziale, dove queste carte possono essere acquistate. Ma dal momento che il tetto massimo dei Punti Cultura è "9", comprare le carte Cultura più potenti può mettere a rischio il giocatore più avanti nel gioco, quindi siate cauti!

**PASSO 9:** Impostate gli AP del giocatore a 0 e rimettete tutti i cubetti nelle caselle Cubetti Raid e Recupero, nel Raid Pool.

**PASSO 10:** Rimuovete la metà (arrotondata per eccesso) dei segnalini popolazione nella Casella Scorrere del Tempo e metteteli nella Casella FdG (il giocatore sceglie quali segnalini rimuovere).

**NOTA DELL'AUTORE:** Di norma, avere dei segnalini Popolazione rimossi dalla casella Famiglia e piazzati nella Casella Scorrere del Tempo costituisce un inconveniente temporaneo per il giocatore. Dove un giocatore viene colpito veramente, è quando questi segnalini sono rimossi a questo punto nella Fase di Controllo Vittoria! Quando pescate una Carta Evento Storico, assicuratevi di eseguire l'Operazione Scorrere del Tempo (3.3) prima di perdere questi segnalini!

## 9. Carte Sviluppo Culturale

### 9.1. Regole Generali delle Carte Sviluppo Culturale

Le carte Sviluppo Culturale possono essere acquistate durante la procedura di Controllo Vittoria (8.2).

**9.1.1. Gruppi di Carte Sviluppo Culturale:** Ci sono otto differenti gruppi di Sviluppi Culturali, ognuno dei quali è formato da 3 livelli. E' possibile acquistare carte di Sviluppo Culturale di Livello 2 o 3 solo se il giocatore è in possesso dello stesso gruppo di Sviluppo Culturale del livello precedente (per esempio, il giocatore può comprare la Religione di Livello 3 solo se ha precedentemente acquistato quella di Livello 1 e 2).

**9.1.2. Carte acquistate:** Il giocatore dovrà piazzare le carte Sviluppo Culturale acquistate a faccia in su lungo il bordo superiore della mappa, per indicare che queste carte sono in gioco.

**9.1.3. Durata dell'effetto:** Gli effetti delle carte Sviluppo Culturale acquistate, rimangono validi fino a che la carta rimane in gioco.

**9.1.4. Contraddizioni:** Se gli effetti di una carta Sviluppo Culturale contraddice le regole o un Evento Maggiore o Minore, la carta Sviluppo Culturale ha la precedenza.





## 10. Beni Commerciali

### 10.1. Acquisto



I Beni Commerciali possono essere acquistati durante l'Operazione Pianificare (vedi 3.1, Passo 4), o durante l'Azione Commerciale con un Fortino (3.2.7). In aggiunta, in ogni momento, il giocatore può utilizzare 3 segnalini animali qualsiasi (in qualsiasi combinazione di tipo), oppure segnalini mais per un valore di almeno 6 punti (senza ricevere alcun "resto") dalla Casella Risorse per ottenere un segnalino Beni Commerciali disponibile; piazzate il segnalino Beni Commerciali nella casella Risorse.

### 10.2. Utilizzo

I Beni Commerciali possono essere spesi in qualsiasi momento. Essi possono essere spesi per ottenere uno dei seguenti benefici:

- Si possono spendere 2 Beni Commerciali per aggiungere 1 AP alla TRG.
- Si possono spendere 2 Beni Commerciali per annullare il rovesciamento di un segnalino Ordine che avviene durante il Passo 3 della Fase Operazioni Nemiche (4.0).
- Si possono spendere 3 Beni Commerciali per ottenere un qualsiasi segnalino animale dalla casella FdG; piazzate il segnalino animale nella casella Risorse.
- Si possono spendere 3 Beni Commerciali per rilanciare un dado. Tutti i dadi lanciati devono essere rilanciati – il giocatore non può scegliere di rilanciare, per esempio, uno di due dadi lanciati (come durante il Passo 3 della Fase Operazioni Nemiche); egli deve rilanciare *tutti* i dadi. Il secondo lancio di dado deve essere accettato, a meno che vengono immediatamente spesi altri 3 Beni Commerciali per ottenere un nuovo rilancio (se il giocatore ottiene con il rilancio un risultato peggiore, egli non può tornare indietro e utilizzare il lancio di dado precedente).
- Si possono spendere 3 Beni Commerciali per rimettere nel Raid Pool un cubetto appena pescato e pescare di nuovo. Il secondo cubetto pescato deve essere accettato, a meno che vengono spesi immediatamente altri 3 Beni Commerciali per poter ripescare.
- Si possono spendere 3 Beni Commerciali per annullare un Evento Minore *oppure* l'effetto "Enemy Way".
- E' possibile spendere Beni Commerciali insieme alle carte Sviluppo Culturale "Sharp Traders" #2 e #3.
- Si possono spendere Beni Commerciali anche nella Diplomazia Tribale (3.1, Passo 5) e la Negoziazione (5.2.2).

## 11. Battaglie

### 11.1. Quando si può combattere le Battaglie?

Solo le Famiglie con un segnalino uomo possono entrare in Battaglia. Inoltre per poter combattere, il giocatore deve avere almeno 1 Punto Militare. Le Battaglie possono essere combattute nelle seguenti circostanze:

- Quando si è obbligati a combattere una Battaglia durante un Raid nel New Mexico, o da un Avamposto/Fortino (vedi tabella Raid).
- Quando vi viene data la possibilità di combattere una Battaglia durante un Raid Tribale o Nemico.
- Quando il giocatore esegue un'azione Guerra Tribale durante l'Operazione Pianificazione (3.1 Passo 5).
- Quando il giocatore tenta una Reazione Imboscata (5.2.1).

### 11.2. Come si Combattono le Battaglie?

Le Battaglie sono svolte utilizzando la seguente procedura:

PASSO 1: Lanciate un dado per i Diné e modificalo come segue:

- +X dove X = al livello di Ferocia della Famiglia, oppure, se avete eseguito una Reazione Imboscata (5.2.1) + il doppio del livello di Ferocia del segnalino Famiglia (ma mai più del valore dell'Area dove si trova la Famiglia).
- +1 se la Famiglia ha un cavallo nella relativa Casella Famiglia.
- +1 per la Famiglia di Manuelito.
- +2 se viene utilizzato il segnalino Armi da Fuoco (si può utilizzare solo 1 segnalino Armi da Fuoco per questo DRM).

Possono essere spesi dei Beni Commerciali per rilanciare il dado (10.2), ma questo deve avvenire prima di lanciare il dado per il Nemico/Tribù!

PASSO 2: Lanciate un singolo dado per il Nemico o la Tribù, e modificalo come segue a seconda del nemico:

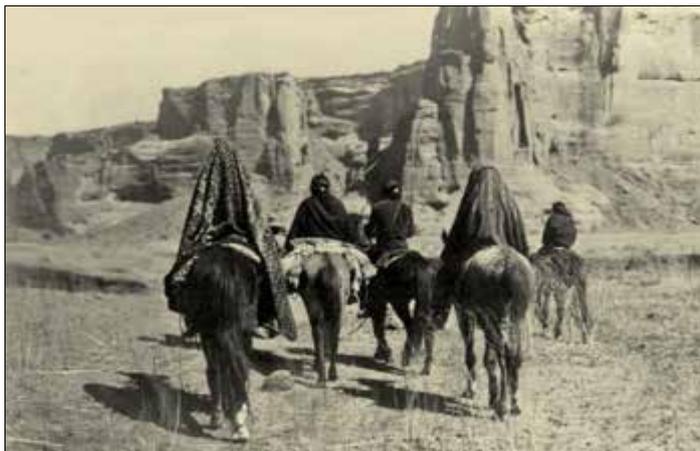
- + Ferocia del Nemico (vedi il relativo segnalino sulla TRG)
- +5 se contro i Comanche
- +4 se contro gli Ute

PASSO 3: Determinare il risultato: Sottraete il lancio modificato del Nemico/Tribù al lancio modificato dei Diné, e stabilite il risultato della Battaglia attraverso la Tabella di Battaglia, incrociando la riga che corrisponde al risultato della sottrazione e la colonna che corrisponde al Valore Area dove la Battaglia ha avuto luogo. Applicare il risultato indicato nella Tabella.

### 11.3. Conseguenza della Vittoria e Sconfitta

Quando è combattuta una Battaglia, si devono applicare i suoi effetti.

- Se una Battaglia viene combattuta come conseguenza di una Reazione Imboscata, applicate il risultato indicato dalla Tabella Battaglia nonché gli effetti di 5.2.1.
- Se una Battaglia viene combattuta come conseguenza di una Guerra Tribale (durante una Operazione Pianificazione), applicate il risultato indicato dalla Tabella Battaglia nonché qualsiasi effetto di 3.1, Passo 5.
- Se una Battaglia viene combattuta in qualsiasi altro caso, applicate solo il risultato indicato dalla Tabella Battaglia.



## 12. Vittoria & Sconfitta

### 12.1. Sconfitta Automatica

Durante il passo 3 della procedura Controllo Vittoria (8.2) oppure nella Fase di Scarto (2.3), se il giocatore ha 0 Punti Cultura e 0 Punti Militari, egli perde il gioco. Questa è considerata una Sconfitta Maggiore.

### 12.2. Vittoria Automatica

Durante la Fase di Scarto (2.3), se il Nemico ha il valore di Morale a 0, e il giocatore non ha nessuna famiglia nella stessa Area di un Fortino, il giocatore può ottenere una Vittoria Automatica. Per determinare se a questo punto un giocatore vince o meno, si deve lanciare un dado: Se il lancio di dado è  $>$  del numero di Avamposti e di Fortini in gioco, il giocatore ottiene una Vittoria Maggiore; se il lancio di dado è  $\leq$  al numero di Avamposti e di Fortini in gioco, piazzate il segnalino Morale Nemico sul valore uguale al numero di Avamposti e di Fortini in gioco.

OPZIONALE: Se il lancio di dado è  $\leq$  al numero di Avamposti e di Fortini in gioco, piazzate il segnalino Morale Nemico sul valore uguale al lancio del dado.

**12.2.1. Famiglie con Fortini:** Durante la Fase di Scarto (2.3), se il Morale Nemico è pari a 0, e il giocatore ha almeno 1 Famiglia nella stessa Area di un Fortino, la Vittoria Automatica non è più possibile. Impostate il segnalino Morale Nemico sul valore pari al numero di Avamposti e di Fortini in gioco.

### 12.3. Fine dello Scenario

Se durante il gioco non vengono applicati i punti 12.1 o 12.2, si applicano le condizioni di vittoria specificate sulle istruzioni di configurazione dello scenario.

## 13. Glossario

**Adiacente:** L'adiacenza riguarda sia le Aree che i Territori. Un'Area è adiacente a tutte le Aree con le quali condivide una connessione. Tutti i Territori sono adiacenti al Canyon de Chelly. Un Territorio è adiacente ad un'altro, se le Tracce Area dei Territori condividono la stessa connessione (Shiprock è adiacente alle Zuni Mountains, e a San Juan Valley – e naturalmente al Canyon de Chelly).

**Adulto:** I segnalini popolazione uomo e donna sono considerati come Adulti. In termini di gioco, un anziano NON è un Adulto!

**Agricoltura:** L'abilità del Territorio che consente di sfamare la Popolazione e i segnalini Animale. Ogni Territorio possiede una Agricoltura pari a 3 meno il numero di segnalini Siccità e Avamposto Fattoria presenti nel Territorio.

**Animali e Segnalini Animale:** I segnalini Cavallo e Pecora (vedi sopra) sono denominati anche Animali. I segnalini Animale disponibili sono tenuti nella casella Risorse.

**Anticipare:** L'azione con cui il giocatore, durante la risoluzione di una Carta Operazioni, spende AP per eseguire la propria Fase Operazioni prima del Nemico (2.2.1).

**Arrotondare:** A meno che diversamente specificato, le divisioni nel gioco sono sempre arrotondate per eccesso ( $5 \div 3 = 2$ ).

**Azioni:** Il giocatore spenderà Punti Movimento (MP) per eseguire le Azioni con le sue Famiglie attivate durante l'Operazione Effettuare Azioni. Vedi 3.2.

**Battaglia:** Le Battaglie possono avvenire durante i Raid Tribali/Nemici (4.2.4, 4.2.8, e 4.2.13), i Raid nel New Mexico (3.2.6), e la Guerra Tribale (3.1 Passo 5). Vedi sezione 10.

**“Blessing Way”:** Le Carte Cerimonia hanno un effetto “Blessing Way”. Il giocatore può giocare dalla sua mano una Carta Cerimonia per il suo effetto “Blessing Way” in una Battaglia, una Fuga, oppure in qualsiasi momento durante la Fase Operazioni del giocatore.

**Buona Medicina:** Quando state risolvendo una carta Evento Storico durante la Fase di Controllo Vittoria (2.2.4) il giocatore può eseguire Buona Medicina (8.1) anziché la procedura di Controllo Vittoria (8.2). Generalmente Il costo per poter usare Buona Medicina, è quello di rimuovere dal gioco uno o più cubetti neri, questo è spiegato più tardi sulla Tabella Buona Medicina.

**Campagna Kit Carson:** Il culmine del periodo Americano del gioco si risolve come un Raid Tribale con alcune regole speciali. Vedi 6.2.3.

**Canyon de Chelly:** Questo era un rifugio e una cittadella culturale dei Diné. Tutte le regole attinenti ad un Territorio si applicano al Canyon de Chelly con le seguenti misure speciali:

- Si considera adiacente a tutti gli altri Territori sulla mappa, anche quelli con cui non condivide una connessione tra le Tracce Area.
- Il Canyon de Chelly non subisce mai la siccità, quindi ha sempre un livello di Agricoltura pari a 3.
- I Raid Tribali non bersagliano mai il Canyon de Chelly.
- I Raid Nemici POSSONO bersagliare una Famiglia nel Canyon de Chelly, ma soltanto se non ci sono altre Famiglie sulla mappa (vedi la Tabella Raid Nemico).
- Gli Avamposti non possono essere piazzati nel Canyon de Chelly.

- Una Famiglia nel Canyon de Chelly può spendere i suoi MP per viaggiare in qualsiasi Area della mappa. Per contro, una Famiglia può spendere i suoi MP per viaggiare da qualsiasi posto sulla mappa in qualsiasi Area del Canyon de Chelly (vedi 3.2.3).
- Quando un segnalino Famiglia viene messo in gioco durante lo Scorrere del Tempo, la nuova Famiglia viene piazzata in qualsiasi Area del Canyon de Chelly (vedi 3.3 Passo 1C).
- Se una Famiglia che tenta una Fuga ottiene nel lancio del dado un risultato non modificato di “6”, può essere piazzata dal giocatore in qualsiasi Area del Canyon de Chelly (5.2.4).
- Le Famiglie nel Canyon de Chelly non possono effettuare alcuna Reazione ai Raid Nemici/Tribali (5.1.4).

**CHIARIMENTO:** Di norma gli Avamposti non possono essere costruiti nel Canyon. C'è, comunque, un modo in cui è possibile: durante il passo 1 della procedura Fine Raid di un Raid Nemico.

**Carte Evento Storico:** Le Carte Evento Storico (le carte 41-44, 46-49, e 51-54) sono colorate in base al periodo storico alle quali appartengono: Giallo = Spagnolo; Verde = Messicano; Blu = Americano. Le carte Evento Storico hanno una parte Evento Maggiore (2.2.2) e una parte Controllo Vittoria (2.2.4). Ci sono quattro Carte Evento Storico in ciascun Periodo di gioco.

**Carte Cerimonia:** Quando viene pescata, il giocatore deve eseguire l'Evento Maggiore scritto nella carta. In queste carte sono riportati gli effetti “Blessing Way” ed “Enemy Way”. L'effetto “Enemy Way” si attiva solo attraverso un Evento Maggiore di un'altra carta Cerimonia. L'effetto “Blessing Way” può essere attivato dal giocatore seguendo le istruzioni scritte sulla carta stessa.

**Carte Evento Transitorio:** Le Carte Evento Transitorio (carte #45, 50, e 55) sono disseminate tra le ultime carte del mazzo della pesca durante la fase di setup dello scenario (vedi Istruzioni di Impostazione dello Scenario nel Playbook). Queste carte hanno solamente una parte Evento Maggiore. Nella sezione 6 delle regolamento c'è il dettaglio su come risolvere la parte Evento Maggiore di una Carta Evento Transitorio.

**Carte Operazioni:** Le Carte Operazione sono il cuore del gioco e sono comprendono un'Operazione per i Diné e per il Nemico (2.2.1), un Evento Maggiore (2.2.2), e un Evento Minore (2.2.3).

**Carte Sviluppo Culturale:** Le Carte Sviluppo Culturale sono acquistate all'inizio dello scenario secondo le istruzioni di setup dello scenario stesso. Durante il gioco, queste carte si possono acquistare anche spendendo Punti Cultura o Militari come indicato dalla carta. Alcune carte per essere comprate, hanno anche dei requisiti aggiuntivi – vedi le singole carte. Vedi anche la sezione 9.

**Contenitore della Pesca:** Ci sono due contenitori nel gioco da dove pescare in modo casuale i segnalini: uno per i segnalini mais e uno per i segnalini Intruso. E' preferibile usare raccoglitori puliti, vuoti, e opachi (non forniti con il gioco).

**Disponibile:** Un pezzo di gioco e/o una carta sono considerati “disponibili” se non sono stati rimossi dal gioco.

**“Enemy Way”:** Le Carte Cerimonia hanno un effetto “Enemy Way”. Questo effetto si attiva solo attraverso l'Evento Maggiore di un'altra carta Cerimonia. Il giocatore non può giocare una Carta Cerimonia dalla sua mano per attivare il suo effetto “Enemy Way”.

**Esaurire una Carta Sviluppo Culturale:** Quando vi viene chiesto di esaurire una Carta Sviluppo Culturale, ruotate la carta di 90 gradi. Quando vi viene chiesto di ripristinare una carta esausta, rimettete la

carta in posizione verticale.

**Evento Maggiore:** La parte di testo nel rettangolo colorato (più in alto) di una carta Cerimonia, Operazioni, Evento Storico, o Evento Transitorio che viene svolta durante la Fase Evento Maggiore di un turno. Vedi sezione 6.

**Evento Minore:** Ogni Carta Operazione contiene un Evento Minore che viene eseguito nella Fase Evento Minore (vedi 2.2.3). Vedi la sezione 7 del regolamento per maggiori informazioni.

**Famiglia Attivata:** Le Famiglie vengono attivate durante l'Operazione Effettuare Azioni (vedi 3.2). Solo le Famiglie attivate possono eseguire Azioni. Il numero delle Famiglie che può essere attivato, è pari al numero di segnalini anziani presenti nel Riquadro Anziani, più 1 o più il numero di segnalini Famiglia presenti nel Canyon de Chelly (se questo è maggiore di 1).

**Famiglia di Manuelito:** Il segnalino Manuelito entra in gioco grazie all'Evento Maggiore della carta Evento Storico #53, *Manuelito's War*. La Famiglia impilata con il segnalino Manuelito viene definita come la “Famiglia di Manuelito”. La Famiglia di Manuelito gode dei seguenti benefici:

- **BATTAGLIA:** La Famiglia di Manuelito ottiene + 1 DRM in Battaglia (11).
- **FUGA:** La Famiglia di Manuelito ottiene + 1 DRM nella Fuga.
- **RAID CONTRO UN AVAMPOSTO O FORTINO:** Durante una singola Attivazione, la Famiglia di Manuelito può ignorare 1 cubetto pescato rimettendolo nel Raid Pool (solamente uno) durante un Raid contro un Avamposto, e poi pesca di nuovo.

**Ferocia / Più Feroce / Meno Feroce:** Ogni segnalino Famiglia ha un livello di Ferocia (il numero in basso a destra sul segnalino). Il segnalino Famiglia sulla mappa con il valore di Ferocia più alto (in caso di parità usate la priorità alfabetica) viene considerata la Famiglia “Più Feroce”. Il segnalino Famiglia sulla mappa con il valore di Ferocia più basso (in caso di parità usate la priorità alfabetica) viene considerata la Famiglia “Meno Feroce”.

**Fortini:** I Fortini (piazzati solo grazie alla carta #51) funzionano un po' come gli Avamposti, ma con alcune proprietà uniche. I Fortini Defiance e Faunleroy hanno le identiche funzioni (come spiegato di seguito) ad eccezione del Fortino Faunleroy che è più difficile da distruggere (vedi Tabella Raid).

- Le Famiglie nella stessa Area di un Fortino sono immuni dagli Ordini Nemici Schiavi (4.2.9), Raid Comanche (4.2.4), Raid Ute (4.2.12), e Raid (4.2.8).
- Durante un Raid Nemico, considerate le Famiglie nella stessa Area di un Fortino come se non fossero esistenti ai fini degli scopi del Diagramma ordini.
- Le Famiglie con una Ferocia pari a 1 che terminano la loro Attivazione nella stessa Area di un Fortino devono sciogliersi: piazzate tutti i segnalini popolazione della Famiglia nella Casella Scorrere del Tempo.
- Vedi 3.2.2 per capire l'impatto dei Fortini sul movimento dei segnalini Famiglia.
- Vedi 8.2 per capire l'impatto dei Fortini sul Controllo Vittoria.
- Se durante la Fase di Scarto, una o più Famiglie sono nella stessa Area di un Fortino, il giocatore perde 1 Punto Militare oppure un Punto Cultura. Vedi 2.3.

**Fuori dal Gioco (FdG):** Un pezzo di gioco è fuori dal gioco quando non è considerato “in gioco”.

**Imboscata:** Un'Imboscata è una Reazione che il giocatore può intraprendere durante un Raid Nemico (ma non Tribale). Vedi 5.2.1 e la Tabella di Battaglia.

**In Gioco:** I segnalini Famiglia sono considerati in gioco quando si trovano in un'Area, in una casella Cattura, o in una casella Fuga. Tutti gli altri segnalini del gioco sono considerati in gioco quando si trovano in una parte qualsiasi della mappa ad eccezione della casella FdG. Una carta è considerata in gioco quando si trova a faccia in su lungo il bordo alto della mappa.

**Gratis:** Una Azione/Reazione gratuita non ha alcun costo in AP; una Carta Sviluppo Culturale gratuita non ha alcun costo in Punti Cultura o Militari.

**Mano:** L'Evento Maggiore sulle Carte Cerimonia consente al giocatore di prendere la Carta Cerimonia nella sua "mano". Non ci sono limiti al numero di carte Cerimonia che si possono tenere nella mano del giocatore. Le carte Cerimonia possono essere giocate dalla mano del giocatore per eseguire il loro effetto "Blessing Way".

**Morale Nemico:** Si tiene traccia del Morale Nemico attraverso la TRG sulla mappa, e utilizzando il relativo segnalino del periodo. Il giocatore può vincere portando il Morale Nemico a 0 (12.2).

**Nemico:** Con il termine "Nemico" identifichiamo lo schieramento non-giocatore del gioco che rappresenta i Coloni nemici dei Navajo, presenti nel New Mexico.

**Ordini:** Gli Ordini si trovano sui Segnalini Ordini Nemici. Le regole relative all'uso di questi Ordini si trovano nella sezione 4.2.

**Priorità Alfabetica:** Quando sarete chiamati ad effettuare una scelta usando la priorità alfabetica, scegliete "A" prima di "B", "B" prima di "C", e così via.

**Punti Azione (AP):** Attraverso la TrG e utilizzando gli appositi segnalini, si tiene traccia degli AP Nemici e dei Diné (vedi 1.7.4).

**Punti Cultura:** I Punti Cultura servono a rappresentare l'indipendenza culturale dei Diné (vedi 1.7.4).

**Punti Vittoria (VP):** Molti Territori hanno un valore in Punti Vittoria che sono usati nella procedura di Controllo Vittoria (8.2).

**Reset Cubetti:** Quando bisogna effettuare il Reset dei Cubetti, rimettete tutti i cubetti presenti nella Casella Recupero nel Raid Pool; poi spostate tutti i cubetti dalla Casella Cubetti Raid alla casella Recupero.

**Rimossa dal Gioco:** Quando dovete rimuovere un segnalino o un cubetto dal gioco, rimettetelo nella appropriata Casella FdG, mentre i segnalini Mais e Intruso, vanno rimessi nei rispettivi contenitori della pesca.

**Rimuovere dalla Partita:** Quando dovete rimuovere dalla partita un segnalino, un cubetto, o una carta, piazzate il pezzo da rimuovere nella scatola. Alcuni pezzi non ritornano in gioco a meno che le regole dello scenario dicono diversamente.

**Santa Fé:** Santa Fé è un'Area speciale. Infatti è un'Area con un Valore che è sempre uguale a 1. Le Famiglie non possono entrare a Santa Fé.

**Scambiare Segnalini Ordine:** Quando vi viene richiesto di scambiare di posto due Segnalini Ordine, devono esserci segnalini in entrambe le posizioni del Riquadro Ordini Nemici; se non è così, non effettuate alcun scambio.

**Segnalini Armi da Fuoco:** Le Armi da Fuoco sono usate per ottenere un vantaggio in Battaglia. I segnalini Armi da Fuoco disponibili, sono tenuti nella casella Risorse fino a che una Famiglia combatte una Battaglia e decide di utilizzare un segnalino Armi da Fuoco per avere un vantaggio nel DRM (11 passo 2). I segnalini Armi da Fuoco (inclusi quelli sul retro dei segnalini Intruso) appena si conclude la Battaglia dove sono stati utilizzati, vengono rimessi nella casella FdG.

*NOTE DELL'AUTORE: I segnalini Armi da Fuoco non rappresentano solo le armi, ma anche le munizioni in quantità sufficiente, in modo tale da prendere il nemico di sorpresa ottenendo così un vantaggio decisivo. Pertanto, la scarsità di Armi da Fuoco nel gioco rappresenta sia la mancanza di munizioni che di armi da fuoco.*

**Segnalini Intruso:** I segnalini Intruso sono pescati casualmente dal Contenitore degli Intrusi (vedi "Contenitore della Pesca"), e piazzati sulla mappa da alcuni Eventi Maggiori.

- **POSIZIONAMENTO:** Per piazzare i segnalini Intruso, lanciate un dado per determinare il Territorio, poi lanciate un altro dado per determinare l'Area di quel Territorio.
- **RIVELAZIONE:** I segnalini Intruso vengono rivelati appena una Famiglia entra in un'Area che li contiene (attraverso un'azione di movimento o una reazione fuga), o quando un segnalino Intruso viene piazzato nella stessa Area dove è presente una Famiglia (se sono presenti più Famiglie nell'Area, usate la Priorità Alfabetica per stabilire la Famiglia influenzata dal segnalino Intruso). Quando viene rivelata, risolvete immediatamente l'effetto del segnano Intruso (vedi tabella). Quando una Famiglia entra in un'Area in cui sono presenti più segnalini Intruso, rivelate i segnalini partendo da quello più in alto.

**CHIARIMENTO:** I segnalini Intruso vengono rivelati nel momento in cui: (1) un segnalino Famiglia entra nella stessa Area del segnalino Intruso; oppure (2) il segnalino Intruso è piazzato nella stessa Area di una Famiglia. (Piazzare una Famiglia dalla casella Fuga o Cattura ad un'Area, può far rivelare un segnalino Intruso se la Famiglia viene piazzata nella stessa Area del segnalino Intruso). In breve, nell'istante in cui i segnalini Famiglia e Intruso si trovano nella stessa Area, ogni cosa si ferma e il segnalino Intruso è rivelato e risolto.

**Spazi Siccità:** Ciascun Territorio (ad eccezione del Canyon de Chelly) è fornito di due spazi siccità. Ogni spazio siccità può contenere un solo segnalino siccità.

**Spendere / Speso:** Alcuni pezzi nel gioco vengono spesi come se fossero monete. Per poter spendere un dato pezzo, quest'ultimo deve essere in gioco. I segnalini che sono "spesi" devono essere piazzati nella casella FdG. I segnalini che sono stati pescati casualmente sono rimessi negli appositi contenitori della pesca.

**Territori:** I Territori sono sezioni della mappa che hanno una Traccia Aree. Quando un regola si riferisce ad un "Territorio", questa comprende tutti gli Spazi Siccità, le Aree, e le caselle Cattura e Fuga in quel Territorio.

**Tribù / Tribale:** Il termine "Tribù" o "Tribale" si riferisce allo schieramento non-giocante del gioco che rappresenta le tribù dei nativi che erano normalmente ostili nei confronti dei Navajo. Nel gioco il termine "Tribù" si riferisce agli Apache, Comanche, Hopi, Ute, e Zuni.

## 2. Sequenza di Gioco

### 2.1. Fase Pesca

Pescate 1 carta dalla cima del mazzo, e rivelatela a faccia in su.

### 2.2. Fase Risoluzione della Carta

La carta pescata riporta le istruzioni da risolvere dall'alto in basso:

**2.2.1. Segmento Operazioni:** [Solo le Carte Operazioni; se si tratta di una carta Cerimonia, Evento Storico, o Evento Transitorio, andate a 2.2.2. più in basso] – Il giocatore e il Nemico eseguiranno una parte Operazioni – una parte Operazioni dei Diné (Sezione 3) e una parte Operazioni Nemiche (Sezione 4). Il Nemico esegue le sue operazioni per primo, ad ogni modo il giocatore può utilizzare i suoi AP come indicato dalla carta per Anticipare ed eseguire la parte Operazioni dei Diné per prima.

#### Parte Operazioni Nemiche:

PASSO 1 – Condizioni Ordini Nemici Speciali

PASSO 2 – Raccolta AP Nemici

PASSO 3 – Girare Ordini a Caso

PASSO 4 – Eseguire Ordini Nemici

PASSO 5 – Resettare il Riquadro Ordini Nemici

**2.2.2. Segmento Evento Maggiore:** [Tutte le carte] – La parte Evento Maggiore della carta corrente è eseguita come da istruzioni sulla carta stessa. Vedi sezione 6.

*NOTA: Sulla parte alta delle carte Cerimonia ci sarà la procedura da eseguire. Inoltre, prendete nota degli effetti Blessing Way e Enemy Way della carta Cerimonia!*

**2.2.3. Segmento Evento Minore:** [Solo le Carte Operazioni; se si tratta di una carta Evento Storico, o Evento Transitorio, andate a 2.2.4.] - Ci sono quattro differenti tipi di Evento Minore che possono capitare: Siccità, Recupero, Cambio di Posizione, e Reset dei Cubetti. Vedi sezione 7.

**2.2.4. Segmento Controllo Vittoria:** [Solo le carte Evento Storico ed Evento Transitorio; se si tratta di una carta Operazioni, o Cerimonia andate a 2.3]. Eseguite Buona Medicina (8.1), oppure il Controllo Vittoria (8.2).

### 2.3. Fase di Scarto

Eseguite quanto segue:

**2.3.1.** Se una o più segnalini Famiglia si trovano nella stessa Area di un Fortino, il giocatore deve perdere o 1 Punto Cultura o 1 Punto Militare (in totale; non per Famiglia).

**2.3.2.** Verificate se si sono verificate le condizioni per una Vittoria Automatica (12.1 o 12.2).

**2.3.3.** Scartate la carta corrente, a meno che sia piazzata scoperta lungo il bordo superiore della mappa (per ricordarne gli effetti costanti).

**2.3.4. Modificare la Ferocia della Famiglia:** Impostate la Ferocia di ogni Famiglia in gioco che abbia almeno un segnalino uomo nella relativa Casella Famiglia.

**2.3.5.** Se lo scenario non è terminato, ritornate al punto 2.1.

## CREDITI

**Game Design:** Joel Toppen

**Development:** Mike Bertucelli

**Art Director and Package Design:** Rodger B. MacGowan

**Map and cards:** Donal Hegarty

**Rules Layout:** Mark Simonitch

**Playtesters:** Todd Quinn, Clayton Capra, Michael Owens, Gordon Pueschner, Steve Carey, Jordan Kehrer, Joe Aguayo, Neil Morgan, John Snyder, Jeff Myers, Wei Jen Seah, Danny Strawn, Tuomo Syvanpera, Stephana Renard, Frank Goforth, Mateusz Wilk, Vieux Chat and Chris Janiec.

**Proofreading:** Steve Carey, Mark Simonitch

**Production Coordination:** Tony Curtis

**Producers:** Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

**Traduzione in Italiano:** Andrea Garbini

Un *Ringraziamento Speciale* a Steve Carey, senza il suo supporto il gioco non sarebbe mai arrivato così lontano.

**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