

WENDAKE

Autore: Danilo Sabia

Giocatori: 1-4

Durata: 60-120'

Età: 14+

INTRODUZIONE

Wendake è la parola con cui la tribù dei Wyandot (anche noti come Uroni) indicava il proprio territorio di appartenenza. Questo popolo viveva nella zona dei Grandi Laghi insieme agli Irochesi, Shawnee, Potomac, Seneca e molti altri. In questo gioco abbiamo voluto ricreare le tradizioni e la vita quotidiana di questi nativi, specialmente fra il 1756 e il 1763, quando in quest'area si combatteva la Guerra dei Sette anni fra Francesi e Inglesi.

In realtà, nel gioco questa guerra fra europei è un aspetto molto marginale: il cuore dell'ambientazione è la vita delle tribù nei villaggi, nei campi e nelle foreste. Nel gioco non troverete i tradizionali *teepee*, tipici delle tribù nomadi del sud, che si spostavano seguendo le mandrie di bufali: i nativi dei Grandi Laghi erano stanziali, vivevano nelle Case Lunghe e le donne coltivavano mais, fagioli e zucche, mentre gli uomini cacciavano castori nelle foreste, principalmente per commerciarne le pelli.

PANORAMICA DI GIOCO

In *Wendake*, vestirete i panni di capitribù nativi Americani e dovrete gestire tutti i più importanti aspetti della vita del villaggio. Dovrete quindi ottenere punti nelle sfere Economica, Militare, Spirituale e in quella delle Maschere Cerimoniali.

Il cuore del gioco è la meccanica di selezione delle azioni: avrete la possibilità di sceglierne di sempre più forti durante i sette turni di gioco e il vincitore sarà il giocatore chi riuscirà a trovare le combinazioni più efficienti fra di esse.

CONTENUTO

- 4 pannelli Plancia fronte e retro: in ogni partita ne verranno usati 3 per comporre la plancia principale e la plancia Maschere.
4 parti di tracciato segnapunti: vanno assemblate per comporre 2 coppie di tracciati
4 tessere Punti: vanno associate ai tracciati a inizio partita
- 24 carte Progresso: possono essere comprate per ottenere punti e attivare poteri speciali
- 40 carte Maschera
- 5 Tribù
- 4 Riassunti
- [altre carte...](#)

- 4 plance Azioni: sono usate per tenere le tessere azione, gli indicatori e i nativi dei giocatori
- 70 tessere Azione, divise in:
 - 36 Azioni base (9 per colore)
 - 17 Azioni di livello 1 (Marroni)
 - 17 Azioni di livello 2 (viola)
- 28 gettoni Donna (7 per colore)
- 28 gettoni Cacciatore (7 per colore)
- 28 Guerrieri, in legno (7 per colore)
- 20 Canoe, in legno (5 per colore)
- 16 indicatori Azione (4 per colore)
- 20 indicatori Disco (5 per colore)
- 4 gettoni Fuoco Sacro
- 100 cubi di legno, divisi in:
 - 20 gialli (Mais)
 - 20 bianchi (Fagioli)
 - 20 arancioni (Zucche)
 - 20 marroni (Pelli)
 - 20 azzurri (Pesci)
- 1 pedone contaturni
- 36 gettoni Castoro
- 36 tessere Tartaruga
- 3 tessere Costi Progresso
- 4 tessere Ordine di turno
- 2 tessere Bandiera
- 10 tessere Moltiplicatore
- Queste regole

TERMINOLOGIA

Per una corretta lettura di queste regole e per poter giocare senza dubbi, è utile per prima cosa stabilire come vengono utilizzati alcuni termini:

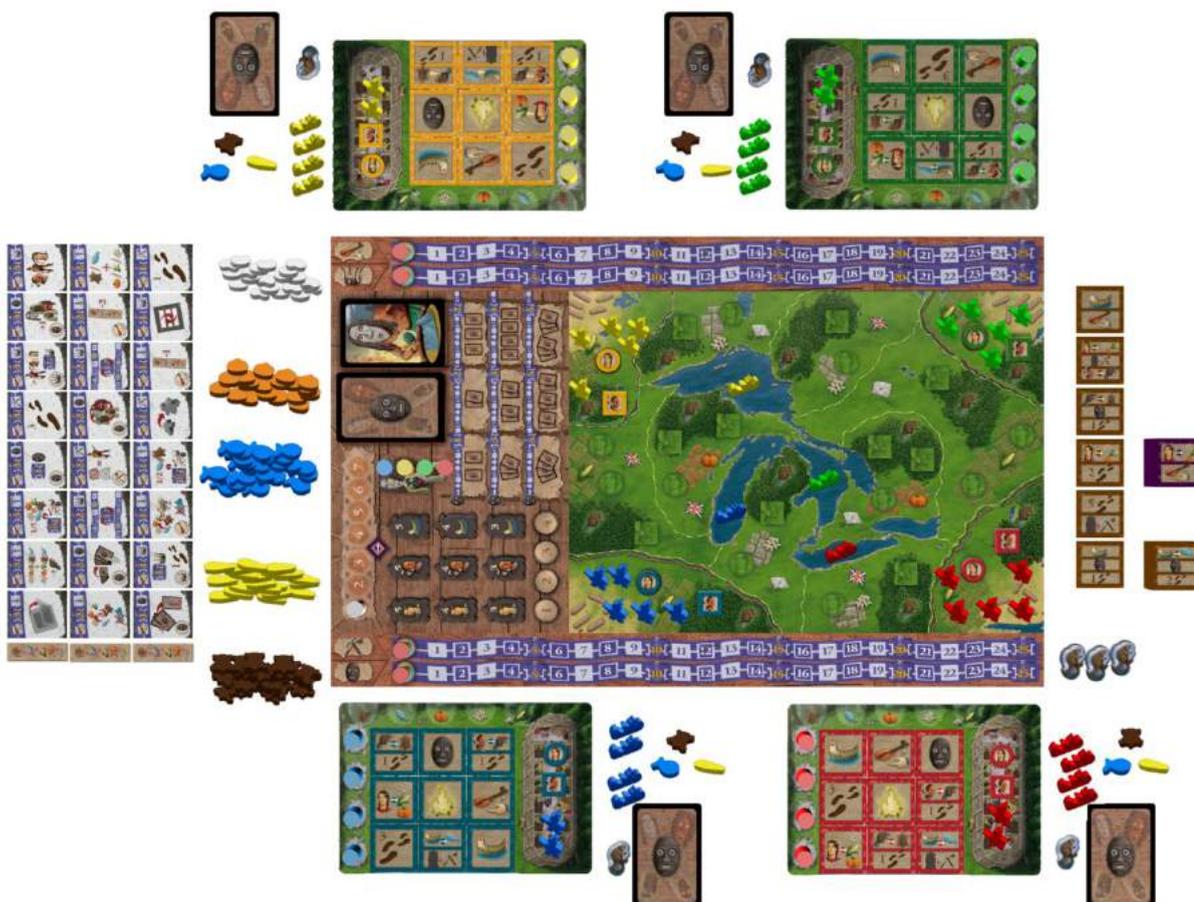
- **NATIVO:** termine generico con cui viene indicato un qualsiasi membro della Tribù. Può essere una Donna, un Cacciatore o un Guerriero;
 - **TERRITORIO:** un'area della mappa in cui potete muovere i Nativi;
 - **LAGO:** un'area della mappa in cui potete posizionare le Canoe;
 - **VILLAGGIO:** Il territorio di partenza della Tribù. Nessun nativo avversario può entrarvi
 - **AREA PRODUTTIVA:** spazio all'interno di un territorio destinato a una Donna o a un Cacciatore. Il Nativo che la occupa può ottenere Vegetali o Castori. Può essere occupata da un Guerriero prima che la Donna o il Cacciatore la raggiungano;
 - **VEGETALE:** termine generico per Mais, Fagiolo o Zucca;
 - **ANIMALE:** termine generico per Pelle o Pesce.
 - **RISORSA:** termine generico per Mais, Fagiolo, Zucca, Pelle o Pesce.
- Importante: i Castori NON sono risorse.**

PREPARAZIONE

1. Componete la plancia di gioco mettendo sul tavolo le due metà della mappa corrispondenti al numero di giocatori e una plancia Maschere.
2. Posizionate i tracciati Punteggio vicino alle plance come nell'immagine ed associate i 4 Indicatori Punteggio ad essi, in modo da formare due coppie casuali.
Per le vostre prime partite raccomandiamo di formare le coppie posizionando Punti Maschera e Militari da una parte ed Economici e Rituali dall'altra.
3. Posizionate le tessere Progresso vicino alle plance, in 3 file. In ogni fila devono esserci 2 carte dello stesso livello per giocatore (livello 1 in basso, livello 3 in alto). In totale, quindi, devono esserci 12 tessere in partite da 2 giocatori, 18 in partite da 3 giocatori e 24 in partite da 4 giocatori. Riponete le altre nella scatola. Se almeno una delle due tessere **Alleanza** è stata estratta, posizionate i 2 indicatori Bandiera nelle vicinanze.
4. Mischiate il mazzo Maschere e posizionatelo coperto nell'apposito spazio sulla plancia Maschere. Rivelate la prima carta del mazzo e posizionatela scoperta in cima alla pila degli scarti.
5. Determinate casualmente l'ordine di gioco del primo turno e consegnate gli indicatori Ordine di turno ai giocatori di conseguenza.
6. Scegliete 1 colore e ricevete i seguenti elementi corrispondenti:
 - a. 9 tessere Azione Base;
 - b. 7 tessere Donna;
 - c. 7 tessere Cacciatore;
 - d. 7 pedine Guerriero;
 - e. 5 pedine Canoa;
 - f. 4 indicatori Azione;
 - g. 5 dischi Tribù
 - h. 1 indicatore Fuoco Sacro.
 - i. 1 carta Riassunto. Posizionatela in modo che abbia il lato "Scambio disponibile" rivolto verso l'alto.
7. Ora i giocatori devono scegliere le carte tribù. Per prima cosa, concordate quale lato usare. Sul retro sono tutte uguali. Sull'altro mostrano diverse dotazioni iniziali e abilità speciali.
 - a. Se decidete di utilizzare il retro, ogni giocatore riceve la dotazione raffigurata:
 - i. 1 Pelle;
 - ii. 1 Pesce;
 - iii. 1 Vegetale corrispondente a quello prodotto nel vostro Villaggio;
 - iv. 2 Castori;
 - v. 1 carta Maschera.
 - b. Se decidete di usare il fronte, mischiate le carte Tribù e rivelatene una in più del numero di giocatori (per esempio, in una partita a 3 giocatori, rivelatene 4). L'ultimo giocatore in ordine di turno sceglie quindi quale prendere, dopodiché la scelta spetta agli altri giocatori in ordine inverso rispetto a quello di turno, finché il primo dovrà scegliere fra 2 carte. Riponete le carte Tribù

inutilizzate nella scatola.

8. Posizionate le vostre 9 tessere Azione Base sulla vostra plancia Azioni in una griglia 3x3. La tessera Fuoco Sacro deve essere al centro, le altre 8 tessere vanno disposte casualmente. Tutte le tessere devono avere il lato **Azione** rivolto verso l'alto.
9. Posizionate i 4 indicatori Azione nell'area Consiglio dei Saggi della vostra plancia Azioni
10. Posizionate:
 - a. 5 Donne e 5 Cacciatori in 2 pile sopra alle Zone Produttive corrispondenti nel vostro Villaggio
 - b. 5 pedine Guerriero nel vostro Villaggio, al di fuori delle Zone Produttive.
 - c. 1 Canoa in un lago qualsiasi.
 - d. Tenete i rimanenti 2 Guerrieri, 2 Donne e 2 Cacciatori nell'Area Lunga Casa e 4 Canoe vicino alla plancia Azioni.
11. Posizionate 1 disco Tribù all'inizio di ciascun tracciato segnapunti. Da ora in poi verranno chiamati dischi Punteggio
12. Posizionate 1 disco Tribù nell'Area Ripristino sulla plancia Maschere. Da ora in poi verrà chiamato disco Maschera;
13. Nelle partite in 2 o 3 giocatori rimuovete le tessere Azione di Livello 1 e 2 seguendo i simboli riportati su di esse. Mescolate 6 tessere di livello 1 e posizionate 6 estratte a caso vicino alla Plancia di gioco;
14. Posizionate 4 tessere Tartaruga su ogni spazio ad esse corrispondente sulla plancia Maschere, come in figura;
15. Posizionate il pedone contaturni sullo spazio 1 del percorso contaturni sulla plancia Maschere;



Nell'immagine definitiva saranno presenti numeri e dettagli in accordo con la lista

TURNO DI GIOCO

Una partita di Wendake è composta da 7 anni, ognuno dei quali è diviso in 2 fasi:

1. Turni individuali dei giocatori

I giocatori posizionano i loro indicatore Azione in ordine di turno, finché non sono stati posizionati tutti. Al vostro turno dovete scegliere fra:

- a. Effettuare un'Azione
- b. Cambiare l'ordine di gioco

2. Ripristino

Dopo che tutti i turni individuali sono stati completati, inizia la fase di ripristino, divisa in:

- a. Nuovo ordine di gioco
- b. Evoluzione delle tessere Azione
- c. Ripristino Maschere
- d. Ripristino tessere Progresso
- e. Nuovo Anno

1: TURNI INDIVIDUALI DEI GIOCATORI

Durante questa fase ciascun giocatore, partendo dal primo e in ordine di turno, deve posizionare uno dei suoi indicatori Azione fino a che tutti ne abbiano posizionati quattro.

Ciascun indicatore va posizionato in uno dei seguenti 2 modi:

1.a - Effettuare un'Azione

DOVETE scegliere una tessera Azione sulla vostra plancia e posizionare un indicatore Azione su di essa, dopodiché **POTETE** applicarne *immediatamente* tutti gli effetti. Per farlo dovete seguire queste regole:

- La prima volta che scegliete un'Azione, potete scegliere qualsiasi tessera. La seconda e terza volta dovete scegliere un'Azione che si trovi nella stessa riga, colonna o diagonale delle precedenti;
- Se su una tessera ci sono più Azioni, vanno svolte in ordine, dall'alto al basso.

IMPORTANTE: le tessere Azione possono essere selezionate in qualsiasi ordine, non è obbligatorio posizionare gli indicatori partendo dall'alto o da sinistra.

Le Azioni sono descritte in dettaglio nel prossimo capitolo.

1.b - Cambiare l'ordine di gioco

Anziché piazzare un indicatore Azione su una tessera, potete posizionarlo nell'area Ordine di gioco sulla plancia Maschere. È obbligatorio posizionarlo nello spazio libero più a sinistra. Il nuovo ordine di gioco diventerà effettivo all'inizio della fase 2 (vedere pag. 8).

IMPORTANTE: DOVETE obbligatoriamente scegliere 3 volte l'opzione a e 1 volta l'opzione b. Potete scegliere in che ordine



Esempio: l'ordine di turno è Ringo, Paul, John, George.



*Ringo sceglie l'azione **Conciare + 1 Movimento**, quindi posiziona il suo indicatore Azione sulla tessera corrispondente e ne applica immediatamente l'effetto (prima l'azione Conciare, poi il Movimento). Paul decide di diventare primo giocatore e posiziona il suo indicatore Azione sullo spazio 1 sulla plancia Maschere. John sceglie la tessera **Pescare + Militare** e George sceglie i **3 Movimenti**.*



*È di nuovo il turno di Ringo. Può scegliere ogni azione nella stessa riga, colonna o diagonale dove ha messo il primo indicatore. Può quindi scegliere qualsiasi azione eccetto **Commercio** e **Cacciare + 1 Movimento**.*



Sceglie l'azione **Maschera** e la effettua immediatamente. La griglia di Paul è ancora vuota, quindi può scegliere qualsiasi azione e sceglie il **Fuoco Sacro**. John ha piazzato il proprio indicatore al centro di un lato, quindi può scegliere fra 4 azioni (2 sulla stessa riga e 2 sulla stessa colonna). Sceglie **Conciare + 1 Movimento**. George sceglie **Cacciare + 1 Movimento**.

In questo nuovo turno, Ringo sceglie di diventare secondo giocatore, quindi posiziona il suo indicatore sullo spazio 2 della plancia Maschere. Paul ha posizionato il suo indicatore al centro della griglia, quindi può scegliere qualsiasi azione e sceglie **Commercio**. John sceglie **Raccolto**, che è la terza azione sulla colonna di destra e George diventa terzo giocatore.



Infine, Ringo, Paul e George devono piazzare il loro quarto indicatore Azione sulla tessera risultate dall'allineamento delle precedenti, mentre John diventa quarto giocatore.

2. RIPRISTINO

Dopo che l'ultimo giocatore ha posizionato il proprio quarto indicatore, la fase Ripristino inizia. È composta da 4 fasi:

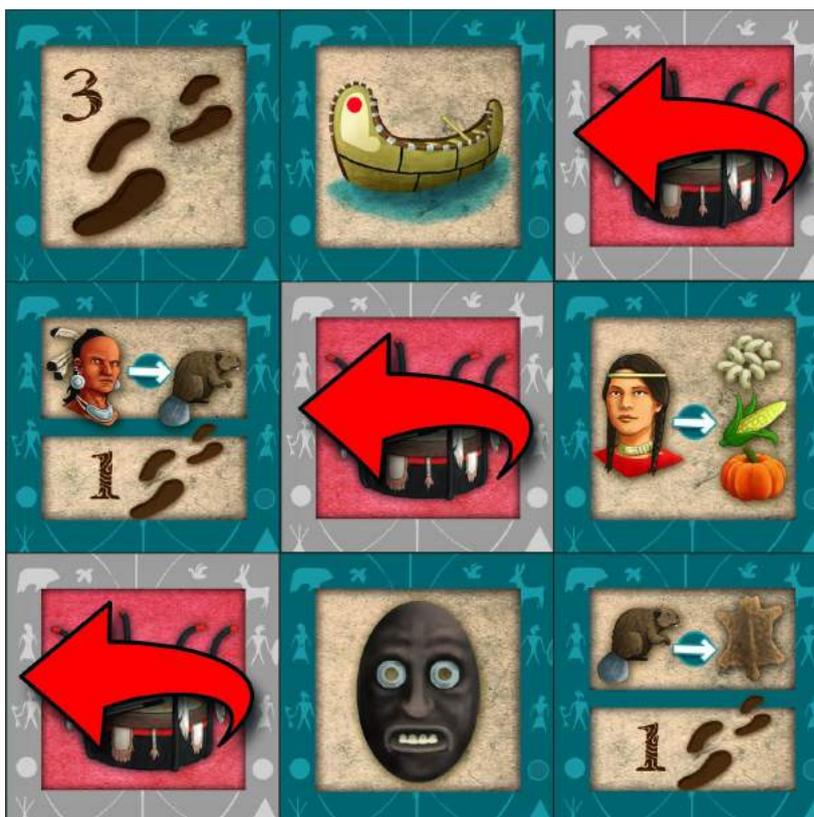
2.a: Nuovo ordine di gioco

1. Ridistribuite gli indicatori Ordine di turno ai giocatori seguendo le posizioni degli indicatori Azione nell'area Ordine di gioco sulla plancia Maschere.
2. Riconsegnate gli indicatori Azione ai giocatori. Il nuovo ordine di gioco si applica immediatamente

Esempio: dopo la fase 1, il nuovo ordine di gioco è Paul, Ringo, George, John.

2.b: Evoluzione delle tessere azione

1. Rimuovete gli indicatori Azione dalla griglia e girate sul lato opposto le tessere su cui si trovavano.



2. Tutti i giocatori fanno scorrere le tessere Azione di una riga verso il basso, in modo che la riga in alto resti vuota e che le 3 tessere nella riga in basso escano dalla griglia. Se fra le tessere che sono uscite ce ne sono alcune (o tutte) che mostrano il lato Rituale, vanno voltate sul lato Azione;
3. Il primo giocatore (ossia il **nuovo** primo giocatore) PUÒ mettere da parte una delle 3 tessere uscite e rimpiazzarla con una delle 6 tessere di livello più avanzato che si trovano vicino alla plancia principale, oppure con una tessera già messa da parte durante un Anno precedente.

Di norma non è una buona scelta riprendere una tessera precedentemente messa da parte, ma a volte può essere necessario farlo.



*Esempio: Paul decide di mettere da parte la sua tessera **Commercio** e di prendere la tessera **Cacciare + 1 Movimento + Commercio**.*

4. Il primo giocatore deve ora mescolare la nuova tessera con le due appena scese dalla griglia e posizzarle sulla riga in alto in ordine casuale, con il lato Azione rivolto verso l'alto. Le tessere vanno mescolate anche qualora abbia deciso di non cambiarne nessuna.

I giocatori possono concordare a inizio partita di far mescolare le proprie tessere all'avversario che li precede in ordine di turno e poi farsele restituire.



Esempio: Paul ha mescolato le tessere e le ha posizionate sulla riga in alto

5. Se il giocatore ha deciso di cambiare una tessera, pescate e rivelatene una nuova dello stesso livello, in modo che ce ne siano nuovamente 6 a faccia in su. Ora il secondo giocatore può sceglierne una. Ripetete il procedimento fino a che tutti hanno cambiato 1 tessera o hanno deciso di non farlo.
6. **SOLO ALLA FINE DEL TERZO ANNO:** rimuovete dal gioco tutte le tessere di Livello 1 che si trovano vicino alla plancia e rivelate 6 tessere casuali di Livello 2.

2.c: Ripristino maschere

1. Riposizionate nell'area Ripristino tutti i dischi Maschera che si trovino nelle aree Maschera (vedere azione Maschera, pag. 14);
2. Tutti i giocatori riprendono in mano le carte Maschera rivelate durante l'Anno appena concluso (vedere azione Maschera, pag. 14).

2.d: Ripristino carte Progresso

1. Tutti i giocatori riportano in posizione attiva le carte Progresso utilizzate durante l'Anno appena concluso (vedere carte Progresso, pag. 27)

2.e: Nuovo Anno

1. Muovete il contaturni di un passo verso destra. Se si trova già sull'Anno 7, la partita termina.

AZIONE SPECIALE: SCAMBIO TESSERE

Una volta per partita, in qualsiasi momento, potete scambiare di posto 2 qualsiasi tessere Azione **libere** sulla vostra griglia 3X3 (quindi 2 tessere che non abbiano indicatori Azione su di esse). Se decidete di farlo, voltate la vostra carta Riasunto sul lato "Scambio effettuato".

Se a fine partita non avrete utilizzato questa possibilità, otterrete 1 punto vittoria aggiuntivo.

AZIONI BASE:

- **(icon) Canoa:** potete mettere in gioco una Canoa in un Lago qualsiasi (il Lago in cui viene messa non implica alcun effetto). Le Canoe aiutano a Commerciare e Pescare;
- **(icon) Movimento:** potete muovere fino al numero di Guerrieri indicato sulla tessera Azione, seguendo queste regole:
 - a. Un guerriero può essere mosso in qualsiasi territorio adiacente a quello in cui si trova, **eccetto un Villaggio avversario**. Ogni Guerriero può essere mosso una sola volta: non è mai consentito muovere un Guerriero di 2 o più passi con una singola Azione;
 - b. Quando un Guerriero entra in un territorio potete decidere se posizionarlo in una Zona Produttiva, per preparare l'arrivo di una Donna o un Cacciatore, o altrove, a fare da Sentinella;
 - c. Se ci sono Guerrieri avversari nel territorio, **potete** decidere di combattere. Potete trovare le regole di movimento e combattimento dettagliate con esempi a pagina 18 e 22
- **(icon) Raccolto:** ciascuna Zona Produttiva occupata da una Donna produce 1 Vegetale disegnato in corrispondenza della Zona produttiva stessa. Ottenete tutti i Vegetali prodotti.
- **(icon) Caccia:** ciascuna Zona Produttiva occupata da un Cacciatore produce 1 Castoro. Ottenete tutti i Castori prodotti.

IMPORTANTE: anche il vostro Villaggio ha 2 Zone Produttive, quindi otterrete sempre almeno 1 Vegetale o 1 Castoro (a meno che tutte le Donne o i Cacciatori al loro interno contraggano il Vaiolo - vedere azione **Commercio** a pag. 16).

ATTENZIONE: anche se nelle Zone Produttive del vostro Villaggio ci sono più tessere Donna o Cacciatore, ogni Zona Produttiva produce 1 sola Risorsa.
- **(icon) Conciare:** scartate tutti i vostri Castori e ottenete 1 Pelle per ciascuno di essi.
- **(icon) Pescare:** ottenete 1 Pesce per ciascuna Canoa in gioco.

IMPORTANTE: le Risorse in gioco sono illimitate. In caso di scarsità potete usare i

Moltiplicatori. Comunque sconsigliamo di accumularne troppe perché non è particolarmente utile ai fini del gioco.



*Esempio: in questa situazione, **George Raccoglierebbe** 2 Mais, 1 Zucca e 1 Fagiolo; **Caccerebbe** 2 Castori; **Pescherebbe** 3 Pesci.*

- **(icon) Militare:** questa azione è composta da 2 fasi, che vanno eseguite in ordine:
 - a. assegnate le tessere Tartaruga contando quante Zone Produttive sono occupate dalle vostre Donne e Cacciatori e quante Canoe avete in gioco. Le tessere Tartaruga vi daranno punti extra a fine partita. Potete trovare le regole dettagliate e gli esempi a pagina 26.
 - b. dopodiché guadagnate 1 Punto sul tracciato Militare per ogni territorio in cui avete il maggior numero di Guerrieri posizionati come Sentinelle (vedere le regole di movimento a pagina 18), incluso il vostro Villaggio. In caso di parità in un territorio, non ottenete il

punto.



Esempio: George effettua l'azione Militare. Non possiede tessere Tartaruga. Prima di tutto conta le Zone Produttive occupate da Donne e Cacciatori: solo 2 sono occupate da Cacciatori, quindi non ottiene nessuna Tartaruga relativa ad essi. Ha 4 Zone occupate da Donne, quindi può scegliere fra la tartaruga da 3 Donne o quella da 4 e sceglie quella da 4. Infine conta quante Canoe ha in gioco. Ne ha 3, quindi prende la tartaruga da 3 Canoe.

Dopo aver fatto ciò, ottiene 2 punti Militari perché ha la maggioranza di Sentinelle in 2 territori (uno dei quali è il suo Villaggio). NOTA: c'è un territorio in cui sia George che Ringo hanno 1 Sentinella, quindi George non ottiene il punto per quel territorio.

- **(icon) Maschera:** quest'azione è composta da 2 fasi, che devono essere eseguite nell'ordine:
 - a. pescate una carta Maschera. Potete scegliere fra la prima del mazzo (coperta) o quella visibile in cima al mazzo degli scarti. Quando viene pescata l'ultima carta del mazzo degli scarti, rimpiazzatela rivelando la prima del mazzo. Qualora il mazzo dovesse esaurirsi, ricomponetelo mischiando gli scarti e rivelate la prima carta come a inizio partita.
 - b. potete giocare una combinazione di carte corrispondente a una casella **libera** (cioè priva di dischi Maschera) nell'Area Maschere. Posizionate il vostro disco Maschera sullo spazio corrispondente e ottenete immediatamente i punti indicati su di esso. Lasciate le carte giocate di fronte a voi, a faccia in su.

IMPORTANTE: nel corso di un Anno, può capitare di effettuare questa mossa più di una volta. Ogni volta, dovete pescare una nuova carta e aggiungerla alla vostra

mano, dopodiché potete muovere il vostro disco Maschera su uno spazio libero **usando solo le carte che avete ancora in mano.**

NOTA: lo spazio su cui si trova il vostro disco Maschera **NON** è libero, quindi non potete giocare la stessa combinazione due volte di fila.



Esempio: George e Ringo hanno queste carte nelle loro mani.

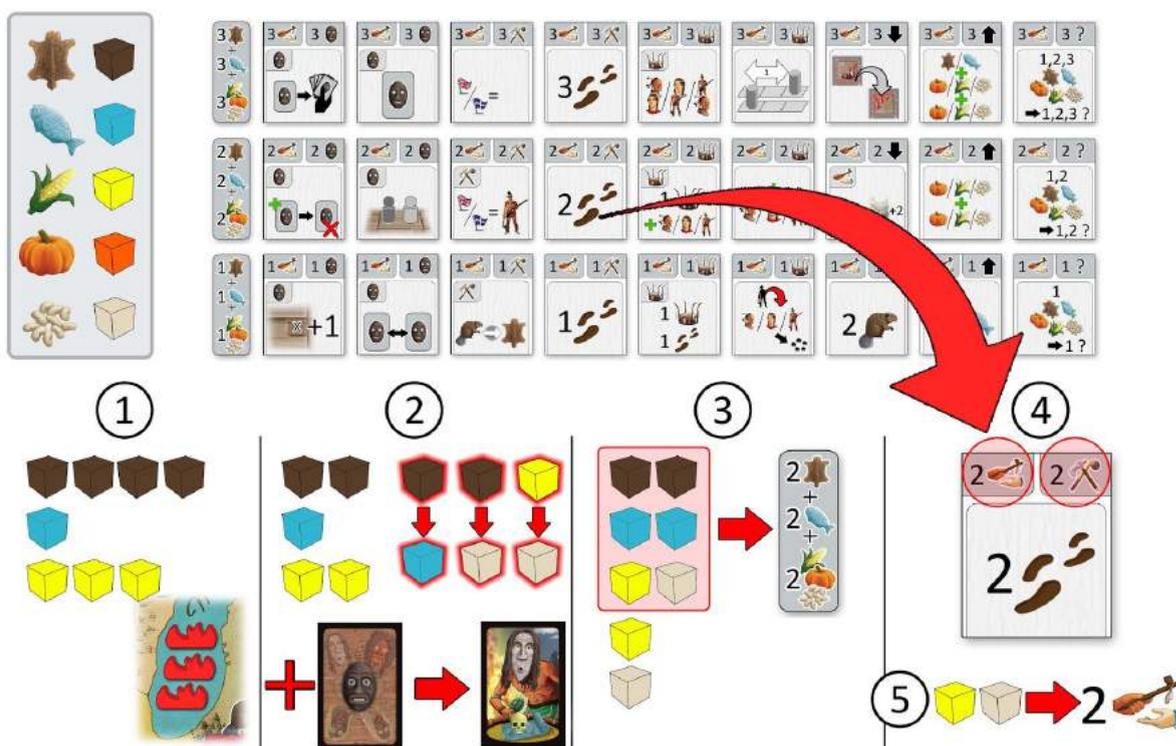


George sceglie l'azione **Maschera** e pesca la prima carta del mazzo. Ha ora 3 maschere diverse in mano. Le gioca e posiziona il suo disco maschera sullo spazio corrispondente, ottenendo così 2 punti Maschera.



Anche **Ringo** sceglie l'azione **Maschera**. Se decidesse di pescare la prima carta del mazzo potrebbe avere 3 carte diverse, ma lo spazio è già occupato dal disco di George. Pesca quindi la carta in cima al mazzo degli scarti e gioca solo le due carte uguali, tenendo l'altra nella sua mano. Posiziona il suo disco sullo spazio corrispondente e ottiene 2 punti Maschera.

- **(icon) Commercio**: questa azione è composta da 3 fasi. Ognuna di esse è facoltativa e può essere svolta al massimo una volta. Quelle scelte vanno svolte nel seguente ordine:
 - a. **SCAMBIO**: potete scambiare Risorse con la riserva. **Potete scambiare 1 Risorsa per ciascuna Canoa che avete in gioco**. Potete scambiare qualsiasi tipo di Risorsa per qualsiasi altra. Possono essere uguali o diverse, in qualsiasi combinazione. L'unico limite è il numero di Canoe.
VAIOLO: la fase di Scambio rappresenta un commercio fra i Nativi e l'Uomo bianco. Dopo lo scambio, pescate la prima carta del mazzo Maschere e guardate l'area Coperta. Se è infetta dal Vaiolo, dovete rimuovere uno dei vostri Nativi a vostra scelta dalla plancia di gioco e posizionarlo sul lato grigio nell'Area Lunga Casa. Se la coperta non è infetta, non accade nulla.
La carta rivelata va messa in cima al mazzo degli scarti.
 - b. **ACQUISTARE UNA TESSERA PROGRESSO**: potete acquistare UNA SOLA tessera Progresso. Le tessere Progresso sono divise in 3 livelli: quelle di livello 1 costano 1 Pelle, 1 Pesce e 1 Vegetale a scelta; quelle di livello 2 costano 2 Pelli, 2 Pesci e 2 Vegetali DIVERSI a scelta. Le tessere di livello 3 costano 3 Pelli, 3 Pesci e 3 Vegetali diversi (quindi, 1 per tipo).
Quando acquistate una tessera:
 - ottenete immediatamente 1, 2 o 3 punti sul tracciato Economico;
 - ottenete immediatamente 1, 2 o 3 punti sul tracciato indicato dalla tessera. Se indica il tracciato *maggiore* o *minore* e avete più indicatori Punteggio allo stesso livello, potete scegliere;
 - ciascuna tessera ha inoltre un effetto speciale che potete attivare una volta per Anno. Voltate la tessera a faccia in giù per indicare che è stata attivata. Tornerà disponibile durante la fase 2.d, più tardi nell'Anno in corso.
 - c. **ACQUISTARE PUNTI ECONOMICI**: come ultima fase, potete spendere da 1 a 5 Risorse DIVERSE a vostra scelta per ottenere un pari numero di punti sul tracciato Economico.



Questa immagine riporta la versione prototipo delle carte Progresso

Esempio:

(1) George ha 4 Pelli, 1 Pesce e 3 Mais. Ha 3 Canoe in gioco.

(2) Per prima cosa può SCAMBIARE con la riserva tante Risorse quante Canoe ha in gioco, quindi può scambiare fino a 3. Decide di rimettere nella riserva 2 Pelli e 1 Mais e prendere 1 Pesce e 2 Fagioli. Deve ora pescare una carta Maschera e guardare la Coperta raffigurata: se è sana, non accade nulla. Se è infetta dal Vaiolo, deve rimuovere un suo Nativo dalla plancia e riportarlo nell'Area Lunga Casa. In ogni caso, l'azione Commercio continua.

(3) Può ora ACQUISTARE UNA TESSERA PROGRESSO: decide di acquistare una tessera di livello 2, che costa 2 Pelli, 2 Pesci e 2 Vegetali diversi (nel caso di George, 1 Mais e 1 Fagiolo).

(4) La tessera acquistata fa ottenere a George 2 punti sul tracciato Economico e poi 2 punti su quello Militare. Da questo momento in poi, potrà attivare la tessera una volta per Anno, per muovere 2 Guerrieri in qualsiasi momento di un qualsiasi suo turno. Se desidera, può attivarla immediatamente.

(5) Per finire, decide di ACQUISTARE PUNTI ECONOMICI, spendendo 2 Risorse diverse (1 Mais e 1 Fagiolo). Ottiene 2 punti Economici.

- **(icon) Rituale:** questa azione non è mai presente sul lato Azione di nessuna tessera, ed è sempre presente sul lato Rituale di tutte le tessere Azione. Ha 2 effetti, che vanno applicati in questo ordine:
 - a. Ottenete 1 punto sul tracciato Rituale per ogni gruppo di Guerriero+Donna+Cacciatore nel vostro Villaggio;
 - b. Scegliete 2 Nativi dalla vostra Area Lunga Casa (uguali o diversi) e posizionatevi nel vostro Villaggio.

NOTA: se effettuate 2 azioni Rituale di fila, con la seconda potreste ottenere più punti che con la prima, visto che il numero di Nativi nel vostro Villaggio è aumentato nel frattempo.

Esempio: John ha 2 Guerrieri, 3 Donne e 5 Cacciatori nel suo villaggio. Decide di eseguire l'azione Rituale e guadagna 2 punti (avendo solo 2 Guerrieri, può contare solo 2 set completi di Nativi). Dopodiché mette in gioco 2 Guerrieri prendendoli dalla propria Lunga Casa. Ora ha 4 Guerrieri, 3 Donne e 5 Cacciatori. Se facesse un Rituale ora guadagnerebbe 3 punti perché ha 3 set completi.

- **(icon) Fuoco Sacro:** quando scegliete questa azione, potete decidere di attivare qualsiasi altra tessera sulla vostra griglia (inclusi i Rituali) ECETTO le altre 2 tessere sulla stessa riga, colonna o diagonale che avete già attivato o che volete attivare nell'Anno in corso. Posizionate l'indicatore Fuoco sulla tessera attivata, per ricordarvi che non potete selezionarla con un indicatore Azione.

Durante la fase **2.b-Evoluzione delle tessere Azione**, la tessera **su cui si trova l'indicatore Fuoco** non va voltata sul lato opposto. Rimuovete semplicemente l'indicatore da essa. La tessera Fuoco va invece voltata regolarmente.

In breve, non potete attivare due volte la stessa tessera nello stesso Anno.

REGOLE DI MOVIMENTO

È possibile muovere solo i Guerrieri: gli altri Nativi non possono essere mossi direttamente, ma possono sostituire un Guerriero che abbia precedentemente raggiunto la destinazione desiderata.

Un Guerriero può essere posizionato in un territorio in 2 modi:

- Come Avamposto, **sdraiato** all'interno di una Zona Produttiva. Ogni Zona Produttiva può contenere 1 solo Guerriero. **Gli Avamposti non possono più essere mossi.**

Gli Avamposti potranno essere rimpiazzati da Donne o Cacciatori in qualsiasi momento dopo la conclusione dell'azione Movimento.

Oppure

- Come Sentinella, **in piedi** al di fuori delle Zone Produttive. Non c'è limite al numero di Sentinelle che potete posizionare in un territorio, finché avete Guerrieri disponibili. (quindi non considerate quelli nell'Area Lunga Casa); *Le Sentinelle proteggeranno Avamposti, Donne e Cacciatori da attacchi nemici. Vedere **Combattimento** a pag. 22*

Potete usare le tessere Azione o le tessere Progresso per muovere i vostri Nativi, come segue:

1: MUOVERE I GUERRIERI

- Ogni Guerriero può essere mosso **una sola volta** per azione Movimento (indipendentemente dal fatto che sia eseguita tramite tessera Azione o tessera Progresso) e può essere mosso di **1 passo**. I numeri sulle tessere Azione o Progresso indicano quanti Guerrieri è possibile muovere.
- Ogni Guerriero si può muovere in 2 modi:
 - In un territorio adiacente **eccetto un Villaggio nemico**;

- All'interno di un territorio.

In un territorio adiacente:

Un Guerriero può essere posizionato come Sentinella o direttamente come Avamposto.



Esempio: George muove un Guerriero in un territorio adiacente e lo posiziona come Sentinella.



Esempio: George muove un Guerriero in un territorio adiacente e lo posiziona come Avamposto.

All'interno di un territorio:

Un Guerriero precedentemente piazzato come Sentinella può essere mosso all'interno di una Zona Produttiva come Avamposto.



Esempio: George muove un Guerriero in una Zona Produttiva dello stesso territorio e lo posiziona come Avamposto.

Ricordate: è vietato muovere un Guerriero più di una volta con una singola azione Movimento.

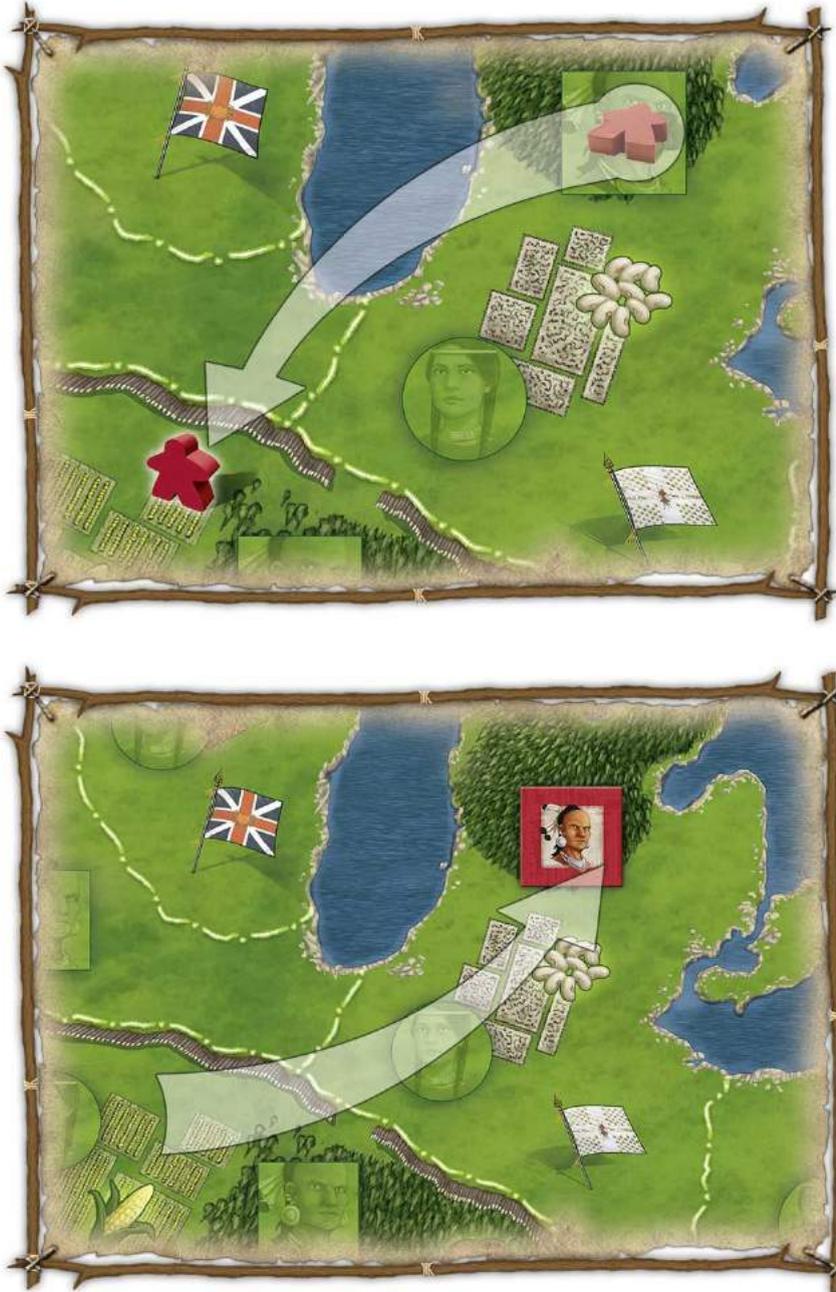
2: TRASFERIMENTO

- In qualsiasi momento di qualsiasi vostro turno, dopo aver concluso un Movimento, potete trasferire uno o più Avamposti nel vostro Villaggio e rimpiazzarli con Donne o Cacciatori, in accordo con quanto disegnato sulla Zona Produttiva da cui avete rimosso l'Avamposto.

REGOLE IMPORTANTI RIGUARDO AI TRASFERIMENTI:

- Potete effettuare un trasferimento in qualsiasi momento di qualsiasi vostro turno ECCEPTE durante un'Azione. In particolare **non potete** muovere un Guerriero, eseguire un trasferimento per riportarlo nel Villaggio e poi muoverlo nuovamente durante la stessa Azione

- Potete decidere di trasferire l'Avamposto nel Villaggio e decidere di non rimpiazzarlo con una Donna o un Cacciatore, lasciando la Zona Produttiva vuota, se volete.
- Ogni Zona Produttiva può contenere un solo Nativo (*Eccezione: le Zone Produttive all'interno del vostro Villaggio. Vedere pag. 12*).



Esempio: George trasferisce un Avamposto nel suo Villaggio e lo rimpiazza con un Cacciatore.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Il combattimento può avvenire solo durante un'azione di Movimento (svolta tramite tessera Azione o tessera Progresso) e solo in territori dove siano presenti Nativi di più giocatori

(Guerrieri, Donne e/o Cacciatori).

1. Se una Zona Produttiva è occupata da un Nativo avversario, potete attaccarlo con un Guerriero:
 - a. Se il Nativo avversario è una Donna o un Cacciatore, viene ferito e deve essere messo nell'Area Lunga Casa dell'avversario. Il vostro Guerriero rimane nella Zona Produttiva come Avamposto;
 - b. Se il Nativo avversario è un Guerriero, entrambi vengono feriti e vanno riposti nelle rispettive Aree Lunga Casa.
2. Se nel territorio ci sono una o più Sentinelle appartenente al giocatore che sta occupando la Zona Produttiva, dovete prima attaccarle tutte prima di poter attaccare i Nativi all'interno della Zona Produttiva. Tutte le Sentinelle sono Guerrieri, quindi quando ne attaccate una, anche il vostro Guerriero verrà ferito. Posizionate tutti i Guerrieri feriti (vostri e avversari) nelle Aree Lunga Casa.
3. Potete anche attaccare una Sentinella avversaria con un vostro Guerriero. Entrambi i Guerrieri vengono feriti e vanno riposti nelle rispettive Aree Lunga Casa.



Esempio: Ringo ha un Cacciatore in una Zona Produttiva e nessuna Sentinella a difenderlo. George lo attacca con un Guerriero. Il Cacciatore viene ferito e torna nell'Area Lunga Casa di Ringo. Il Guerriero di George resta nella Zona Produttiva come Avamposto.



Esempio: Ringo ha un Cacciatore in una Zona Produttiva e una Sentinella a difenderlo. George non può attaccare il Cacciatore, quindi usa un Guerriero per attaccare la Sentinella. Sia il Guerriero di George, sia quello di Ringo vengono feriti e tornano nelle rispettive Aree Lunga Casa, dopodiché George attacca il Cacciatore di Ringo con un secondo Guerriero, come nell'esempio precedente.

In breve, è consentito:

- Occupare qualsiasi Zona Produttiva libera, indipendentemente dal numero di Sentinelle avversarie;
- Posizionare i Guerrieri come Sentinelle senza dover attaccare le Sentinelle avversarie, se non lo volete fare;
- Attaccare le Sentinelle avversarie anche se non volete occupare alcuna Zona Produttiva;
- Usare un movimento per attaccare un Nativo usando una propria Sentinella che già si trova nello stesso territorio;
- Prima dopo un'azione potete trasferire uno o più vostri Guerrieri nel vostro Villaggio e rimpiazzarli con Donne o Cacciatori in base alle Zone Produttive a cui sono destinati.
- Prima dopo un'azione potete trasferire uno o più vostri Guerrieri nel vostro Villaggio e lasciare le Zone Produttive vuote.
- Usare una tessera Azione per **MUOVERE** un Guerriero e posizionarlo come Avamposto, **TRASFERIRLO** nel Villaggio, **MUOVERLO** nuovamente usando una tessera Progresso nello stesso turno e poi **TRASFERIRLO** nuovamente nel Villaggio, ripetendo eventualmente le operazioni con altre tessere Progresso (o viceversa, potete usare prima le tessere Progresso e poi la tessera Azione).

Non è consentito

- Muovere un Avamposto
- Attaccare un Nativo avversario in una Zona Produttiva se ci sono Sentinelle dello stesso avversario nello stesso territorio.

- Muovere un Guerriero, trasferirlo nel Villaggio e poi muoverlo nuovamente nella stessa Azione, anche se avete altri punti movimento a disposizione.
- Rimuovere una Donna o un Cacciatore da una Zona Produttiva, se non a causa del Vaiolo.

Fine della partita

La partita termina alla fine del settimo Anno

PUNTEGGIO

1. Rivelate le vostre tessere Tartaruga e ottenete i punti indicati su di esse. Le Tartarughe di livello 5 permettono di scegliere fra 2 tracciati;
2. Per ogni coppia di tracciati, ottenete i punti indicati dal disco Punteggio posizionato sul valore inferiore;
3. Sommate i punti ottenuti dalle 2 coppie di tracciati;
4. Aggiungete 1 punto al totale se la vostra carta Riassunto è ancora sul lato "Scambio disponibile".

Il giocatore che ottiene il punteggio maggiore è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore il cui Indicatore è posizionato nella posizione più a sinistra nell'Area Ordine di gioco sulla plancia Maschere.



Esempio: *Paul* totalizza $17+14=31$ punti, *George* totalizza $14+12+1=27$ punti, *Ringo* totalizza

12+12+1=25 punti, **John** totalizza 1+13=26 punti. **Paul** vince perché il suo indicatore è più in basso nell'Ordine di gioco.

Come ottenere punti

Potete ottenere punti in 3 modi:

- Effettuando Azioni:
 - Economici: Azione **Commercio**.
 - Militari: Azione **Militare**.
 - Maschera: Azione **Maschera**.
 - Rituali: Azione **Rituale**.
- Tramite le tessere Tartaruga
- Acquistando tessere Progresso

TESSERE TARTARUGA

Potete ottenere tessere Tartaruga effettuando l'Azione Militare. Vi permetteranno di ottenere punti alla fine della partita. Quando effettuate l'Azione Militare contate le vostre Canoe e i Nativi in Zone Produttive:

Tessere di LIVELLO 3: ognuna di esse vi farà ottenere 1 punto sul tracciato indicato

- **(image):** la ottenete se avete almeno 3 Zone Produttive occupate da Donne (inclusa quella nel vostro Villaggio);
- **(image):** la ottenete se avete almeno 3 Zone Produttive occupate da Cacciatori (inclusa quella nel vostro Villaggio);
- **(image):** la ottenete se avete almeno 3 Canoe in gioco.

Tessere di LIVELLO 4: ognuna di esse vi farà ottenere 2 punti sul tracciato indicato

- **(image):** la ottenete se avete almeno 4 Zone Produttive occupate da Donne (inclusa quella nel vostro Villaggio);
- **(image):** la ottenete se avete almeno 4 Zone Produttive occupate da Cacciatori (inclusa quella nel vostro Villaggio);
- **(image):** la ottenete se avete almeno 4 Canoe in gioco.

Tessere di LIVELLO 5: ognuna di esse vi farà ottenere 2 punti su uno dei 2 tracciati indicati, a vostra scelta

- **(image):** la ottenete se avete almeno 5 Zone Produttive occupate da Donne (inclusa quella nel vostro Villaggio);
- **(image):** la ottenete se avete almeno 5 Zone Produttive occupate da Cacciatori (inclusa quella nel vostro Villaggio);
- **(image):** la ottenete se avete almeno 5 Canoe in gioco.
-

3 IMPORTANTI CHIARIMENTI:

1. Potete ottenere **una sola** tessera per ciascuna delle 9 tipologie.
Esempio: George ha già ottenuto la tessera di livello 3 per le Donne. Una delle sue

Donne viene ferita da Paul. Ora ha solo 2 Donne in Zone Produttive. Se in futuro tornerà ad averne 3, non potrà ottenere una seconda tessera di livello 3 per le Donne.

2. Con una singola azione Militare potete ottenere più di una tessera, ma potete ottenerne solo 1 alla volta per Donne, Cacciatori e Canoe.
Esempio: Ringo ha già 2 Cacciatori e 2 Donne in Zone Produttive e ha 4 Avamposti in altre 3 Zone Produttive per Cacciatori e 1 per Donne. Prima di effettuare l'Azione Militare, trasferisce tutti i suoi Avamposti nel Villaggio e li sostituisce con Donne e Cacciatori. Ora ha 5 Cacciatori e 3 Donne in Zone Produttive, quindi ottiene la tessera Tartaruga di livello 3 per le Donne e sceglie di ottenere quella di livello 5 per i Cacciatori. La prossima volta che effettuerà un'azione Militare potrà scegliere di ottenere la tessera di livello 4 per i Cacciatori, se ne avrà ancora almeno 4 Zone Produttive occupate.
3. La quantità di tessere in vostro possesso è pubblica, ma i punti assegnati sono segreti fino alla fine! Le dovrete rivelare solo in fase di punteggio. Ovviamente, voi potete guardarle quando volete.

CARTE PROGRESSO

Le carte Progresso possono essere acquistate durante l'azione Commercio (vedere azione Commercio, fase b, a pagina 16).

Ogni tessera ha 3 effetti:

1. Quando la acquistate, ottenete subito 1, 2 o 3 punti sul tracciato Economico, come scritto sulla tessera;
2. Quando la acquistate, ottenete subito 1, 2 o 3 punti sul tracciato indicato sulla tessera. Il Maggiore o Minore possono corrispondere a qualsiasi tracciato, incluso quello Economico stesso. Per determinare il Maggiore o Minore, guardate quello su cui il vostro disco Punteggio si trova sul valore più alto o più basso. In caso di parità potete scegliere su quale tracciato guadagnare i punti. Ricordate che i punti Economici menzionati nel punto 1 vanno assegnati per primi.
3. Una volta per Anno, voltate la tessera per attivarne l'effetto. Alcune tessere possono essere usate solo in corrispondenza di specifiche azioni, altre in ogni momento del vostro turno. Tutte le tessere attivate verranno ripristinate e torneranno utilizzabili durante la fase **2.d: Ripristino Tessere Progresso**.

Tessere di livello 1

Militare: In qualsiasi momento di un vostro turno, potete muovere 1 Guerriero.

Militare: Quando effettuate 1 Trasferimento, posizionate 1 Avamposto come Sentinella nello stesso territorio, anziché riportarlo nel Villaggio.

Rituale Quando effettuate un'azione Rituale, ottenete 1 Punto Rituale, dopodiché potete muovere 1 Guerriero.

Rituale: In qualsiasi momento di un vostro turno, attivate questa tessera per eseguire le azioni mostrate su una tessera Azione nell'ordine che desiderate, anziché dall'alto al basso.

Maschera: Quando effettuate un'azione Maschera, potete posizionare il vostro disco Maschera su uno spazio già occupato (ciò significa che potreste occupare lo stesso spazio due volte di fila)

Mask: Quando effettuate un'azione Maschera, pescate 2 carte anziché 1, poi scartatene una fra tutte quelle nella vostra mano.

Minore: Quando effettuate un'azione Commercio, potete scambiare 2 Risorse aggiuntive durante la fase Scambio. Inoltre, non dovete pescare la carta per controllare il Vaiolo.

Maggiore: In qualsiasi momento di un vostro turno, ottenete 1 Risorsa Animale a vostra scelta dalla riserva.

Tessere di livello 2

Militare: In qualsiasi momento di un vostro turno, potete muovere fino a 2 Guerrieri (vanno mossi nello stesso momento).

Militare: ALLEANZA: prendete un indicatore Bandiera a vostra scelta. Se qualcuno ne ha già preso uno, prendete l'altro. Se ne avete già uno, rimettete l'altro nella scatola (non potete essere alleati sia con gli Inglesi che coi Francesi). Quando effettuate un'azione Militare considerate come se in tutti i territori alleati ci fosse una vostra Sentinella. Ciò significa che potreste vincere una maggioranza in un territorio dove non ci sia alcuna Sentinella.

Rituale: Quando effettuate un'azione Rituale, ottenete 1 Punto Rituale in più. Dopodiché, posizionate 1 Nativo extra a vostra scelta dall'Area Lunga Casa al Villaggio.

Rituale: In qualsiasi momento di un vostro turno, scambiate 1 punto fra 2 tracciati a vostra scelta.

Maschera: Prima di effettuare un'azione Maschera, riprendete in mano tutte le carte che avete già giocato.

Maschera: Quando effettuate un'azione Maschera, considerate una carta Maschera come se fosse di un altro tipo a vostra scelta.

Minore: In qualsiasi momento di un vostro turno, potete scambiare 3 Risorse senza effettuare l'azione Commercio. Inoltre, non dovete pescare la carta per controllare il Vaiolo.

Maggiore: In qualsiasi momento di un vostro turno, ottenete 1 Risorsa Animale e 1 Risorsa Vegetale a vostra scelta dalla riserva.

Tessere di livello 3

Militare: In qualsiasi momento di un vostro turno, potete muovere fino a 3 Guerrieri (vanno mossi nello stesso momento).

Militare: ALLEANZA: prendete un indicatore Bandiera a vostra scelta. Se qualcuno ne ha già preso uno, prendete l'altro. Se ne avete già uno, rimettete l'altro nella scatola (non potete essere alleati sia con gli Inglesi che coi Francesi). Quando effettuate un'azione Militare considerate come se in tutti i territori alleati ci fosse una vostra Sentinella, inoltre vincete le maggioranze anche in caso di pareggio. Ciò significa che potreste vincere una maggioranza in un territorio dove non ci sia alcuna vostra Sentinella e fino a una per ciascun avversario.

Rituale: Quando effettuate un'azione Rituale guadagnate punti contando i Nativi in maggior numero nel vostro Villaggio.

Ritual: In qualsiasi momento di un vostro turno, posizionate 1 Nativo a vostra scelta dall'Area Lunga Casa al Villaggio.

Maschera: Quando effettuate un'azione Maschera, guadagnate 1 punto Maschera (anche se non avete piazzato il vostro disco in alcuno spazio).

Maschera: Quando effettuate un'azione Maschera, considerate di avere in mano una carta maschera aggiuntiva di un tipo a vostra scelta.

Minore: In qualsiasi momento di un vostro turno, voltate una tessera Azione sul lato opposto.

Maggiore: In qualsiasi momento di un vostro turno, ottenete 2 Risorse a vostra scelta e 1 Castoro dalla riserva. Le 2 Risorse possono essere uguali o diverse.