



NAVAJO WARS

REGLES DU JEU

De Joel Toppen

TABLE DES MATIERES

1. Introduction.....	2	8. Contrôle des conditions de victoire.....	13
2. Déroulement du jeu.....	4	9. Les cartes de développement culturel.....	14
3. Le Segment Opérations des Diné.....	5	10. Négoce des marchandises.....	15
4. Les Opérations de l'Ennemi.....	7	11. Les combats.....	16
5. Réactions du joueur.....	10	12. Victoire & défaite.....	16
6. Événements majeurs.....	11	13. Glossaire.....	16
7. Événements mineurs.....	13		

1. Introduction

N'essayez pas de mémoriser ces règles ! Si c'est la première fois que vous jouez ce jeu, nous vous invitons à vous référer premièrement au tutoriel dans le playbook (livre de jeu).

1.1 Le thème

Navajo Wars est un jeu où l'on joue seul et le joueur est placé au contrôle de la tribu Navajo. Pendant presque 300 ans, les Navajos ont combattu pour conserver leur indépendance. Cette guerre fut une des plus longues batailles sur le continent nord Américain.

1.2 Les Diné

Le mot « Diné » (prononcé, Dih – Nay) correspond à Navajo. Dans la langue Navajo, ce mot signifie, " le peuple ". Pour une immersion culturelle et historique, le mot Diné est utilisé tout au long du jeu.

1.3 Les Périodes

Navajo Wars est divisé en 3 périodes historiques. La période Espagnole (1598 – 1821). La période Mexicaine (1821 – 1847), et la période Américaine (1847 – 1864). Chaque période peut-être jouée séparément sans forcément jouer les autres périodes, soit 90mn.par scénario. Les 3 périodes peuvent-être jouées à la suite comme une campagne (lengthy challenge).

1.4 La Victoire

3 facteurs seront vitaux pour la survie du joueur dans le jeu. Le Moral de l' Ennemi (**Enemy Moral**), les Points Militaires (**Military Points**), et les Points de Culture (**Culture Points**). Ils sont pistés sur la piste générale du plateau de jeu. Si les Points Militaires et les Points de Culture tombent ensemble à zéro, le jeu se termine et le joueur a perdu, aussi, faite attention à ces 2 pistes ! D'un point de vue général, le joueur gagne, si à la fin d'un scénario, il a plus de Points Militaires que de Moral de l'Ennemi. Les conditions de victoires spécifiques sont spécifiées dans les scénarios individuels dans le playbook.

1.5 Comment lire ces règles

1.5.1 Prise de décisions : Les règles de ce jeu venant avec les tableaux et les cartes instruiront le joueur sur les options disponibles pour le joueur. Certaines actions nécessitent d'utiliser un organigramme. D'autres nécessitent de suivre un logigramme de décisions. Suivez ces conditions dans l'ordre demandé jusqu'à ce qu'une option soit disponible. Si un choix alphabétique est indiqué, suivez l'ordre alphabétique.

A moins qu'un autre choix soit indiqué, si de multiples choix sont possibles qui ne sont pas directement référencés dans les règles, les tableaux et/ou les cartes, le joueur est libre de choisir. (par exemple dans Diné planning, voir 3.1).

1.5.2 . Les règles sont disposées dans l'ordre de jeu. Certains mots apparaissent en lettres capitales (comme Gratuit ou Ordre alphabétique) pour indiquer qu'il y a des termes spécialisés. Le glossaire (section 13) contient une liste complète de termes importants, leurs définitions, ou les composants du jeu.

1.5.3 . La règle d'or : n'insinuez pas ou n'imaginez pas plus que ce qui est inscrits dans les règles. Quand il y a un doute, interprétez la règle rigoureusement. Si une règle n'interdit pas spécifiquement quelque chose, alors c'est permis !

1.5.4. Installation du jeu : la mise en place suit une procédure décrite dans le playbook (livre de jeu) pour chaque scénario.

1.5.5. Les abréviations : les abréviations suivantes sont utilisées dans la règle du jeu :

AP ou APs = Point d'action ou PA
MLD = modificateur du lancement de dé
M.A = mouvement allowance
P.M = Point de mouvement ou MP
N .M = Nouveau Mexique
P.V = Point de victoire

1.6 Les Pions

1.6.1 : règle générale : Les pièces de jeu carrées sont appelées Pions. Le nombre de pions est intentionnellement limité. Les joueurs ne peuvent créer des pions supplémentaires. Si une règle ou une carte stipule de collecter un pion particulier, mais que tous les pions de ce type sont déjà utilisés en jeu, il n'y a aucun effet.



Les pions animaux : les pions Chevaux et moutons se rapportent collectivement comme des Animaux.

• **LES PIONS CHEVAUX** : Chaque emplacement des familles sur le tableau de bord des populations sur la carte a un espace pour un pion cheval (voir "Emplacement famille"). Les pions chevaux peuvent être déplacés de l'emplacement des Ressources vers un emplacement famille à tout moment – même avant qu'une famille se batte (voir les règles section 11) ou au milieu d'une **Take Actions Operation** (3,2). Les pions chevaux dans un Emplacement famille y restent jusqu'à ce qu'on les enlève pendant un **Passage of Time** (3.3 étape 2), ou à cause d'un événement ou d'une instruction d'un tableau.

• **LES PIONS MOUTONS** : les moutons sont utiles surtout pour nourrir la population (voir 3.3 étape 5) ils ne sont jamais placés dans un Emplacement Famille ;



Les pions Maïs : Ils sont tirés aléatoirement et placés pendant une phase « planter du Maïs » (voir 3.2.4). Les pions Maïs ont deux buts : (1) nourrir un nombre de pions Population égal à la valeur des pions Maïs quand le **Passage of Time Operation** est effectué (3.3 étape 5) ; et (2) pour distraire et ralentir un Raid Ennemi (voir le tableau Enemy Raid

Flowchart)



Les pions de Sécheresse : Ils sont placés pendant une phase inscrite sur les cartes d'opérations d'événements historiques majeurs et mineurs. Chaque territoire sur la carte (sauf le canyon de Chelly) a deux espaces qui chacun peut contenir un seul pion. Les pions de sécheresse diminuent la capacité d'un territoire à nourrir sa population. Les pions sécheresse empêchent le joueur de récolter du maïs pendant une phase de **Take Actions Operation** (3.2.4).

Liste des composants

Un jeu complet de Navajo Wars doit comprendre :

- . 264 x 5/8 " pions
- . 80 cartes
- . 20 cubes en bois (4 marrons, 4 blancs, 3 noirs, 3 rouges, 3 verts, 2 jaunes, 1 bleu)
- . 1 sac pour prélever les cubes
- . 3 dés à 6 faces
- . 1 carte de Territoire de 22x34" (55,88 x 86,36 cm)
- . 1 livre de règle du jeu
- . 1 livre de jeu (intitulé Playbook)
- . 2 aides de jeu



Les pions Enemy Raid : les pions Enemy raid se trouvent sur le dos des pions Enemy AP. Quand l'ennemi conduit un raid, le nombre de pions Enemy AP que l'on doit payer pour exécuter l'instruction sont retournés sur leur face : Enemy Raid. (voir 4 .2.8). Les pions Enemy Raid suivent le progrès d'une expédition militaire en territoire Navajo.

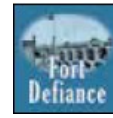


Les pions Familles: marqués alphabétiquement de A à F, ces pièces ont deux numéros sur le bas. Le numéro de gauche est le modificateur d'évasion de la famille. Le numéro de droite est le taux de férocité de la famille. Il y a deux pions, double face pour chaque famille. Quand il est en jeu, une Famille doit utiliser un de ses deux pions sur la carte, l'autre pion reste dans son Emplacement famille.



Les pions Firearms (armes à feu): ils sont utilisés pour gagner un avantage dans une bataille. Les pions Firearms disponibles sont gardés dans l'espace Ressources . Jusqu'à ce qu'une famille livre une bataille et choisit de dépenser un pion Firearms pour un modificateur du lancement de dé favorable.(11.2 étape 1). Les pions Firearms (y compris ceux derrière les pions Intruder) sont retournés dans le Out of Play Box immédiatement après leur utilisation dans une bataille.

NOTE de CONCEPTION: Les pions Firearms ne représentent pas seulement des fusils, mais des munitions en quantité suffisante pour prendre l'ennemi par surprise et remporter un avantage décisif. Cependant, la rareté des pions Firearms dans le jeu représentent le manque de munition et de fusils.



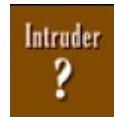
Les Forts : Les Forts (placés seulement par la carte #51) fonctionnent beaucoup comme les Outposts (avant-poste) , mais avec quelques propriétés uniques. Fort Defiance et Fauntleroy fonctionnent identiquement sauf que Fort Fauntleroy est plus difficile à détruire. (voir Raid Table).



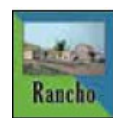
Les pions Harass (Harcèler): ils sont placés sur la carte quand le joueur entreprend un harcèlement(voir 5.2.3) ; Leur effet est de ralentir la progression d'un ennemi (voir Enemy Raid Flowchart). Il ne s'utilise pas pour ralentir le Raid d'une Tribu (voir Tribal Raid Floowchart).



Pions Enemy Instructions : les pions Enemy Instruction sont utilisés sur le tableau bord Enemy Instruction de la carte. Ces marqueurs conduisent les actions des ennemis contre le joueur pendant le jeu. (voir 4.1 -4.3) pour leur utilisation.



Les pions Intruder (intrus) : Ils sont tirés aléatoirement – (random draw cups) – (voir Draw cups dans le glossaire) et placés sur la carte par certains événements majeurs.



Les pions Outposts [Rancho et Mission] :

Les Outposts représentent les établissements ennemis dans le pays Navajo. Ils sont généralement nocifs au bien-être culturel des Diné. Les pions Outposts sont habituellement placés dans des territoires sur la carte via des Enemy Instructions.

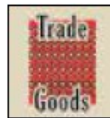
Le joueur peut détruire les Outposts par des Raids sur ceux-ci.



Les Pions Population : L'homme, la femme, l'enfant et l'ancien , ces pions sont collectivement appelés les pions Population et constitue la tribu du joueur. Les pions population de l'homme et de la femme sont ensemble désignés comme adultes. Dans le jeu , un ancien n'est PAS un "Adulte ; En jouant, les pions hommes, femmes ou des enfants sont placés dans leur espace appropriés dans les emplacements des Familles sur le tableau de la Population sur la carte. En jouant, les pions des anciens sont gardés dans le tableau des anciens (Elder Display) **traduction** : Elder : aîné, plus âgé, anciens, doyen....etc etc.



Les pions Tribal Raid : ils sont utilisés à chaque fois qu'un raid d'une tribu (Tribal Raid) est entrepris contre le joueur par les Commanches ou les Utes. Prenez note que les pions Tribal Raid sont utilisés quelque peu différemment des pions. Enemy Raid . Voir 4.2.4, 4.2.12 et le tableau Tribal Raid Flowchart.



Les pions Trade Goods (négoce de marchandise) : Ils sont la richesse des Diné en dehors de celles des chevaux et des moutons. Les avantages spécifiques des Trade Goods sont qu'ils représentent les effets de la richesse des marchandises avec l'environnement extérieur.Les Trade Goods sont utilisés pour acheter des avantages spéciaux dans le jeu. Voir la section 10 pour de plus amples explications des Trade Goods et leurs utilisations.

1.7 La carte

1.7.1 Introduction : La carte consiste dans des territoires nommés et chaque territoire contient une piste, une zone Escape et une zone Caught. Au bord de l'extérieur de la carte se trouvent des tableaux (displays) et des Emplacements (Boxes) pour suivre les informations importantes du jeu et mettre les pions et les cubes.

1.7.2 : Les Pistes et les zones : Chaque Territoire à l'exception du Canyon de Chelly a une piste qui consistent en 6 zones numérotées. Les numéros des 6 espaces dans chaque territoire de la carte correspond à des zones. Le Canyon de Chelly contient une piste qui a seulement 3 zones numérotées (voir "Canyon de Chelly"). Les pistes sont les lieux où la plupart des actions prennent places sur la carte.

•Stockage sur les zones : une zone peut contenir un nombre illimitée de pions Familles et /ou de pions Intruder. A n'importe qu'elle instant, cependant, chaque zone peut contenir un maximum de : 1 pion Mais, 1 pion Mission, 1 pion Rancho, 1 Fort, et/ou 1 pion Harass.

•Valeur des zones : Le nombre dessous une zone est connue pour être sa Valeur. **Important** : la Valeur d'une Zone entre parenthèse rentre en jeu *seulement* quand cela est spécifiquement mentionné dans les règles et/ou les tableaux ; c'est ignoré dans toutes les autres circonstances !

Marqueurs pour la piste générale de suivi



Enemy AP disponibles (section 4)



jeu à deux joueurs (voir le playbook)



Points Militaire (1.4)



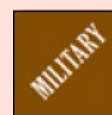
Points de Culture (1.4)



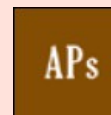
Enemy Morale Points



Enemy Ferocity Points



Points Militaire (3.2)



Points d'actions (3.1)



Modificateur de dés (bataille) (section11)

Autres Marqueurs



Enemy AP (section 4)



Deux joueurs (voir le playbook)



Deux joueurs (voir le playbook)



Manuelito (voir le glossaire)

• **Mouvement** : Quand il est utilisé pendant un Take Actions Operation, les Familles peuvent dépenser des PM (points de mouvements) pour se déplacer d'une zone à une autre zone, etc. Les pions Outposts peuvent également être placés sur la carte et se déplacer d'une zone à une autre. Le Maïs est planté dans les zones. Les pions Enemy Raid y seront aussi placés, et se déplaceront entre les zones.

• **Le dessin du dé** : Chaque Territoire à l'exception du Canyon de Chelly a un symbole unique de dé. Quand aléatoirement, un territoire doit être sélectionné, les règles instruiront le joueur de lancer un dé et de conduire une certaine activité dans le territoire avec le symbole du dé correspondant au lancement de celui-ci.

Exemple : un lancé de '3' correspondrait au territoire de Zuni mountains

• **Zones spéciales** : Il y a deux zones spéciales – Canyon de Chelly et Santa Fé. Voir le glossaire pour plus de détails

1.7.3. les emplacements (box) : ils sont utilisés pour mettre les pions et les cubes. Ci-dessous la liste des emplacements et leurs fonctions. (dans la traduction, les termes emplacements et espaces seront utilisés)

• **Enemy Aps available box** : Quand une Enemy Operation (opération ennemi) a commencé, durant l'étape 2 du segment de l'Enemy Operation, les pions Enemy AP rentreront en jeu. Ces pions sont placés dans cet emplacement où ils restent jusqu'à ce qu'ils soient dépensés. Une autre alternative à l'utilisation des pions Enemy AP est possible, en utilisant un simple pion Avail Enemy APs sur la piste générale de suivi.

• **Enemy Out of play** : Cet emplacement contient les pions disponibles jusqu'à ce qu'ils rentrent en jeu.

• **Out of play** : Cet emplacement contient les pions Diné disponibles jusqu'à ce qu'à ce qu'ils rentrent en jeu.

• **Passage of Time** : Cet emplacement contient temporairement les pièces (pions) qui peuvent soit être placés dans l'emplacement Ressources (pions animaux), dans les emplacements Familles (pion homme, femme, enfant), ou dans le Elder Display (pions des Anciens) pendant un Passage of Time (voir 3.3).

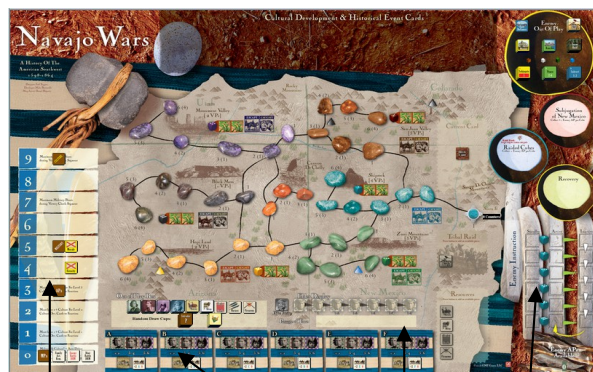
• **Raided Cubes** : Les cubes tirés aléatoirement pendant un raid sur NM (New Mexico) et/ou un Raid sur les Outposts sont placés dans cet emplacement. Cela représente l'impact des raids sur le Nouveau Mexique (N.M soit New Mexico) et leurs Outposts (avant-poste) sur le Diné (territoire des Navajo). Plus il y a de cubes dans cet emplacement, moins actif sera l'Enemy au chaos infligé par les raids Navajo.

Note de conception : Plus il y a de cubes dans cet emplacement, plus lent l'Enemy pourra exécuter des Instructions contre vous. Maintenir un grand nombre de cubes dans cet emplacement pour une période de temps étendue, est cependant très difficile à atteindre.

• **Recovery Box** : Les cubes passe de l'emplacement Raided Cubes au Recovery chaque fois qu'une instruction de restauration (voir "Reset Cubes") est demandé.

Note de conception : cet emplacement représente un rétablissement pour les Diné mais cela alerte le Nouveau Mexique – plus il y a de cubes dans cet emplacement, plus est alerté l'Enemy au N.M ;

• **Subjugation of New Mexico** : Cet emplacement est utilisé seulement pour contenir les cubes rouges qui ont été tirés du sac (Raid Pool). Les cubes rouges à l'intérieur de cet emplacement représente le niveau de contrôle interne des Espagnols, Mexicains, et/ou des Américains sur le territoire du N.M. À chaque fois qu'un cube rouge est placé dans cet emplacement, consultez le tableau (Subjugation of New Mexico) pour déterminer son effet.



Piste Générale de Suivi

Tableau des Population

Elder Display

Enemy Instruction Display

1.7.4. La Piste Générale de Suivi : Utilisez les marqueurs appropriés sur cette piste pour enregistrer les pertes et les gains de points. Les plus importants sont expliqués ci-dessous :

• **Les Points d'Actions (PA ou AP)** : Les PA des Diné sont suivis en utilisant le pion "APs". Les APs des Diné sont utilisés pour entreprendre des actions (voir les règles section 5). Le joueur ne peut accumuler plus de 19 APs.

L'Enemy APs sont représentés par les pions "Enemy AP". Comme alternative à l'utilisation de pions individuels, un unique pion Available Enemy APs a été fourni et qui peut-être utilisé sur la Piste Générale de Suivi.

• **Culture Points** : Le marqueur de Points de Culture sert à représenter l'indépendance culturelle des Diné. Le joueur ne peut pas accumuler plus de 19 Points de Culture. Le joueur peut dépenser des Culture Points pendant un Contrôle des Conditions de Victoire (Victory Check - 8.2) ou pendant la mise en place du scénario joué (voir le document sur les scénarios) pour acheter des cartes de Développement Culturelle. Les Familles ne peuvent pas collecter des Trade Goods ni les nouvelles Familles ne peuvent-être placés sur la carte durant un Passage of Time (3.3, étape 1C). à moins que les Culture Points sont > 0. **important** : Si les Points de Culture sont à 0 et qu'un ou plus de Points de Culture sont perdus, convertissez chaque Point perdu en 2 pertes de Points Militaire (Military Points). Voir Défaite Automatique (12.1).

• **Enemy Ferocity, le taux** : Le niveau ou taux de ce pion gouverne la performance des Enemy dans les batailles (voir section 11).

• **Enemy Morale** : Utilisez le pion Morale correspondant à la période. Le joueur peut gagner en menant le niveau Enemy Morale à 0.

• **Military Points** : Représente l'indépendance militaire des Diné. Le joueur ne peut accumuler plus de 19 Points Militaire. Le joueur peut dépenser des Military Points pendant une procédure de Victory Check (8.2 étape 8) pour acheter certaines des cartes de Développement Culturel. Les Familles ne peuvent pas combattre (inclus les embuscades), ou conduire des Raids, sauf si les Military Points sont > 0 **important** : Si les points Militaires sont à 0 et un ou plus, de points sont perdus, convertissez chaque point perdu en 2 Points de Culture. Voir Défaite Automatique, 12.1.

• **1.7.5. Display** : Les tableaux de la carte sont utilisés pour suivre et enregistrer des informations importante de jeu. Ci-après, une liste de tableaux (Displays) et leur fonction.

• **Population Display et (emplacements Familles)** : Il y a 6 emplacements Familles sur le Population Display. Chaque emplacement Famille représente de manière abstraite un prolongement d'une Famille Diné. Chaque emplacement Famille contient un espace pour un pion d'1 homme, 1 femme, et 1 enfant avec aussi 1 pion cheval. Il y a aussi un espace pour un pion Famille supplémentaire (voir « pions Familles » au 1.6.1).

Un pion Famille pour être amené en jeu, doit contenir au moins 1 pion adulte dans son Display. Les nouvelles Familles (i.e les Familles anciennement hors jeu) sont amenés en jeu durant un Passage of Time Operation (voir 3.3 étape 1C).

important : à n'importe quel moment, si un espace Famille sur le Population Display ne contient pas au moins 1 adulte, quelque soit les pions enfants et animaux dans cet espace de la Famille, celui-ci doit-être retiré vers l'espace Passage of Time et le pion Famille retiré de la carte vers son espace Familiale.

• **Elder Display:** Le Elder Display consiste en 7 espaces dessinés de gauche à droite. Les Elders (les Anciens) amenés en jeu durant un Passage of Time sont placés sur le plus à gauche des 7 espaces. Il n'y a pas de limites au nombre d'Anciens pouvant occuper un unique espace sur le Elder Display. Les 6 espaces à droite sur le Elder Display on un « Elder Rating ». Cet Elder Rating est la capacité pour chaque Elder (Ancien) d'exécuter une action durant un Passage of Time (voir 3.1 étape3). Les Elders occupant ces espaces durant un Passage of Time doivent subir un « contrôle de survie » ou « death check » durant un Passage of Time (voir 3.3 étape 7).

• **Enemy Instruction Display:** Ce tableau consiste en 3 colonnes verticales de 6 espaces. Les pions Enemy Instruction, qui gouvernent les opérations de l'ennemi sont gardés dans ces pistes. Voir 4.1 pour de plus amples explications sur comment utiliser le Enemy Instruction Display.

•1.8. Les Cubes

Les cubes représentent les ressources, et les défenseurs du Nouveau Mexique. Il y a dans le jeu, 3 cubes noirs (chevaux et moutons), 1 bleu (soldats Américains), 4 marrons (chevaux), 3 verts (soldats Espagnol et Mexicains ; volontaires du Nouveau Mexique), 3 rouges (une évaluation de la stabilité du Nouveau Mexique selon un point de vue colonial), 2 jaunes (esclaves) , et 4 blancs (moutons).

Note de jeu : Le nombre de cubes en jeu dépend du scénario joué.

•1.9. Le sac (Raid Pool)

Le sac est utilisé pour contenir et retirer les cubes. Il correspond à l'action « Raid Pool ».

•1.10. Les cartes

En plus de la carte « one Headman » (voir le jeu à 2 joueurs dans le Playbook), il y a 5 types de cartes : Operations, Ceremony, Cultural Development, Historical Event ; et les cartes d'événements de transition. Les cartes seront expliquées dans les paragraphes appropriés.

2 . Enchaînement de jeu

Navajo Wars suit une séquence de jeu qui tourne autour d'un unique deck de cartes. L'enchaînement de jeu contient une phase de carte et une phase de défausse et varie selon le tirage de la carte. Répétez la séquence jusqu'à la défaite, ou que le scénario ou la campagne soit terminée.

2.1 La phase de pioche de la carte

Piochez 1 carte sur le dessus du deck, et révélez-là face visible (non cachée).

2.2 La phase de résolution de la carte

La carte tirée a ses instructions que l'on résout du haut vers le bas en séquence.

2.2.1 Operations Segments (le segment Opérations)

[Les cartes Operations seulement ; si la carte est une carte Ceremony, Historique, ou de Transition, allez au 2.2.2 ci-dessous] – le joueur et l'Enemy conduiront chacun un segment de la carte Operations. - un Diné Operations Segment (section 3) et un Enemy Operations Segment (section 4). L'ennemi exécute une opération en premier, cependant le joueur peut dépenser des Points d'Actions (A Ps) comme stipulé par la carte en préemptant et ensuite exécute le Segment des Diné (Diné Operations Segment) en premier.

Traduction : english → Français

Diné Operations Segment → segment des opérations des Diné

Enemy Operations Segment → segment des opérations de l'ennemi.

Transitional Event Card → carte d'événement historique de transition

Historical Event Card → carte d'événement historique

2.2.2 Segment Événement Majeur : [[toutes les cartes] – La partie de L'événement important de la carte est réalisée comme elle est stipulée par la carte. Voir section 6.

Note : Les cartes de Ceremony auront une procédure à entreprendre se trouvant en haut de la carte. Aussi, prenez note des conséquences du Blessing Way et l'Enemy Way Effect sur la carte de Ceremony ! Ainsi que le Reset Cubes de l'étape 1 si on conduit un Enemy Way Effect !

2.2.3. Segment Événement Mineur :

[les cartes Operations seulement ; si c'est une carte d'événement historique ou de transition allez au 2.2.4] – Il y a quatre types différents d'événements mineurs qui peuvent survenir : sécheresse (drought) , récupération (drought recovery), changement d'attitude (Posture Shift), et restauration (Reset Cubes). Voir section 7.



2.2.4. Victory Check Segment : [cartes d'événements historique et de Transition seulement ; si c'est une Operation, ou une carte de Ceremony allez au 2.3]. Conduisez une Good Medecine (8.1), ou une Victory Check (8.2).

2.3 Phase de défausse

exécutez ce qui suit :

2.3.1. Si une ou plus de pions Famille sont dans la même zone qu'un fort, le joueur doit perdre, soit 1 point de Culture ou 1 point Militaire (au total ; pas par famille).

2.3.2. Vérifier si les Conditions de Victoire Automatique (12.1 ou 12.2) s'appliquent.

2.3.3. A moins qu'elle soit placée sur le bord du plateau de jeu (comme un rappel de ses effets persistents), défaussez la carte courante.

2.3.4. Ajuster la férocité des Familles : modifier la férocité de chaque famille en jeu qui n'a pas un homme dans son espace famille à zéro.

2.3.5. Si le scénario n'est pas fini, recommencez au 2.1

3. Le Segment Opérations des Diné

Pendant le segment des Opérations des Diné, le joueur doit alors, premièrement sélectionner UNE (et une seule) des 3 Opérations suivantes :

- Planning (voir 3.1) (*planification*)
- Take Actions (voir 3.2) *Prendre des actions* , ou
- Passage of Time (voir 3.3) *Passage du temps*

3.1. Planning : Dans le Planning, les Anciens (Elders) du joueur aident la tribu mais ils vieillissent également. De nouveaux membres de la tribu deviennent potentiellement disponibles. Le négoce peut prendre place aussi bien que la guérilla ou la diplomatie avec une tribu rivale. Suivez les étapes suivantes :

ETAPE 1 : Le joueur place un pion Population correspondant au symbole Population sur l'angle de la Carte des Opérations dans l'espace Passage of Time (le pion peut être ajouté aux Familles pendant un Passage of Time Operation).

ETAPE 2 : collectez 1 Point d'action Diné (pion Aps) pour chaque ancien sur le Elder Display, puis avancer chaque ancien d'une zone vers la droite : les anciens à l'extrême droite du Elder Display (7^{em} zone 1-5) restent sur place.

ETAPE 3 : Chaque pion ancien sur le Elder Display peut être utilisé pour tenter une action spéciale sans coût :



Elder Action : sélectionnez un ancien sur le Elder Display et déclare 1 Elder Action. Il y a quatre différents Elder Actions disponible :

- Si Culture Points > Military Points, alors réduisez les points de culture de 1 et augmentez les points militaire de 1.
- Si Military Points > Culture Points, alors réduisez les points militaire de 1 et augmentez les points de culture de 1.
- Réduisez ou augmentez la férocité d'une famille de 1. Une famille sans un homme ne peut pas avoir une férocité > 0 à n'importe qu'elle moment. Si la férocité augmente et que les points militaire < 5, alors également ajoutez 1 point militaire ; si la férocité diminue et que les points de culture < 5, alors également ajoutez 1 point de culture. La férocité des Familles peut seulement être impactée une seule fois par les anciens pendant la résolution d'une simple carte.
- Ajoutez 1 point d'action (AP) à la piste des APs.

Lancer un dé pour déterminer si l'action de l'ancien est un succès.

Si le résultat du dé est \leq Elder rating (sous le pion de l'espace qu'occupe l'ancien), l'action de l'ancien est un succès et les points sont modifiés.

ETAPE 4 : Si les points de culture > 0, chaque Famille en jeu qui contient une femme peut dépenser 1 point d'action (AP) pour acheter un pion Trade Good venant de l'espace Out of Play et le place dans l'espace Resources (voir section 10 pour l'utilisation des Trade Goods).

ETAPE 5 : Chaque Famille qui contient un homme peut dépenser 1 point d'action (AP) pour conduire soit une Tribal Warfare (guérilla tribale) ou une Tribal Diplomacy (diplomatie tribale) :

Tribal Warfare : le joueur doit avoir les points militaires > 0. Ciblez un pion Instruction sur la colonne Active du tableau Enemy Instruction avec « Ute Raid » ou « Comanche Raid » (face visible). Mener une bataille avec la tribu en utilisant la colonne appropriée de la Table (Battle Table). Voir la section 11 pour la procédure de résolution de la bataille. Si les Diné obtiennent un " FV " ou un " MFV ", lancez un dé. Échangez les pions de tribus ciblés avec le pion Instruction correspondant au résultat du dé sur la colonne Standby du tableau Enemy Instruction.

Tribal Diplomacy : ciblez un pion Instruction sur la colonne Active sur le tableau Enemy Instruction avec « Ute Raid » ou « Comanche Raid » (face visible). Dépensez le nombre de pions souhaité de Trade Goods du tableau Resources, puis lancez un dé et consultez la table de Tribal Diplomacy (sur le document en bas du Tribal Raid Flowchart).

ETAPE 6 : Reset Cubes (restauration) – (voir le Glossaire).

3.2. Take Actions : Les Familles utilisent des Points de Mouvements (MPs) pour conduire une variété d'actions incluant le déplacement, le raid, la plantation et la récolte de maïs, le conseil de tribu, et du négoce avec un Fort. Le nombre de Familles qui peut être activée pendant un Take Actions est égal au nombre d'anciens sur le Elder Display plus (si il y en a) le nombre de pions Famille dans le territoire du Canyon de Chelly, ou 1 (quelque soit sa zone).

PROCEDURE : Chaque Famille sur la carte peut être activée seulement une fois pendant un simple Take Actions Operation. Chaque Famille active a 6 points de mouvements (6 MPs) minorés de 1 pour chaque espace population vide sur son espace Famille. Une Famille doit terminer complètement son action avant qu'une autre Famille puisse être activée. Quand elle est activée, ajoutez les points de mouvement des cartes de développements culturels en jeu, puis dépensez tout les points de mouvement disponibles pour mener les actions.

Clarification : le nombre de points de mouvements qu'une Famille doit dépenser est mis en place quand cette famille est activée. Une famille qui perd 1 ou plus de pions population pendant l'activation de ses actions ne perd pas ses points de mouvement.



3.2.1. Trouver de nouvelles sources d'eau : Cette action coûte 9 PM (points de mouvement) minoré de la valeur de la zone où se trouve la famille. Supprimer 1 pion sécheresse du territoire où se trouve la Famille. Utilisez la valeur entre parenthèses si la Famille a un cheval.

3.2. Se déplacer dans une zone adjacente : Cette action coûte un nombre de PM égale à la valeur de la zone de destination. Si la Famille a un cheval dans son espace Famille, le coût de PM est la valeur entre parenthèses.

Si la zone de la piste de destination a un Outpost (avant-poste) dans une zone avec une valeur \geq , la zone de destination, le coût de MP est augmenté de +1.

Si le territoire de destination a un Fort, le coût de MP est augmenté de +1. Notez qu'un Fort augmente le coût de mouvement dans chaque zone de ce Territoire !

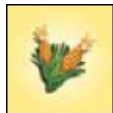
important : les Familles avec une férocité > 1 qui finissent leur activation dans la même zone qu'un Fort doivent être démobilisées ; mettez tous les pions population de la Famille dans l'espace Passage of Time et retournez le pion Famille dans son espace Famille. Une Famille activée qui n'a pas encore dépensé de MPs, et qui est dans la même zone qu'un Fort, et qui souhaite se déplacer dans une zone adjacente doit dépenser des PM égale à un lancé de dé, plus la valeur de la zone adjacente.

NOTE de CONCEPTION : Les Forts sont retors ! Ils peuvent être une source valable de Trade Goods, mais laissez vos Familles assez longtemps chez-eux et rapidement, de mauvaises choses vous arriveront.

3.2.3 Se déplacer vers/ ou hors du Canyon de Chelly : Cette action coûte à la Famille tous ses MPs.

• **SE DEPLACER DANS LE CANYON** : Placer directement le pion Famille de n'importe qu'elle endroit sur la carte et placer le dans n'importe qu'elle zone du Canyon de Chelly. Les Familles dans la même zone qu'un Fort ne peuvent utiliser cette option.

• **SE DEPLACER HORS DU CANYON** déplacer directement le pion Famille de n'importe qu'elle endroit du Canyon de Chelly vers n'importe qu'elle autre zone sur la carte.



3.2.4 Planter OU Récolter du Maïs : Cette action coûte un nombre de MPs égale à la valeur de la zone où se trouve le pion Famille + 4.

• **PLANTER DU MAÏS** : Tirer un pion Maïs de la **Draw Cup** et placez le face cachée dans la zone où se trouve la famille. (voir empilement des zones en 1.7.2 pour les limites d'empilements).

Important : si un pion famille quitte une zone contenant un pion Maïs pour n'importe qu'elle raison, le pion Maïs est immédiatement retourné à sa Draw Cup !

Draw Cup : Il y a deux draw cup dans le jeu à partir desquels les pions peuvent-être tirés aléatoirement : un pour les pions Maïs et un pour les pions Intruders. Une coupe ou une tasse opaque, vide peut-être utilisée (non fournit dans le jeu)

• **RECOLTER DU MAÏS** : S'il n'y a pas de pion sécheresse et Rancho dans le territoire, révélez le pion Maïs et placez le face visible (on voit le numéro) dans l'espace Ressources. Si un pion Sécheresse et/ou Rancho sont dans le territoire, lancer un dé. Si le résultat du dé > au nombre de pions Sécheresse plus le nombre de pions Rancho dans le territoire, révélez le pion Maïs et placez le face visible dans l'espace Ressources ; autrement le pion Maïs n'est pas récolté et reste face caché.

3.2.5.Raid sur New Mexico : Cette action coûte un nombre de MPs égale à la valeur de toutes les zones entre la Famille (ou incluse) et Santa-Fé (incluse), les Familles avec un cheval utilise la valeur entre parenthèses. Les Outposts n'impacte pas le coût en MP d'un Raid sur New Mexico. Une Famille activée qui n'est pas empilée avec un Fort, et qui n'a pas dépensé de Mps, peut dépenser tous ses MPs disponibles dans le but de faire un Raid sur New Mexico (Raid de longue distance) à partir de n'importe quelle zone.

important : Seuls les Familles qui contiennent un homme et qui ne sont pas empilées avec un Fort peuvent faire un Raid sur New Mexico. De plus, le joueur doit avoir au moins 1 point Militaire pour faire un Raid sur New Mexico.

Pour résoudre le Raid, tirer un cube du Raid Pool, et consulter la Raid Table. Le pion Famille ne se déplace pas.

3.2.6.Raid sur un Outpost ou un Fort: L'objet de cette action est de conduire un pion Outpost soit en arrière sur la piste du territoire (vers la zone #1) ou l'enlever (ou un Fort) de la zone sur la piste si le pion est déjà sur la zone # 1. Cette action coûte un nombre de MPs égale à la valeur de la zone où se trouve la Famille.

Le joueur doit avoir les points Militaire > 0 pour faire un Raid sur les Outpost/Forts. Seule une famille contenant un homme peut faire un Raid sur les Outpost/Fort. De plus, la Famille qui fait le Raid doit, soit occuper la même zone que l'Outpost/Fort ou soit occuper une zone

inférieure avec une valeur sur la même piste que l'Outpost ciblé.

NOTE de CONCEPTION : Cela peut aider de penser à un Outpost occupant la même zone que son pion, ainsi que chaque zone avec une valeur inférieure sur la même piste. Par exemple, si il y a un pion de Mission sur la zone # 3 de Shiprock, envisagez une Mission existant sur les zones #2 et #1 de Shiprock.

Pour résoudre le Raid, tirer des cubes du Raid Pool (sac noir) un à la fois jusqu'à ce que les Outposts/Fort prennent suffisamment de dégâts pour être détruits, ou jusqu'à ce que la Famille soit forcée de mener une bataille, ou subir des pertes de Points Militaire à cause du tirage de cubes (voir Raid Table pour les résultats des Raids sur les Outposts/Fort).

3.2.7.Négoce avec un Fort: Cette Action coûte à la Famille active, tous ses MPs restant (coût minimum de 1 MP). La famille doit être dans la même zone qu'un Fort. Collecter la quantité souhaitée de pions Trade Goods disponibles (placé dans l'emplacement Ressources) et réduisez la Férocité de la Famille à 0 (si elle n'est pas déjà à 0). Dépensez 1 Point de Culture pour chaque pion Trade Goods collecté.

NOTE de CONCEPTION : Faite attention ici ! Rappelez-vous que durant une phase de défausse, vous perdrez 1Point de Culture ou Militaire si au moins une Famille est dans la même zone qu'un Fort (2.3). Si il y a plusieurs Familles empilées, 1 seul point est perdu. Notez également que quittez une zone contenant un Fort quand vous commencez une activation n'est pas toujours non plus facile (3.2.2).

3.2.8.Conseil Tribal: Cette action coûte à une Famille (qui n'a pas encore dépensé ses MPs) tous ses MPs ; Lancez un dé. Si le résultat du lancé ≥ la valeur de la zone où se trouve la Famille, collectez 1 AP ; autrement, cela n'a aucun effet.

3.3. Passage of Time

Un Passage of Time permet au joueur de favoriser le développement de sa tribu, renouveler la population de sa tribu, nourrir les animaux, et récolter le Maïs parmi d'autres activités. Effectuez ce qui suit :

STEP 1 - Ajuster la Population

Suivez strictement cette séquence :

(A) Les pions enfants (le nombre à notre choix) dans le tableau des Population et/ou dans l'espace Passage of Time peuvent être convertis en un adulte ou un ancien. Tous les pions adultes (le nombre à notre choix) dans le tableau des Population et/ou dans l'espace Passage of Time peuvent être convertis en un ancien (le joueur doit enlever le pion Famille du jeu si le dernier adulte est convertit en un ancien). Placez le ou les Pions enfant/adulte convertis dans l'emplacement Out of Play. Placez le ou les nouveaux pions adulte/ancien dans l'espace Passage of Time.

(B) Le joueur peut déplacer le nombre voulu de pions adultes et enfants de l'espace Passage of Time vers l'espace Famille d'une Famille déjà en jeu. Les pions Anciens peut être déplacés de l'espace Passage of Time vers la zone la plus à gauche de Elder Display. Notez que contrairement aux espaces Familles, il n'y a pas de limites au nombre de pions que l'on peut empiler dans une zone (7 zones dans le Elder Display)

(C) Si les Points de Culture > 0, les pions Population dans l'espace Passage of Time peuvent être placés dans l'espace d'une Famille qui n'est pas en jeu. Placez le pion de cette famille dans une des zones du territoire de Canyon de Chelly avec une férocité de 0.

(D) Ajuster les Points de Culture : -1 point de Culture pour chaque espace vide de population pour chacune des Familles en jeu.

+1 point par ancien nouvellement placé (depuis l'étape 1B) dans la zone la plus à gauche du Elder Display.

(E) Les pions restant de population dans l'emplacement Passage of Time sont défaussés vers l'emplacement Out of Play.

ETAPE 2 - Retour des Animaux

Retournez tous les animaux dans les espaces Familles et dans l'emplacement Passage of Time vers l'espace Ressources.

ETAPE 3 - Élever les Animaux

Si le joueur a au moins un animal dans l'espace Ressources, ajouter un animal identique dans l'espace Ressources.

EXEMPLE : Il y a 3 chevaux et 1 mouton dans l'espace Ressources.

Pendant le Passage of Time, 1 pion cheval et 1 mouton seront ajoutés dans l'espace Ressources. Si il y avait seulement un cheval dans l'espace Ressources, alors seulement un cheval serait ajouté à l'espace Ressources.

ETAPE 4 – Récolter du Maïs

Dans chacune des zones avec une famille et un pion maïs, le joueur peut récolter le pion maïs. Placez les pions maïs face numérotés visibles dans l'espace Ressources. *Important* : le joueur doit pré-désigner tous les pions maïs dont il a l'intention de faire la récolte avant de les placer dans l'espace Ressources. ! Note que contrairement au 3.2.4, le joueur n'a pas à lancer les dés contre les pions Sécheresse et Rancho.

ETAPE 5 – Nourrir la population

Chaque pion population sur l'emplacement Population et Elder Display doit être nourri. Le joueur doit tenter de nourrir tous les pions de l'espace population et du Elder Display. Si vous avez les moutons et le maïs suffisant, vous devez les dépensez pour nourrir autant de pions que possible.

*Chaque Territoire occupé par au moins un pion Famille peut nourrir un nombre de pions population égal à son « Arabilité » (voir le glossaire). **Def** : Une terre arable est une terre qui peut être labourée ou cultivée (latin arabilis : labourable). Les terres arables comprennent les terrains en jachère, les cultures maraîchères et céréalières et les prairies artificielles. En d'autre terme, on pourrait traduire Arability par : potentiel de fertilité d'une terre / le terme Arabilité a été utilisé.

*Les pions Maïs dans l'espace Ressources peuvent être dépensés pour nourrir un nombre de pions population égal à la valeur inscrite sur le pion maïs. Quand c'est terminé, retournez tous les pions maïs de l'espace Ressources vers leur Draw Cup.

*Chaque pion mouton dépensé peut nourrir jusqu'à un maximum de 4 pions population.

*Les populations non nourrie sur l'emplacement Population et le Elder Display sont retournées dans l'emplacement Out of Play Box.

*Les points non utilisés de l' «Arabilité », et les points dépensés de Maïs et de Moutons ne peuvent pas être sauvegardés ; tous points de nourriture en excès sont perdus.

ETAPE 6 – Nourrir les animaux

Chaque territoire occupé par au moins une Famille peut nourrir 1 Mouton et 1 Cheval. Tous les animaux non nourris dans l'espace Ressources sont retournés vers le Out of Play Box.

NOTE de CONCEPTION : Encore une bonne raison pour ne pas installer plus d'une Famille dans un unique Territoire ! Se disperser maximise notre efficacité pour de riches pâturages.

ETAPE 7 – Contrôle de la mortalité des Anciens

Lancez un dé pour chaque pion Ancien sur le Elder Display qui a un Elder Rating (en dessous de chaque zone occupée par un ancien). Si le résultat du dé est \leq au Elder Rating, l'Ancien meurt et est retourné vers l'espace Out of Play. Si le résultat du dé est $>$ au nombre en dessous de la zone que l'ancien occupe, l'ancien reste en place.

ETAPE 8 – Restauration du Pays

Lancez un dé. Pour le territoire correspondant au lancement de dé, enlevez un pion sécheresse. Si le Territoire du lancement de dé, ne contient pas de pion sécheresse, enlevez un pion sécheresse du territoire adjacent avec le numéro sur symbole de dé, le plus bas si possible.

ETAPE 9 - Retourner le Maïs

Retourner tous les pions Maïs dans l'espace Ressources vers le Draw Cup. Les pions Maïs non récoltés (face cachés) sur la carte, reste où ils sont.

ETAPE 10 - Carte # 41 (Pueblo Revolt)

Si la carte # 41 a été enlevé du jeu (ni dans le deck, ni non plus en jeu), et qu'il y a < 3 cubes dans l'espace Subjugation of New Mexico, alors réduisez Enemy Morale de 1.

NOTE de CONCEPTION : Plus est longue la période ou New Mexico n'est pas complètement subjugué par les occupants coloniaux, plus leur morale déclinera.

ETAPE 11 - Reset Cubes (restauration – voir Glossaire)

4. Les opérations de l'ennemi.

Pendant la phase de jeu de l'ennemi (2.2), l'ennemi exécutera une Opération en utilisant des Enemy APs et des Enemy Instructions en relation avec les étapes suivantes :

ETAPE 1 – Conditions spéciales des Enemy Instructions

Contrôlez les 2 conditions suivantes (sautez les conditions qui ne s'appliquent pas :

Condition 1 – Si un pion Instruction "Peace " est dans l'espace Raided Cubes, alors résolvez une instruction « Peace » comme stipulée au 4.2.7. (*second paragraphe soit Durant l'étape 1 du Segment Enemy Operations, le joueur doit résoudre la condition 1* :)

*Condition 2 – Si un pion Instruction "Defend " est dans l'espace Raided Cubes, alors résolvez une instruction comme stipulée au 4.2.5. (*second paragraphe soit Durant l'étape 1 du Segment Enemy Operations, le joueur doit résoudre la condition 2* :)

ETAPE 2 – Collectez des Enemy APs (des Points d'Actions Ennemis)

Collectez des Enemy APs comme stipulée par la carte des Opérations. Le nombre de Enemy APs collectée est modifié par :

*Ajoutez des Enemy APs comme stipulé par chaque carte d'événements Historique et d'événements de Transition

*Ajoutez un nombre de Enemy Aps égal au nombre de cubes rouges dans l'espace Subjugation of New Mexico. Les cubes noirs impactent uniquement les conditions de victoires.

*Soustrayez un nombre de Enemy Aps égal au nombre de cubes dans l'espace Raided Cubes

important : dans cette étape, l'ennemi collectera toujours au *minimum* 1 AP !

NOTE de CONCEPTION : Collectez individuellement les pions Enemy AP rend la résolution des Raids Ennemis facile puisque chaque pion AP peut être retourné sur sa face Enemy Raid. Si les joueurs trouvent cela trop fastidieux, un pion « Avalaible Enemy APs » peut être utilisé sur la piste générale de suivi.

ETAPE 3 – Retournez aléatoirement les pions Instructions

lancez 2 dés. Si le résultats des deux dés sont égaux (le joueur a fait un double), et qu'il y a un pion Enemy Instruction dans la colonne Active et Standby du Enemy Instruction Display, sur la ligne correspondante au résultat du dé, échangez les pions Instructions. (les pions prennent la place de l'un et de l'autre)

Si les deux dés ne sont pas égaux, pour chaque résultat de dé, retournez le pion sur son autre face correspondante à la rangée de la colonne Active, le pion retournée ne doit pas avoir une bande de couleur traversant le bas de sa face. Si il n'y a pas de pion dans la rangée de la colonne Active correspondante au lancement de dé, alors il n'y a pas d'effet.

ETAPE 4 – Exécutez les Enemy Instructions

Voir 4.1 et 4.2

ETAPE 5 – Restaurez l'Enemy Instruction Display

Un à la fois, chaque pion instruction dans la colonne Active de l'Enemy Instruction Display glisse vers le haut pour remplir l'espace vide en haut du tableau. Commencer avec le pion Instruction le plus en haut et accomplissez la translation jusqu'à ce que, seulement les espaces vides sur la colonne Active soient sur le bas.

Après, chaque pion Instruction dans la colonne Inactive de l'Enemy Instruction Display, glisse vers le bas, puis vers la gauche, et puis vers le haut pour remplir l'espace vide de l'espace de la colonne Active. Commencer avec le pion Instruction le plus en bas et conduisez la translation vers le haut. Quand cette procédure est terminée, tous les espaces sur la colonne Active seront remplis alors que tous les espaces sur la colonne inactive seront vides.

4.1 Les règles générales des Pions Enemy Instruction

4.1.1. L'ordre d'exécution : les pions Enemy Instruction sur la colonne Active L'Enemy Instruction Display sont exécutés un à la fois en commençant avec le pion le plus en haut de la colonne.

4.1.2. Coût: Chaque pion Enemy Instruction a un coût qui doit être payé à partir de la collecte de l'Enemy APs pendant l'étape 2 du Segment Enemy Operations. Les pions ont des coûts variables (comme 1-3 ou 2-6), Dans ce cas, dépensez autant de pions Enemy APs disponibles.

EXEMPLE : un pion Instruction a un coût de 3, vous en avez 10, vous en dépensez 3 et il en reste 7. Un pion instruction a un coût entre 1 et 3, vous en avez 1, vous en dépensez 1, il vous en reste 0.

4.1.3. Pas assez de APs: Si l'Enemy n'a pas assez d'APs pour payer le coût, l'instruction n'est pas exécutée, et l'étape 5 du segment Enemy Operation est conduit. Les Enemy APs non dépensés restent dans l'espace Enemy APs (ou inscrits sur la piste générale de suivi).

4.1.4. Pas d'instruction dans la colonne Active : Dans le cas qu'il n'y aurait pas de pions Enemy dans la colonne Active, les Enemy APs non dépensés, restent dans l'espace Enemy APs Avalaible (ou sur la piste générale de suivi) et l'étape 5 du segment Enemy Operations est menée.

4.1.4. Après l'exécution d'une instruction: Après qu'un pion Enemy a été joué, il glisse vers la droite, suivant la flèche jaune pour remplir l'espace vide sur la colonne Inactive. S'il reste suffisamment des Enemy APs, le prochain pion le plus haut sur la colonne Active est exécuté et quand cela est terminé, il glisse vers la droite pour remplir l'espace vide sur sa rangée de la colonne Inactive,, et ainsi de suite.

4.1.4. La colonne Standby: En plus des colonnes Active et Inactive, il y a une colonne Standby sur le Enemy Instruction Display. Les pions Instruction situé sur la colonne Standby peuvent rentrer dans la colonne Active sur un double au dé selon l'étape 3, quand cela est déclenché par un événement majeur ou mineur, ou durant un Tribal Warfare ou Tribal Diplomacy. Quand cela arrive, le pion Instruction sur la colonne Active échange de place avec un pion sur la colonne Standby comme stipulé par l'événement ou par les règles gouvernées par Tribal Warfare ou Tribal Diplomacy (3.1 étape 5).

4.1.7. L'échange de pions Instruction: Afin que les pions Instruction changent de place (le verbe *échange* à le même sens que *change* de place..), il doit y avoir un pion Instruction dans les 2 espaces pour que le changement de places prennent effet. Si le changement de place ne peut survenir (à cause qu'un espace soit vide ou qu'un pion est en haut de la colonne et par conséquent on ne peut changer de place avec un pion au-dessus), l'événement est ignoré.

4.2. Les règles spécifiques des pions Enemy Instruction

4.2.1 Build : dépenser le nombre de APs requis par le pion Instruction. Si tous les pions Outpost pour la période courante (voir Outpost Type ci-dessous) sont en jeux, traitez cette instruction comme si elle était une instruction « Subvert » (4.2.11). Autrement, placez 1 outpost dans la zone# 1 du territoire contenant le plus bas numéro de dé qui ne contient pas déjà un pion Outpost du même type. S'il y a un pion mais dans la même zone que le nouveau pion Outpost placé, retournez le pion mais vers sa Draw Cup.

Outpost Type : Le type de Outpost devant être placé est déterminé par la période jeu joué : Période Espagnole = Mission : Période Mexicaine & Américaine = Rancho.

NOTE de CONCEPTION : Cela représente l'ennemi colonial au Nouveau Mexique dépensant ses ressources pour empiéter sur le Dinétah (pays Navajo). S'ils ne sont pas traités promptement, ces Outposts détruiront la culture des gens et conduiront à une rapide subjugation !

4.2.2. Buid+Subvert : dépensez le nombre de APs requis par le pion Instruction. Cette dépense couvre le coût total pour un « Build » et un « Subvert » instruction. Premièrement conduisez un « Build » instruction (4.2.1) puis un « Subvert » instruction (4.2.11).

NOTE de CONCEPTION : c'est un pénible tour d'événements. Cela représente l'agressivité coloniale tentant de subjuguer la culture des gens.

4.2.3. Colonize : dépensez le nombre de APs requis par le pion Instruction. S'il n'y a pas de cubes dans l'espace Raided Cubes, conduisez à la place, une instruction « Expand » (4.2.6). S'il y a des cubes dans l'espace Raided cubes mais qu'il n'y a pas d'Outposts Rancho ou Mission sur la carte, conduisez à la place, une instruction « Buid » (4.2.1). Autrement, pour chaque AP dépensé, glissez un cube (si possible) de l'espace Raided Cubes vers l'espace Recovery.

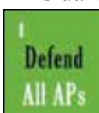
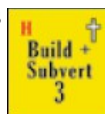
Important : ne pas faire une "Reset Cubes (restauration) !" seule les cubes dans l'espace Raided Cubes peuvent bouger !

NOTE de CONCEPTION : cette instruction représente l'afflux de nouveaux colons au Nouveau-Mexique.

4.2.4. Comanche !: Dépensez le nombre de APs requis par le pion Instruction S'il y a < 3 cubes rouges dans l'espace Subjugation, traitez cette instruction comme si elle était une instruction " Subjugate " (4.2.10). Autrement, collectez un nombre de pions Tribal Raid égal au nombre de Familles sur la carte. Placez ces pions dans l'espace Tribal Raid sur la carte. Après, résolvez selon le Tribal Raid Flowchart.

NOTE de CONCEPTION : une ou deux choses arrivent ici. Si New Mexico n'est pas complètement subjugué par l'ennemi colonial, cette instruction représente les chevauchées des Comanches aidant les New Mexicans dans une telle subjugation. Les Comanches aussi bien que les Utes ont été engagé dans ce travail de mercenaires de temps en temps. Mais si New Mexico est subjugué, cela représente les tribus Comanches ayant été amadoué pour faire la guerre contre les Navajos. - lesquels l'on fait ordinairement jusqu'au plus tard en 1750.

4.2.5. Defend : S'il y a un pion Instruction "Peace " ou "Defend" dans la colonne Inactive, retourne le pion Instruction et résolvez l'instruction sur l'autre face. Autrement, dépensez tous les APs dans l'espace Enemy APs Avalaible ; un minimum de 1 AP doit être dépensée. Le segment Enemy Operations est immédiatement terminé – ne PAS Reset l'Enemy Instruction Display ! Place le pion Instruction "Defend" dans l'espace Raided Cubes comme un rappel que ce qui suit, s'applique :



Durant l'étape 1 du segment de l'Enemy Operation, le joueur doit résoudre la condition 2 :

S'il y a au moins 1 cube dans l'espace Raided Cubes, et le nombre de pions Enemy A P, est < que le nombre de Cubes dans l'espace Raided Cubes, alors placez les Enemy AP de l'emplacement Out of Play dans l'espace Raided Cubes jusqu'à ce que le nombre de pions Enemy AP et cubes soient égaux. Immédiatement se finit le Segment Enemy Operations (ne conduisez pas les étapes 2-5 du segment Enemy Operations).

Si le nombre de pions Enemy A P est \geq au nombre de Cubes dans l'espace Raided Cubes, déplacez tous les pions Enemy A P (s'il y en a) de l'espace Raided Cubes vers l'emplacement Enemy A Ps Available. Puis Reset Cubes. Placez le pion "Defend" sur l'espace vide le plus haut de la colonne Inactive du Enemy Instruction Display et continuez l'étape 2 du segment Enemy Operations.

NOTE de CONCEPTION : Cette instruction représente une stratégie de défense de la part de New-Mexico. Les New Mexicans "s'enterrent", en fortifiant leur position, mais cédant leur initiative aux Navajos. Aussi longtemps que le joueur est capable de continuer à placer des cubes dans l'espace Raided Cubes, l'Enemy n'exécutera pas ses instructions. Mais quand le joueur est incapable ou ne voudra pas continuer à le faire, l'Enemy se comportera TRES agressivement, aussi faites attention !



4.2.6. Expand : dépensez les APs requis par le Pion Instruction. S'il n'y a pas de Outposts sur la carte, sinon, conduisez un "Build" instruction (4.2.1). Autrement, tous les pions Outposts se déplacent sur la prochaine zone de valeur plus haute sur la piste qu'ils occupent habituellement. Si un Outpost "se déplace" dans la même zone qu'un pion maïs, déplacez le pion maïs vers sa Draw Cup. Notez, il n'y a pas d'effet immédiat sur les Familles qui sont maintenant sur la même zone qu'un Outpost, mais regardez ce que les Enemy Raids vont leur faire (voyez Enemy Raid Flowchart). Pour chaque Outpost sur la carte qui ne peut se déplacer parce qu'il est déjà sur une zone # 6, soustrayez 2 points de Culture.

NOTE de CONCEPTION : Ici, l'ennemi colonial pousse ses outputs à s'établir plus profondément dans un terrain accidenté, se saisissant des meilleurs pâturages fertiles pour ses troupeaux et bétails. Soyez prudent avec cela. Si les outposts s'avancent trop profondément dans les terres, ils peuvent être très difficile à enlever du territoire.



4.2.7. Peace : S'il y a un pion Instruction "Peace "ou "Defend"dans la colonne Inactive, retournez le pion Instruction sur l'autre face et résolvez l'instruction de la face opposée. Autrement, dépensez les APs requis par le Pion Instruction. Placez les pions Enemy AP dépensez dans l'espace Raided Cubes. Retournez tous les cubes dans l'espace Raided Cubes et Recovery vers le Raid Pool (sac noir). L'Enemy remet ses APs à zéro, enlève tous les pions Enemy AP de l'emplacement Enemy APs Available vers l'emplacement Enemy Out of Play. Le joueur remet ses APs à zéro et remet la 'féroçité' de toutes ses Familles sur la carte à 'zéro'. Le segment Enemy Operations est immédiatement terminé. Placez le pion "Peace" Instruction dans l'espace Raided Cubes comme un rappel que ce qui suit, s'applique :

Durant l'étape 1 du Segment Enemy Operations, le joueur doit résoudre la condition 1 :

Lancez un dé. Si le résultat du dé est < au nombre de pions Enemy AP dans l'espace Raided Cubes, enlevez 1 pion Enemy AP de l'espace Raided Cubes, conduisez un "Build"Instruction (4.2.1). Après, finissez le Segment Enemy Operations (ne conduisez pas les étapes 2-5 du Segment Enemy Operations).

Si le lancement du dé est \geq au nombre de pions de Enemy AP, les conditions de paix se terminent : déplacez tous les pions Enemy AP de l'espace Raided Cubes vers l'emplacement Enemy APs Available et placez le pion "Peace " Instruction sur l'espace vide le plus haut de la colonne Inactive du Enemy Instruction Display et continuez l'étape 2 du segment Enemy Operations.

Si une famille conduit un Raid sur New Mexico ou un Raid sur un Outpost/Fort, la Paix (Peace) se termine immédiatement : déplacez tous les pions Enemy Instructions de l'espace Raided Cubes vers l'emplacement Enemy APs Available et placez le pion "Peace " Instruction sur l'espace vide le plus haut de la colonne Inactive du Enemy Instruction Display.

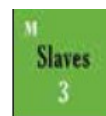
Important : L'Événement majeur, "Apache Raid New Mexico"ne met pas fin à la paix ; exécutez l'événement normalement.

NOTE de CONCEPTION : Cela représente une période de paix entre les Diné et la colonie au Nouveau-Mexique. D'un autre côté, c'est une instruction agaçante pour le joueur parce que cela restaure la férocité des familles du joueur et enlève au joueur tous ses APs. Aussi longtemps que les Diné sont en paix avec le Nouveau-Mexique, l'ennemi n'exécutera aucunes instructions. Cela peut donner au joueur un espace de repos pour respirer. De l'autre côté, l'Enemy construira un Outpost chaque tour aussi longtemps que la paix est maintenu. Tôt ou tard, le joueur aura à briser la paix ou la fera briser par les New Mexicains



4.2.8.Raid !: Dépensez les APs requis par le Pion Instruction. Retournez chaque pion AP dépensez sur sa face "Raid" et placez les sur la zone de "Santa Fé" sur la carte. Ensuite, résolvez selon l'Enemy Raid Flowchart. Durant le Raid, les pions Enemy Raid seront placés dans des zones sur la piste de la carte. Quand les pions Enemy Raid sont enlevés de la carte, retournez -les à l'emplacement Enemy Out of Play.

NOTE de CONCEPTION : Enemy Raids représentent une ou plusieurs incursions dans le Dinéah. Durant ces Raids, le territoire de Canyon de Chelly est quelque chose comme une zone de refuge pour les Diné. Faites attention quand même ! Si l'Enemy a assez de pions Raid à placer, ils entreront dans le Canyon avec des résultats potentiellement désastreux ! Historiquement, le Canyon fut seulement pénétré avec succès une fois auparavant par Kit Carson en 1863 pendant la campagne des Navajos – par les Espagnols.



4.2.9. Slaves : Dépensez le plus grand nombre de Enemy APs : soit le nombre de pions, ou si une notation "F"est sur le pion Instruction, la férocité totale de toutes les Familles en jeu (le "F" sur certains pions Instruction est un rappel que la férocité totale s'applique).

Lancez un dé. Enlevez 1 pion enfant de l'espace Famille de la famille situé sur le territoire correspondant au lancement de dé (utilisez un ordre Alphabétique si plus d'une famille est concernée). Les Familles dans la même zone qu'un Fort sont immunisées contre cette instruction et ne peuvent être impactées de n'importe qu'elle façon par cette instruction.

Si aucune Famille dans le territoire n'a d'enfant, enlevez une femme. Si aucune Famille dans le territoire n'a de femme ou s'il n'y a pas de pions Famille dans le territoire, enlevez 1 enfant de l'emplacement Passage of Time ; s'il n'y a aucun enfant dans l'espace Passage of Time, enlevez 1 femme de l'emplacement Passage of Time ; si aucun enfant ou femme dans le Passage of Time, il n'y a aucun effet. Les pions population enlevés sont envoyés dans l'espace Out of Play.

NOTE de CONCEPTION : Les RAIDS d'esclaves furent une constante habituelle dans le Sud-est Américain. Fort Defiance et Fauntleroy furent établis pour maintenir un niveau de contrôle sur les raids et les représailles qui ont dévasté le Nouveau Mexique depuis des temps immémoriaux. Les Familles dans la même zone qu'un Fort sont protégées par les soldats des Raids hostiles d'esclaves.



4.2.10. Subjugate : Dépensez le nombre d'APs requis par le pion Instruction. Pour chaque AP dépensé, tirez 1 cube du Raid Pool (sac noir). Tirez les cubes, un à la fois. Une fois que tous les cubes ont été tirés, examinez-les : placez les cubes rouges dans l'emplacement Subjugation of New Mexico ; placez tous les autres cubes dans l'espace Recovery (oui, même les verts ou bleues). Si un ou plus de cubes sont placés dans l'emplacement Subjugation of New Mexico, voir le tableau Subjugation of New Mexico

NOTE de CONCEPTION : Cette instruction représente les efforts de l'ennemi colonial au Nouveau Mexique d'envoyer ses ressources dans le but de subjuguer les autres tribus plus près des colonies du Rio Grande – i.e, les tribus Pueblo, aussi bien que les tribus Apaches Jicarillas et Mescaleros.



4.2.11. Subvert : dépensez le nombre de APs requis par le Pion Instruction. S'il y a < 3 cubes rouges dans l'emplacement Subjugation of New Mexico, conduisez une instruction "Subjugate"(4.2.10). S'il y a 3 cubes dans

l'emplacement Subjugation of New Mexico mais pas de Outposts sur la carte, alors, conduisez une instruction "Build" (4.2.1).

Autrement, pour chaque AP dépensé, soustrayez 1 point de Culture mais ne soustrayez jamais plus de Culture Points qu'il n'y a de Outposts sur la carte.

EXEMPLE : Il y a 2 Missions sur la carte. 3 Enemy APs sont dépensés pour exécuter une Instruction "Subvert". Mais puisque qu'il n'y a seulement que 2 Outposts sur la carte, seul deux points de Culture sont perdus.

NOTE de CONCEPTION : Vivre prêt des campements Européens a un impact négatif sur la vitalité culturelle des Diné.



4.2.12 Utes !: identique que "Comanche Raid"(4.2.4).

5. Les Réactions du Joueur

5.1. Règles générales des Réactions du joueur :

5.1.1. Quelles sont les réactions ? Les réactions sont des réactions que le joueur peut prendre en réponse à un Enemy ou Tribal Raid pour permettre à une famille de finir le Raid par un Harass (sursis), une évasion ou une embuscade. Toutes les Réactions, exceptée l'évasion (Evade) ont un coût en APs, aussi le joueur est avisé de garder quelques APs sur la piste des APs s'il s'attend à un Enemy ou Tribal Raid.

5.1.2. Quand les Réactions peuvent être menées ? Les Réactions peuvent être entreprises quand 1 ou 2 pions Enemy ou Tribal Raid ont été sur ou à proximité d'un pion Famille comme stipulé par les Enemy ou Tribal Raid Flowcharts.

5.1.3. Les effets des Outposts sur les Réactions : Les Familles sur la même piste qu'un Outpost : si l'Outpost est sur une zone avec une valeur \geq que la valeur de la zone contenant la Famille, cette Famille ne peut conduire de Réaction durant un Enemy Raid, mais sont immunisées des Tribal Raids (mais voir 6.2.3 pour les exceptions spéciales).

NOTE de CONCEPTION : Les Outposts & Forts ne sont pas tous mauvais ! Ils peuvent être un rempart contre les Raids hostiles des Comanches et des Utes. Les tribus hostiles passeraient au large de ces installations sauf quand elles sont guerre avec New-Mexico. Les guerres des Utes et des Comanches contre New-Mexico ne sont pas au cœur de ce jeu mais sont quelques part représentées abstraitement dans les événements des guerres Apaches et des Raids Apaches.

5.1.4. Le Canyon de Chelly : Les Familles dans le Canyon de Chelly ne peuvent jamais mener des Réactions.

NOTE de CONCEPTION : Les Ennemis des Diné furent toujours réticents à entrer dans le Canyon interdit – un terrain parfait pour les embuscades. Mais en de peu d'occasions, quand ils le purent, ils réussirent à attraper les Diné par surprise avec des effets dévastateurs.

5.2. Les règles spécifiques des Réactions du joueur:

Ambush : embuscade ou guet-apens

5.2.1. Ambush : le joueur doit avoir au moins 1 point Militaire.

Menez après qu' 1 ou 2 pions Enemy Raid soient placés dans la même zone qu'une Famille avec une Férocité d'au moins de 1.

•COÛT : Dépensez 1 Diné AP.

•ÉFFET : Sélectionner une Famille qui fait l'embuscade. Elle doit avoir une Férocité d'au moins de 1. Conduisez une bataille mais doublez le taux de férocité de la Famille avec un maximum de la valeur de la zone où ce combat a lieu. Par exemple, une Famille avec une Férocité de 3 dans une zone de 2 ne gagnerait seulement qu'un +2 DRM, pas un +6 DRM. (*DRM: Dice Roll Modifier : modificateur de lancement dé ou MLD*) ;

Conseil : les embuscades marchent mieux dans des zones avec une valeur de 3 ou plus. Voir Battle Table.

•SUCCÈS ou ÉCHEC : Si les Diné réussissent un "FV" ou un "MFV" de résultat de bataille (voir Battle Table), l'embuscade est un succès ; sur n'importe quel autre résultat, l'embuscade n'est pas considérée comme un succès.

•RÉSULTAT : Si c'est un succès, en plus du "FV" ou du "MFV" de résultat de bataille, enlevez tous les pions Raid de toutes les zones sur les pistes (à l'exception de Santa Fé). Continuer à suivre l'Enemy Raid Flowchart.

5.2.2. Négocier : des négociations réussies rendent les Familles à l'abri d'un Enemy Raid. Conduit après qu'1 ou 2 pions Enemy Raid aient été placés sur la même zone qu'une Famille.

•COÛT : Dépensez 1 Diné A P.

•ÉFFET : Choisissez laquelle des Familles (elle doit être dans la même zone qu'un pion Enemy Raid nouvellement placé) sera la Famille négociatrice. Dépensez autant de Trade Goods que vous voulez, présent dans l'espace Ressources. Ensuite, lancer un dé et modifiez le résultat en ajoutant le modificateur d'évasion de la famille plus le nombre de Trade Goods dépensés.

•SUCCÈS ou ÉCHEC : Si le résultat du dé modifié est un 6 ou plus, la négociation est un succès. Un lancé de dé non modifié avec un résultat de 1 est toujours un échec ; un lancé de 6 est toujours un succès.

•RÉSULTAT : Si la négociation est réussie, le Raid n'affecte aucune des Familles dans la même zone que la Famille négociatrice ; placez la Famille négociatrice et les autres Familles empilées avec elle sur la zone "Escape" du territoire qu'elle occupe. En regard du succès ou de l'échec, continuer à suivre l'Enemy Raid Flowchart.

5.2.3. Harcèlement : La fonction de cette Réaction est de ralentir l'avancée d'un Raid en obligeant l'Enemy à utiliser DEUX pions Raids pour rentrer dans une zone. Mener après qu'après 1 ou 2 pions Enemy Raid soient placés dans n'importe quelle zone. *Harass : Harceller*

•COÛT : Dépensez 1 Diné A P.

•ÉFFET : Placez 1 pion Harass dans une zone vide au plus loin de 3 zones du pion Famille, d'une Famille qui a un homme dans son espace Famille ; Les pions Harass ne peuvent être placés dans une zone appartenant à une piste qui a un Outpost avec une zone de plus grande valeur.

EXEMPLE : S'il y a un Outpost dans la zone #3, un pion Harass ne pourrait être placé dans la zone #2 même si elle est vide et à moins de 3 zones d'une Famille avec un homme.

•RESULTAT : Continuer à suivre l'Enemy Raid Flowchart !

5.2.4. s'Échapper : L'évasion est une Réaction, laquelle permet au joueur de déplacer les pions Famille loin des pions Raids qui s'approchent sur une

Piste durant un Enemy Raid, ou pour se se déplacer plus haut sur une piste durant un Tribal Raid. Mener après qu'un pion Enemy Raid a été placé dans la même zone qu'un pion Famille. La Réaction de s'Échapper, peut être également conduite en suivant le Tribal Raid Flowchart.

Evade : échapper à des poursuivants / éviter, esquiver /

• **COÛT** : Gratuit

• **EFFET** : sélectionnez une Famille qui sera la Famille qui s'échappe. Puis, lancer 1 dé et modifiez le en ajoutant le modificateur d'Évasion de la Famille (en bas à gauche du pion). Ajoutez +1 pour la Famille de Manuelito. Si le dé modifié > valeur de la zone, placez la Famille dans la zone avec une valeur = résultat du dé modifié (si une modification de "7" ou plus est lancée, placez la Famille dans la zone #6, ou dans n'importe quelle zone du Canyon de Chelly).

Un pion Famille qui s'échappe ne peut jamais être placé dans une zone contenant un pion Enemy placé auparavant. Si le dé lancé amènerait à cela, l'Évasion écho. De plus, l'évasion échoue automatiquement, si le lancé de dé non modifié est un "1". Sur un lancé de dé non modifié de "6", la Famille doit, soit être placée dans la zone #6 de sa piste de territoire, ou dans n'importe quelle zone du Canyon de Chelly.

EXEMPLE : Une Famille avec un modificateur d'Évasion de +1 est dans la zone #3 quand elle tente de s'échapper. Le lancé de dé est un "4" et est modifié par un +1. Le pion Famille est placé dans la zone #5 de sa piste de Territoire.

• **RÉSULTAT** : Continuez à suivre l'Enemy Tribal Raid Flowchart.

6. Les Événements Majeurs

6.1. Les Règles Générales des Événements Majeurs

Toutes les cartes dans le jeu contiennent un Événement Majeur qui sera exécuté durant le Segment Événements Majeur de la Phase de Résolution de la Carte.

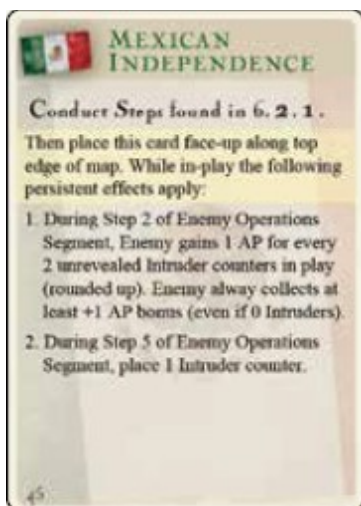
6.1.1. Les Cartes Actives : certains Événements Majeurs auront un effet persistant. De telles cartes sont placées face visible comme un rappel de leurs effets persistants.

6.1.1. Enlevez des Cartes : Certains Événements Majeurs instruisent le joueur d'enlever certaines cartes du jeu. Les cartes qui sont enlevées du jeu ne ré-entrent jamais dans le jeu et tous les effets persistants qu'elles pourraient avoir eu en jeu, sont annulées.

6.2. Les Règles Spécifiques des Événements Majeurs

La plupart des Événements Majeurs s'expliquent par eux-mêmes. Les trois Événements Transitionnels des cartes, cependant, nécessitent certaines procédures détaillées :

6.2.1. Carte #45 : Mexicain Independence – Cette Événement Transitionnel fait passer le jeu de la période Espagnole à la période Mexicaine. Quand tirée, immédiatement mener les étapes suivantes :



ÉTAPE 1 : mener un Passage of Time Operation (3.3).

ÉTAPE 2 : Conduisez une procédure Victory Check (8.2) utilisant une valeur VP de 14 pour l'étape 1 du Victory Check. Si les points Militaires et de Culture du joueur tombent à 0, le joueur subit une défaite majeure. Si le joueur joue le scénario Los Duenos Del Mundo (Espagnol), le jeu finit à ce point et la victoire/défaite est déterminée par les règles du scénario.

ÉTAPE 3 : mettez l'Enemy Morale au même niveau que le Military Points. L'Enemy Férocité reste identique.

ÉTAPE 4 : Enlevez tous les pions Instruction Espagnol du jeu (retournez les dans la boîte). Placez les pions Instruction Mexicain (jaune) dans une coupe et tirez en 2 aléatoirement. Enlevez les 2 pions tirés du jeu. Placez les 12 pions restant avec la face visible de la lettre capitale, et un pion par zone, sur les colonnes Standby et Active du Enemy Instruction Display dans l'ordre Alphabétique.

Remplissez d'abord la colonne Active du haut vers le bas, puis remplissez la colonne Standby du haut vers le bas.

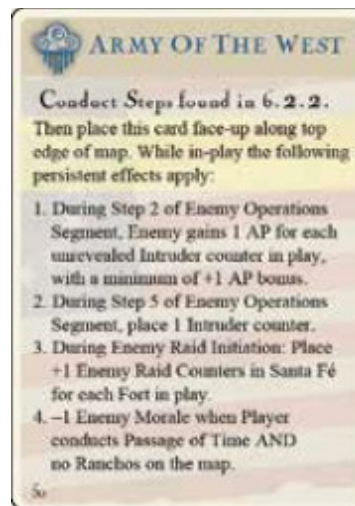
ÉTAPE 5 : Enlevez la carte #44 – *Settlers Colonize NM* du jeu. Placez la carte #45 – *Mexican Independence* face visible le long du bord de la carte du territoire pour se rappeler de son effet persistant (voir la carte).

ÉTAPE 6 : Le joueur doit se défausser de toutes les cartes de Ceremony restant dans sa main. L'effet de l'Enemy Way n'est pas déclenché.

ÉTAPE 7 : Reconstituez le deck pour la période Mexicaine comme stipulée par la mise en place du scénario Broken Country (voir playbook).

ÉTAPE 8 : Reconstituez le Raid Pool (sac noir) – Retournez tous les cubes dans l'espace Raided Cubes et Recovery vers le Raid Pool. Puis, ajoutez 1 cube marron, 1 blanc, et 2 verts dans le Raid Pool.

ÉTAPE 9 : Reconstituez le Draw cup des pions Intruder – Retournez tous les pions Intruder antérieurement enlevés du jeu aussi bien que les pions Intruder sur la carte du territoire (incluant ceux de l'espace Resources) vers le Intruder Draw Cup.



6.2.2. Carte #50: Army of the West

Cet Événement Transitionnel fait la jonction dans le jeu, entre la période Mexicaine et la période Américaine. Quand elle est tirée, immédiatement conduisez les étapes suivantes :

ÉTAPE 1 : Conduisez une opération Passage of Time.

ÉTAPE 2 : Conduisez une procédure Victory Check (8.2) utilisant une valeur de VP de 14 pour l'étape 1 du segment Victory Check. Si les points Militaire et de Culture du joueur tombent à 0, le joueur

subit une défaite majeure. Si le joueur joue le scénario Broken Country (jaune), le jeu se termine à ce point et la victoire/défaite est déterminée par les règles du scénario.

ÉTAPE 3 : Mettez l'ENEMY Morale au même niveau que les Points Militaires. L'Enemy Férocité reste identique.

ÉTAPE 4 : Enlevez tous les pions Mexican Instruction du jeu (placez les dans la boîte). Placez les pions American (bleus) Instruction dans une coupe et tirez en 2 aléatoirement. Enlevez les 2 pions tirés du jeu. Placez les 12 pions restant avec la face visible de la lettre capitale sur les zones des colonnes Standby et Active du Enemy Instruction Display dans l'ordre Alphabétique. Remplissez d'abord la colonne Active du haut vers le bas, puis remplissez la colonne Standby du haut vers le bas.

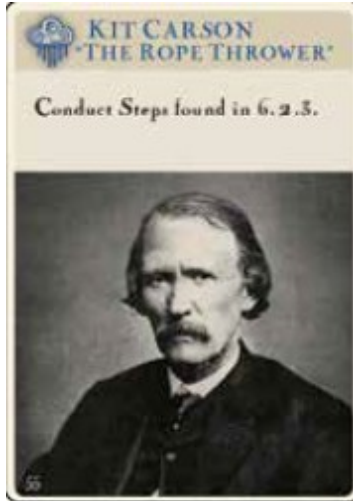
ÉTAPE 5 : Enlevez la carte #45 – *Mexican Independence*, #48 – *When the land is sick*, et #49 – *Narbona's War* du jeu. Placez la carte #50 – *Army of the West* face visible le long du bord de la carte du territoire pour se rappeler de son effet persistant (voir la carte).

ÉTAPE 6 : Le joueur doit défausser toutes les cartes de Ceremony restant dans sa main. L'effet de l'Enemy Way n'est pas déclenché.

ÉTAPE 7 : Reconstituez le deck pour la période Américaine comme stipulée par la mise en place du scénario The Fearing Time (voir playbook).

ÉTAPE 8 : Reconstituez le Raid Pool (sac noir) – Retournez tous les cubes dans l'espace Raided Cubes et Recovery vers le Raid Pool. Puis, enlevez 2 cubes verts du jeu (mettez les dans la boîte). Ajoutez 1 cube bleu dans le Raid Pool.

ÉTAPE 9 : Reconstituez le Draw cup des pions Intruder – Retournez tous les pions Intruder antérieurement enlevés du jeu aussi bien que les pions Intruder sur la carte du territoire (incluant ceux de l'espace Resources) vers le Intruder Draw Cup.



6.2.3 Carte #55 : Kit Carson : "Rope Thrower" -

Cet Événement Transitionnel installe la fin du jeu. Quand elle est tirée, immédiatement conduisez les étapes suivantes :

ÉTAPE 1 : Conduisez une opération Passage of Time. (3.3).

ÉTAPE 2 : Conduisez une procédure Victory Check (8.2) utilisant une valeur de VP de 15 pour l'étape 1 du segment Victory Check. Si les points Militaire set de Culture du joueur tombent à 0, le joueur subit une défaite majeure.

ÉTAPE 3 : Si le joueur a les Points Militaires \leq Enemy Morale, les États-Unis lance un ultimatum aux Diné : "Venez à la réserve du Bosquet Redondo ou faites face à une guerre totale." Le joueur doit choisir une des options suivantes (L'Enemy Férocité reste identique) :

• Option 1 : Les Diné lancent une guerre préventive de la dernière chance : Le joueur peut choisir une opération "Take Actions" (3.2). À la fin de cette opération, le jeu se termine et la victoire est déterminée selon ce qui suit : S'il n'y a pas d'Enemy Forts et d'Enemy Outposts sur la carte, le joueur remporte une Victoire Majeure ; autrement le joueur subit une Défaite Majeure. *C'est un tout ou rien ; il n'y a pas de demi-mesure ici !*

• Option 2 : Les Diné se replient dans leurs forteresses : conduisez les étapes 4-9.

ÉTAPE 4 : Conduisez un Tribal (pas Enemy) Raid contre chaque Territoire (mais pas le Canyon de Chelly) qui contient un ou plus de pions Familles. Commencez avec le Territoire qui a le symbole de numéro de dé le plus bas et progresser vers le Territoire avec le numéro le plus élevé. Durant un Tribal Raid, les conditions suivantes s'appliquent :

• La règle 5.1.3 NE s'applique PAS.

• Si une Famille tente de s'Échapper et que le dé modifié est > 6 , la Famille doit être placée dans une des zones du Canyon de Chelly.

• Appliquez un +3 MLD à chaque lancé de dé dans "Conduct Raid"

• Appliquez un +2 MLD à chaque lancé de dé dans "Conduct Raid" (voir Tribal Raid Flowchart) dans chaque Territoire avec un Fort.

• Durant un Raid Resolution (voir Tribal Raid Flowchart), les Familles peuvent NE PAS conduire une bataille.

• Durant la fin du Raid, n'enlevez aucunes des pions Familles dans les zones Caught.

NOTE de CONCEPTION : La campagne de 1863 de Kit Carson contre les Navajos fut une façon de faire la guerre très différente, menée par des non-originares du pays. Puisque ses tactiques furent plus prêt du modèle de guérilla des natifs du pays, Des Tribal Raids ont été conduits plus que des Enemy Raids.

ÉTAPE 5 : le joueur perd 1 point Militaire pour chaque pion dans l'espace Passage of Time. Si les points Militaires du joueur tombent à 0, le jeu se termine. Si le joueur a 0 point Militaire et au moins 1 point de Culture restant, le joueur subit une Défaite Mineure. Si le joueur a 0 point Militaire et 0 point de Culture, le joueur subit une Défaite Majeure. Si le joueur a encore au moins 1 point Militaire restant, continuez à l'étape 6.

ÉTAPE 6 : L'Enemy perd 1 point de Morale pour chaque Famille dans une zone hors du Canyon de Chelly *mais* ne comptez pas les Familles dans les zones Caught. Si l'Enemy Morale est réduit à 0, le joueur gagne une Victoire Mineure.

ÉTAPE 7 : Comparez le nombre de Familles dans les zone en dehors du Canyon de Chelly (ne comptez pas les Familles dans les zones Caught) avec l'Enemy Morale. Si l'Enemy Morale est $<$ au nombre de Familles dans des zones en dehors du Canyon de Chelly, le jeu se termine et le joueur gagne une Victoire Mineure, autrement continuez :

ÉTAPE 8 : Les troupes de Kit Carson entre dans le Canyon de Chelly : enlevez tous les pions population de toutes toutes les Familles dans le Canyon de Chelly. Le joueur perd 1 point de Culture pour chaque pion population enlevé.

ÉTAPE 9 : Si le joueur a encore au moins 1 point de Culture et/ou 1 point Militaire restant, le joueur gagne une Victoire Mineure ; autrement le joueur subit une Défaite Mineure.



7. Les Événements Mineurs

7.1. Les Règles Générales des Événements Mineurs

Les cartes Operations, chacune, contiennent le nom d'un Événement Mineur étant exécuté durant le segment d'un Événement Mineur de la phase de la résolution d'une carte.

7.2. Les Règles spécifiques des Événements Mineurs



7.2.1. Sécheresse : lancez un dé. Dans le Territoire correspondant au lancé de dé, placez un pion sécheresse dans une zone vide de sécheresse. Si toutes les zones de sécheresse sont déjà occupées, placez le pion sécheresse dans un Territoire adjacent avec comme priorité, le plus haut numéro de symbole de dé si possible.

Drought : sécheresse - Recovery : restauration

7.2.2. Drought Recovery : Lancez un dé. Dans le Territoire correspondant au lancement de dé, enlevez un pion sécheresse. Si ce Territoire ne contient pas un pion sécheresse, enlevez un pion sécheresse d'un Territoire adjacent avec comme priorité, le plus bas numéro de symbole de dé si possible.

7.2.3. Lancez un dé pour voir quel pion Instruction échangent de place :

Lancez un dé et consultez l'Enemy Instruction Display. Si la rangée correspondante au lancement de dé a un pion sur les 2 rangées soit la colonne Standby et Active, les Pions Instructions changent de place.

7.2.4. Reset Cubes : Voir le Glossaire.

8. Victory Checks

Quand vous résolvez une carte Événement Historique durant un segment Victory Check (2.2.4) le joueur doit, soit conduire un Good Medecine (8.1), ou entreprendre une procédure de Victory Check (8.2).

8.1. Good Medecine

"Good Medecine" permet au joueur de sauter un Victory Check durant un segment Victory Check. Néanmoins, il y a un coût à faire ceci. Regardez en haut de la carte, le nombre sur carte Événement Historique est résolu avec le tableau Good Medecine. Notez qu'un Good Medecine n'est pas possible quand on exécute une carte d'Événement Historique (cartes #45, 50, et 55) !

NOTE de CONCEPTION : Cette mécanique existe pour tempérer un désastre potentiel quand on résout une carte d'Événement Historique – surtout tôt dans le scénario. Néanmoins, prendre cette option a un coût ! Perdre des cubes noirs signifie une augmentation de la probabilité de tirer de mauvais cubes quand on conduit des Raids. Ne pas exécuter un segment Victory Check signifie que vous perdez l'opportunité d'acheter une carte de Développement Culturelle – cela peut impacter le long terme.

8.2. Victory Check Procedure

Entrez les étapes suivantes :

ÉTAPE 1 : Soustrayez la valeur VP de la carte d'Événement Historique de tous les Territoires avec une ou plus de Familles. Si la différence est un nombre positif, ajoutez un 1 point Militaire. Si la différence est un nombre négatif, le résultat est le nombre de points Militaires perdus.

Voir "Military Points" en 1.7.4. si les Points Militaires seraient réduits à zéro ou à moins de zéro.

NOTE de CONCEPTION : les segments Victory Check sont des points de contrôle dans le voyage du joueur. Parce que il était crucial pour les Diné de maintenir

une présence permanente et profonde sur le pays, il y a des pénalités terribles pour le joueur qui est attrapé dans un segment Victory Check sans une réelle présence sur le pays Diné. Concentrer des Familles dans un seul Territoire est habituellement contre-productif et peut mener à un désastre soudain – comme cela est arrivé en 1863 – 64!

D'une autre manière, maintenir une présence permanente dans les Territoires qui restent le plus prêt de la présence Coloniale au Nouveau Mexique aura l'effet de démoraliser le pouvoir Colonial – comme cela fut pendant les règles de la période Espagnole et Mexicaine.

Étape 2 : Soustrayez le nombre de points Enemy Morale du nombre de Military Points et placez le pion Military Points selon. Voir "Military Points" en 1.7.4 si les Military Points seraient réduits à zéro ou moins de zéro.

Ensuite, réduisez Enemy Morale à 0.

EXEMPLE 1 : Le joueur a 5 Military Points et l'Enemy a 4 Morale. Durant l'étape 2, les 4 points Morale sont soustraits des 5 Military Points laissant 1 Military Point.

EXEMPLE 2 : Le joueur a 9 Culture et 5 Military Points. L'Enemy a 6 Morale. Durant l'étape 2, les 6 points Morale sont soustraits des 5 Military Points laissant 0 Military Points et les Culture Points tombent de 9 à 7.

NOTE de CONCEPTION : Cette étape sert à tempérer l'emballlement à se développer de l'Enemy Morale. Si l'Enemy Morale monte trop haut, il peut infliger douloureusement balayer l'indépendance Militaire et Culturelle des Diné.

ÉTAPE 3 : Si le joueur a 0 points Militaire et Culturel, le jeu se termine et le joueur subit une Défaite Majeure.

ÉTAPE 4 : Augmenter les Military Points par le nombre de pions homme dans les espaces Familles qui n'appartiennent pas à une Famille dans le même Territoire qu'un Fort. Les Military Points ne peuvent être augmentés au-dessus de 7 durant cette étape. Si les Military Points furent auparavant au-dessus de 7 avant cette étape, il n'y a pas d'effet – allez à l'étape 5. Pour chaque niveau que le pion Military Point progresse, le pion Enemy Morale augmente d'1 niveau.

EXEMPLE 1 : Le joueur a 1 Military Points. Il y a 4 pions population "hommes" dans les espaces Familles et pas de Forts en jeu. A l'étape 4 du Segment Victory Check, le joueur augmente son pion Military sur le niveau "5" sur la Piste Générale de Suivi, déplacement de 4 niveaux (un pour chaque pion homme en jeu). Chaque fois qu'un pion Military Points est augmenté d'un niveau, le pion Enemy Morale est augmenté d'un niveau, déplacez de 0 à 1, de 1 à 2, de 2 à 3, et de 3 à 4.

EXEMPLE 2 : Le joueur a 5 Military Points. Il y a 4 pions population "hommes" dans les espaces Familles et pas de Forts en jeu. Dans l'étape 4 du Segment Victory Check, le joueur augmente son pion Military Points au niveau "7" sur la Piste Générale de Suivi, déplace de deux niveaux (un pour chaque pion homme en jeu, mais stoppe au niveau "7"). Chaque fois que le pion Military Points est augmenté d'un niveau, le pion Enemy Morale est augmenté d'un niveau, déplacez de 0 à 1, de 1 à 2.

EXEMPLE 3 : Le joueur a 8 Military Points. Il y a 4 pions population "hommes" dans les espaces Familles et pas de Forts en jeu. Dans l'étape 4 du Segment Victory Check, le joueur n'augmente pas du tout son pion Military Points puisqu'il a déjà 7 ou plus de Military Points. Puisque le pion Military Points n'a pas été avancé, le pion Enemy Morale reste à "0" sur la Piste Générale de Suivi.

NOTE de CONCEPTION : Cette étape sert à garder le différentiel de points Enemy Morale et Military compatible. Si l'étape 2 échoue à réduire les Military Points des Diné, l'Étape 4 peut réellement blesser l'Enemy Morale. Ce coup à l'Enemy Morale représente l'effet manqué de la politique Coloniale vis-à-vis des Diné.

ÉTAPE 5 : Ajouter 1 Point d'Enemy Morale pour chaque pion Outpost en jeu.

EXEMPLE 3 : L'Enemy Morale a 5 Morale et le joueur a 4 Military Points. Il n'y a pas de Outposts en jeu. L'Enemy Morale ne sera pas augmenté durant l'Étape 4; Il ne sera jamais non plus diminué !

NOTE de CONCEPTION : Même si l'Étape 4 peu féroce ment blessé l'Enemy, si l'Enemy commence le segment Victory Check avec un Morale bas, l'Étape 5 peut causer un signifiant "retour de bâton" si les Diné ont échoué à se débarrasser des Enemy Outposts de leur pays.

ÉTAPE 6 : augmentez les points de Culture par le nombre de pion population de femmes dans les espaces Familles qui n'appartiennent pas à une Famille dans le même Territoire qu'un Fort. Le pion de Culture Points ne peut jamais dépassé le '9' durant cette étape et si il est déjà plus grand que 9, réduisez le nombre de Culture Points à 9.

NOTE de CONCEPTION : Les femmes des Diné furent et sont encore vitales pour la vitalité culturelle de la nation. La réduction des points de Culture à un maximum de 9 durant cette étape est la mesure d'un jeu d'équilibre Le joueur est invité à expérimenter avec un plus haut niveau de limitation pour un jeu plus facile (comme 10) ou un niveau plus bas pour un jeu plus difficile (comme 8).

ÉTAPE 7 : Le joueur perd 1 point de Culture par Fort en jeu. Voir "Culture Points" dans 1.7.4, si les Culture Points seraient réduits à zéro ou moins que zéro.

NOTE de CONCEPTION : Les Forts apparaissent seulement pendant la période Américaine du jeu. Les Forts furent là où les liqueurs spiritueuses pouvaient être acquises en quantité. Les Forts furent également là où des annuités furent payées aux bandes Diné qui restaient en paix. Le coût fut une corruption de l'intégrité culturelle des Diné.

ÉTAPE 8 : A moins de résoudre la carte #45 ou #50, le joueur peut (et non doit) dépenser des Culture ou Military Points pour acheter 1 carte de développement culturelle. Le coût d'un tel achat est formulé sur les cartes de développement culturelle. Voir la section 9 pour les règles concernant les cartes de développement culturelle.

NOTE de CONCEPTION : Acheter des cartes de développement culturelle sera vital pour le succès du joueur. C'est le SEUL moment dans le jeu autre que l'installation du jeu, que ces cartes peuvent être acquises. Mais puisque les Culture Points sont fixés à "9", acheter les Cartes de Culture les plus puissantes peut être risqué pour le joueur tardivement dans le jeu, aussi soyez prudent !

ÉTAPE 9 : Mettez les points d'action du joueur à zéro (APs) et retournez tous les cubes dans l'espace Raided Cubes et Recovery vers le Raid Pool (sac noir).

ÉTAPE 10 : Enlevez la moitié (arrondi au supérieur) de tous les population dans le Passage Of Time vers l'emplacement Out of Play (le joueur choisit Les pions qu'il doit enlever).

NOTE de CONCEPTION : Habituellement, avoir des pions population enlevés d'un espace Famille et placés dans l'emplacement Passage of Time constitue un inconvénient temporaire pour le joueur. Où il peut blessé le joueur; est quand, de tels pions sont enlevés à ce point dans le Segment Victory Check ! Soyez certain de mener un Passage of Time Operation (3.3) avant de perdre ces pions quand une Carte d'Événement Historique est tirée.

9. Les Cartes de Développement Culturel

9.1. Les règles générales des Cartes de Développement Culturel

Les Cartes de Développement Culturel peuvent être achetées dans la partie d'une procédure de Victory Check (8.2).

9.1. Installation des Cartes de Développement Culturel : Il y a huit sets de différents de Développement Culturel. Chacun d'eux a 3 niveaux. Un Niveau 2 et 3 de Cartes de Développement Culturel peut être seulement acheté si le joueur a déjà acheté auparavant le niveau précédent pour ce set de Développement Culturel (par exemple, le joueur pourrait seulement acheter Religion 3 si il avait auparavant acheté les niveaux Religion 1 et 2).

9.2. les cartes achetées : Le joueur devrait placer les cartes achetées de Développement Culturel face visible en haut le long de la carte de territoire comme un rappel qu'elles sont en jeu.

9.3. Durée d'effet : Les effets des cartes achetées de Développement Culturel restent valides aussi longtemps que les cartes restent en jeu.

9.4. Contradictions : Si les effets d'une carte de Développement Culturelle contredisent les règles ou un événement majeur ou mineur, la carte de Développement Culturelle prime.





10. Trade Goods

10.1. Acquisition

Les Trade Goods peuvent être acquises durant un Planning Operation (voir 3.1, Étape 4), ou pendant un Trade (négoce) avec un Fort (3.2.7). En supplément, le joueur peut dépenser jusqu'à 3 pions animaux (n'importe laquelle des combinaisons avec des animaux), ou avec au moins 6 points de valeur de pions Maïs (aucune "monnaie" n'est rendu) provenant de l'espace Resources, pour récolter 1 pion disponible de Trade Goods, placez le pion Trade Goods dans l'espace Resources.

Trade Goods : Négoce de marchandises

10.2. Dépenses

Les Trade Goods peuvent être dépensées à n'importe quel moment. Les Trade Goods peuvent être dépensées pour gagner un des bénéfices suivants :

- 2 Trade Goods peuvent être dépensées pour ajouter 1 AP sur la Piste Générale de Suivi.

- 2 Trade Goods peuvent être dépensées pour annuler le retournement d'un Pion Instruction durant l'Étape 3 du Segment Enemy Operations (4.0).

- 3 Trade Goods peuvent être dépensées pour relancer un dé. Tous les dé lancés doivent être relancés – Le joueur ne peut pas sélectionner, par exemple, un des deux dés, pour le relancer, (comme durant le segment Enemy Operations Étape 3) ; il doit relancer *tous* les dés. Le second lancé de dé est le résultat final, à moins que 3 autres Trade Goods soient immédiatement dépensées pour relancer les dés de nouveau (si le joueur lance avec un mauvais résultat, il ne peut pas revenir en arrière et réclamer le premier lancé de dé comme résultat final).

- 3 Trade Goods peuvent être dépensées pour retourner un tirage de cubes du Raid Pool et tirer de nouveau. Le second tirage est le résultat final, à moins que 3 autres Trade Goods soient immédiatement dépensés pour une relance.

- 3 Trade Goods peuvent être dépensées pour annuler un Événement Mineur *ou* l'effet d'un Enemy Way.

- Les Trade Goods peuvent être dépensées en coordination avec les Cartes de Développement Culturel Sharp Traders #2 et #3.

- Les Trade Goods peuvent être utilisés dans Tribal Diplomacy (3.1, Étape 5) et Négociation (5.2.2).

11. Les Batailles

11.1. Quand les Batailles Peuvent-elles être Menées ?

Seul les Familles avec un pion homme peuvent conduire des batailles. En plus, le joueur doit avoir les Military Points > 0 pour conduire une bataille. Les batailles peuvent être mener sous les conditions suivantes :

- Quand on est forcé à combattre durant un Raid sur New Mexico, ou sur des Outpost/Fort (voir Raid Chart).

- Quand est donnée l'option de mener une bataille pendant un Enemy Raid ou Tribal Raid.

- Quand le joueur conduit une action Tribal Warfare pendant un Planning Operation (3.1 Étape 5).

- Quand le joueur tente une action Ambush (5.2.1).

11.2. Comment les Batailles vont-elles être Menées ?

Les batailles sont conduites selon les procédures suivantes :

ÉTAPE 1 : Lancez un unique dé pour les Diné et modifiez-le :

- + X où X est : le taux de férocité du pion Famille, ou, si exécutant une action Ambush (5.2.1) + doublez le taux de férocité de la Famille (mais jamais plus que la valeur de la zone de la Famille).

- +1 si la Famille a un cheval dans son espace Famille.

- +1 la Famille de Manuelito

- +2 si un pion Firearms est dépensé pour relancer un dé (on peut seulement dépenser 1 pion Firearms pour ce MLD).

Les Trade Goods peuvent être dépensées pour relancer (10.2), mais cela doit arriver avant de lancer un dé pour l'Enemy/Tribe !

ÉTAPE 2 : Lancez un unique dé pour l'Enemy ou la Tribu et modifiez le, selon le type d'Enemy combattu :

- + Enemy Ferocity (voir le pion sur la Piste Générale de Suivi)

- +5 si contre les Comanches

- +4 si contre les Utes

ÉTAPE 3 : Déterminez les résultats : soustrayez le résultat du dé modifié Enemy/Tribu du lancement de dé pour les Diné et croisez le résultat avec la colonne de la Battle Table (11.2) correspondant à la valeur de la zone ou la Bataille a pris place. Appliquez le résultat selon la Battle Table.

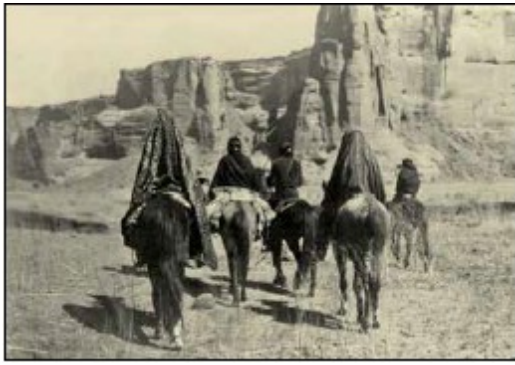
11.3. Conséquences d'une Victoire ou d'une Défaite

Quand une Bataille est menée, ses effets doivent être évalués :

- Si la Bataille est menée avec comme résultat une Réaction Ambush, appliquez les résultats comme stipulés par la Battle Table aussi bien que les effets 5.2.1.

- Si la Bataille est menée avec comme résultat un Tribal Warfare (pendant un Planning Operation), appliquez les résultats comme stipulés par la Battle Table aussi bien que ses effets en 3.1, Étape 5.

- Si la Bataille est menée à n'importe quel moment, appliquez seulement les résultats comme stipulés par la Battle Table.



11. Victoires et Défaites

12.1. Défaite automatique

Pendant l'Étape 3 d'une procédure de Victory Check (8.2) ou durant une phase de défausse (2.3), si le joueur a 0 points de Culture et Military, le joueur perd le jeu. Cela est considéré comme une Défaite Majeure.

12.2. Défaite automatique

Pendant la phase de défausse (2.3), si l'Enemy a 0 en Morale, et que le joueur n'a pas de Familles dans la même zone qu'un Fort, le joueur peut remporter une Victoire Automatique. Pour déterminer si ou pas le joueur gagne à ce point, le joueur doit lancer un dé : Si le lancement de dé est $>$ au nombre de Outposts plus les Forts en jeu, le joueur remporte une Victoire Majeure, Si le lancement de dé est \leq au nombre de Outposts plus les Forts en jeu, placez le pion Enemy Morale à ce qu'il égal le nombre de Outposts et de Forts en jeu.

OPTION : Si le lancement de dé est \leq au nombre de Outposts plus le nombre de Forts en jeu, placez le pion Enemy Morale à ce qu'il soit égal au lancement de dé.

12.1.1. Les Familles avec des Forts : Durant la phase de défausse (2.3), si l'Enemy a 0 Morale, et le joueur a au moins 1 Famille dans la même zone qu'un Fort, une Victoire Automatique n'est pas possible. Restaurez le pion Enemy Morale à ce qu'il soit égal au nombre de Outposts plus les Forts en jeu.

12.3 Fin du Scénario

Si ni le 12.1 ou le 12.2 ne s'applique pendant le jeu, les conditions de victoire du scénario installé, s'appliquent.

13. Glossaire

Considérant que le joueur va jouer avec les cartes du jeu en langue anglaise, un certain nombre de termes du jeu dans le glossaire sont écrits en Anglais et suivent l'ordre Alphabétique, les mêmes termes sont également utilisés tout au long de la traduction :

Actions : Le joueur dépensera des Points de Mouvement (PM) pour exécuter des actions avec ses Familles actives pendant un Take Actions Operation. Voir 3.2. *PM ou MP : mouvement points en anglais*

Adjacent: L'adjacence a de l'importance pour les zones et les Territoires. Une zone sur une Piste est adjacente à chaque zone avec laquelle elle partage une connexion. Tous les Territoires sont adjacents au Canyon de Chelly. Un Territoire est également adjacent à une autre Territoire si la piste des deux Territoires partagent ensemble une connexion mutuelle (Shiprock est adjacent à Zuni Mountains, San Juan Valley – et bien sur, au Canyon de Chelly).

Adulte : Les pions Hommes et Femmes sont collectivement nommés comme Adultes. En terme de jeu, un Ancien n'est PAS un "Adulte !"

Ambush : Un Ambush est une Réaction que le joueur peut entreprendre pendant un Enemy Raid (mais pas un Tribal Raid). Voir 5.2.1 et le Battle Raid. *Ambush : embuscade ou guet-apens*

Animaux et Animal : Les pions Horse (cheval) et Sheep (moutons) (voir ci-dessous) sont collectivement stipulés comme Animaux. Les pions Animaux disponibles sont gardés dans l'espace Ressources.

AP (Actions Points): Les Diné et les Enemy APs sont suivis sur la Piste Générale de Suivi utilisant les marqueurs appropriés (voir 1.7.4). *AP ou PA : Action Points en anglais – soit Points d'Action en Français*

Arability : La mesure de la capacité d'un Territoire à nourrir sa population et ses pions animaux. Chaque Territoire a une Arability égale à 3 minorée du nombre de pions Drought et Rancho dans chaque Territoire. *Arability : Arable / Fertilité – def : une terre Arable est une terre qui peut-être cultivable, cultivée.*

Arrondir : Excepté quand cela est stipulé autrement, les fractions lors de calcul sont arrondies au supérieur dans le jeu ($5 \div 2 = 3$). *round up : arrondir au supérieur*

Batailles : Les batailles peuvent survenir pendant un Enemy/Tribal Raid (4.2.4, 4.2.8, et 4.2.13), Raids sur des Outposts/Forts (3.2.5), Les Raids sur New Mexico (3.2.6), et Tribal Warfare (3.1 Étape 5). Voir section 10. *Battle :Bataille*

Blessing Way : Les cartes de Ceremony ont un effet "Blessing Way". Le joueur peut jouer une carte de sa main pour son effet "Blessing Way" pendant une Bataille, une Évasion, ou à n'importe quel moment pendant le segment des Opérations du joueur.

Blessing Way : littéralement « le chemin de bénédiction » ou rituel de bénédiction

Canyon de Chelly : Le Canyon de Chelly (prononcé Canyon de Shay) fut un refuge et une citadelle culturelle des Diné. Dans ce jeu, les règles se rapportant aux 6 Territoires s'appliquent au Canyon de Chelly avec les clauses spéciales suivantes : Il est considéré être adjacent à tous les autres Territoires sur la carte, même ceux avec lesquels il ne partage pas une connexion entre les zones des pistes.

- Les pions Drought (sécheresse) ne surviennent jamais dans le Canyon de Chelly, cependant il a toujours une Arability de 3.

- Les Tribal Raids PEUVENT ciblés une Famille dans le Canyon de Chelly, mais seulement si il n'y a pas d'autres Familles sur la carte (voir Enemy Raid Flowchart). *Tribal Raids : les Raids des Tribus*

- Enemy Outposts ne sont jamais placés dans le Canyon de Chelly. Il y a cependant, une exception : durant l'étape 1 d'une procédure RAID ENDS pendant un Enemy Raid. *Enemy Outposts : les Avant-postes ennemis*

- Une Famille dans le Canyon de Chelly peut dépenser tous ses MPs pour voyager vers une autre zone sur la carte. Réciproquement, une Famille peut dépenser tous ses MPs pour voyager de n'importe où sur la carte vers n'importe quelle zone sur le Canyon de Chelly.

- Quand un pion Famille est amené pendant un Passage of Time, la nouvelle Famille est placée dans n'importe quelle zone du Canyon de Chelly (voir 3.2.3 étape C).

- Si une Famille lance un dé non modifié de "6" quand elle tente une Évasion (*Evade*), le joueur peut déplacer cette Famille dans n'importe quelle zone du Canyon de Chelly (5.2.4).

Ceremony Cards : Quand elle est tirée, le joueur doit exécuter l'Événement Majeur comme stipulé sur la carte. Les Ceremony Cards, également, ont un effet Blessing Way et un Enemy Way. L'effet de l'Enemy Way est seulement déclenché par un autre Événement Majeur sur une autre Ceremony Card. L'effet du Blessing Way peut être déclenché volontairement par le joueur comme stipulé sur la Ceremony Card. *Ceremony Card : Carte de Cérémonie*

Culture Points : Les Culture Points servent à représenter l'indépendance culturelle des Diné (voir 1.7.4)

Culture Points : Points de Culture

Défausser Temporairement des Cartes de Développement**Culturel:**

Quand il est demandé de défausser temporairement une Carte de Développement Culturel, tournez la carte de 90 degrés. Quand il est demandé de remettre en jeu une carte défaussée temporairement, remettre la carte dans sa position verticale. *Exhaust: épuiser*

Dépenser / Dépensé : Certaines pièces dans le jeu sont dépensées comme de l'argent. Afin qu'une certaine pièce soit dépensée, cette pièce doit être en jeu. Les pions qui sont "dépensés" devraient être placés dans l'espace "Out of Play" ; Les pions qui appartiennent à un Draw Cup (comme les pions Mais ou Intruder) sont retournés à leur Draw Cup.

Disponible : Une pièce de jeu et/ou une carte est dit être "disponible" si elle n'a pas été enlevée du jeu. *Available : disponible*

Draw Cup : Il y a deux Draw Cup dans le jeu à partir desquels les pions pourront être tirés aléatoirement : un pour les pions Mais et un pour les pions Intruders. Une coupe vide et opaque (pas fournie avec le jeu) est souhaitable. *Draw Cup : Draw : tirer et Cup : tasse ou coupe*

Drought Spaces : Chaque Territoire (excepté le Canyon de Chelly) a deux espaces sécheresse. Chaque espace sécheresse peut contenir un pion sécheresse. *Drought : sécheresse / Drought Spaces : Espace de Sécheresse*

En jeu / Dans le jeu : Les pions Familles sont considérés être en jeu quand elles sont dans une zone, un espace Caught ou Escape. Tous les autres pions du jeu sont en jeu quand ils sont n'importe où sur la carte exceptés dans l'espace Out of Play. Une carte est également en jeu quand elle est face visible en haut, le long du bord de la carte.

In-play / Into Play : En jeu

En dehors du jeu : Une pièce de jeu est en dehors du jeu quand elle n'est pas considérée être "En jeu". *Out of Play : En dehors du jeu ou Hors jeu*

Enemy : Le terme "Enemy" correspond au côté non joueur du jeu qui représente l'ennemi colonial des Navajos centré au Nouveau Mexique.

Enemy Morale : le Morale de l'ennemi ou Enemy Morale est suivi sur la piste Générale sur le tableau en utilisant le pion Morale approprié pour la période. Le joueur peut gagner en conduisant le Moral de l'Enemy à 0 (1.2.3).

Enemy Way : Les Ceremony Cards ont un effet "Enemy Way". Cet effet est seulement déclenché par un Événement Majeur sur une autre Ceremony Card. Le joueur peut ne pas jouer une Ceremony Card de sa main pour son effet Enemy Way (ce n'est donc pas souhaitable de le faire). *Enemy Way : littéralement « le chemin de l'ennemi »*

Événement Majeur : C'est la partie texte encadrée d'une carte de Ceremony (la portion en haut), Operations, Événement Historique, ou d'un Événement de Transition qui est conduit pendant une phase de tour d'un Événement Majeur. Voir section 6.

Soit Major Event Segment sur la carte

Événement Mineur : Chaque carte d'Operation ont un Événement Mineur qui est exécuté durant un Segment d'Événement Mineur (voir 2.2.3). Voir les règles section 7 pour plus de renseignements sur les Événements Mineurs. *Soit Mineur Event Segment sur la carte*

Événements de Transition : Les cartes d'Événements Transitionnels (cartes #s 45,50, et 55) sont insérées dans le segment de carte le plus bas dans la pile de cartes à tirer selon l'installation du scénario (voir les Instructions d'Installation du Scénario dans le Playbook). Les cartes d'Événements Transitionnels ont seulement un Événement Majeur. Les Événements à résoudre durant un segment d'Événement Majeur ou une carte d'Événement de Transition sont détaillés dans la section 6 des règles.

Familles Activées : Les Familles sont activées pendant un Take Actions Operation (voir 3.2). Seul les Familles activées peuvent conduire des Actions. Le nombre de Familles qui peuvent être activées est égal au nombre d'Anciens (Elders) plus soit 1 ou le nombre de pions Familles dans le Canyon de Chelly (peu importe lequel est le plus haut).

Férocité / plus de Férocité / Moins de Férocité : Chaque pion Famille a un taux de Férocité (nombre à droite en bas du pion). Le pion Famille sur la carte avec le plus haut taux de Férocité (en cas d'égalité, utilisez en priorité l'ordre alphabétique) est connue pour être le pion Famille "le plus Féroce". Le pion Famille sur la carte avec le plus bas taux de Férocité (si égalité, utilisez l'ordre alphabétique) est connue comme "la moins Féroce"

Firearms : Les pions Firearms sont utilisés pour obtenir un avantage dans une bataille. Les pions disponibles de Firearms sont gardés dans l'espace Ressources jusqu'à ce qu'une Famille combatte et élise un pion Firearms pour une modification d'un lancement de dé (MLD – Étape2) Les pions Firearms (incluant ceux sur le derrière du dos des pions Intruder) sont retournés à l'emplacement Out of Play immédiatement après la conclusion d'une bataille dans lesquels ils furent utilisés.

Firearms : armes à feu

NOTE de CONCEPTION : Les pions Firearms représentent pas seulement des fusils, mais des munitions en suffisante quantité et ainsi prendre l'ennemi par surprise et obtenir un avantage décisif.

Cependant, la rareté des Firearms dans le jeu représente ensemble, un manque de munitions et d'armes à feu.

Forts : Les Forts (placés seulement avec la carte #51) fonctionnent beaucoup comme les Outposts, mais avec quelques propriétés uniques. Fort Defiance et Fauntleroy ont chacun des fonctions identiques (comme ci-dessous) excepté que Fort Fauntleroy est plus dur à détruire (voir Raid Table).

- Les Familles dans la même zone qu'un Fort sont immunisées des Take Slaves -*enlèvement d'enfants*(4.2.9) , des Comanche Raid - *Raids des Comanches*(4.2.4), des Ute Raid - *Raids des Utes*(4.2.12) et des Raid Enemy Instructions— *Raids des ennemis* (4.2.8).

- Pendant un Enemy Raid, traitez les Familles dans la même zone qu'un Fort comme si elles n'existaient dans les intentions des organigrammes. (Tribal Raid Flowchart et Enemy Raid Flowchart). *Flowchart : organigramme.*

- Les Familles avec une Férocité de 1 qui finissent une activation dans la même zone qu'un Fort doivent être démobilisée : placez tous les pions Familles de l'espace Famille dans l'emplacement Passage of Time.

- Regarder au 3.2.2 pour voir comment les Forts impactent le mouvement d'un pion Famille.

- Regarder au 8.2 pour voir comment les Forts impactent le segment Victory Check.

- Si une ou plus de Familles sont dans la même zone qu'un Fort durant une phase de défausse, le joueur perd soit 1 point Militaire ou 1 de Culture. Voir 2.3.

Good Medecine : Quand vous résolvez une carte d'Événement Historique, durant un Segment Victory Check (2.2.4) , le joueur peut exécuter une procédure Good Medecine (8.1) au lieu d'une procédure Victory Check (8.2). Le coût utilisant Good Medecine est généralement la suppression d'un ou plusieurs cubes noirs du jeu et est expliqué plus loin dans le tableau Good Medecine.

Good Medecine : Bonne Médecine

Gratuit : une action ou une réaction gratuite ne coûte aucun APs ; une action "Gratuite" de Développement Culturel ne coûte aucun Culture ou de Military Points. *Free : libre ou gratuit*

Historical Event Cards : Les Cartes d'Événements Historiques (cartes #s 41-44, 46-49, et 51-54) ont un code couleurs dans le jeu pour la période dans lesquelles elles peuvent apparaître : Jaune : Espagnole. Vert : Période Mexicaine ; Bleu : Période Américaine. Les Cartes d'Événements Historiques ont un Segment Événement Majeur (2.2.2) et un Segment Victory Check (2.2.4). Il y a quatre Cartes d'Événements Historiques dans chaque Période du jeu.

Historical Event Cards : Les Cartes d'Événements Historiques

Instructions : Les Instructions sont trouvées sur les pions Enemy Instructions. Les règles se rapportant à l'exécution des Instructions peuvent être trouvées en section 4.2.

Intruder Counters : Les pions Intruders sont aléatoirement tirés de la coupe Intruder (voir Draw Cup) et placés sur la carte par certains Événements Majeurs.

• **PLACEMENT :** Pour placer un pion Intruder, lancez un dé pour déterminer un Territoire, puis lancez un autre dé pour déterminer la Zone de ce Territoire.

• **RÉVÉLATION :** Les pions Intruders sont immédiatement révélés quand une Famille entre dans la Zone contenant le pion Intruder (à travers une action de déplacement ou d'évasion (5.2.4) , ou quand un pion Intruder est placé dans la même zone qu'un pion Famille (si >1 Famille dans la zone, utilisez l'ordre Alphabétique pour déterminer la Famille impactée). Quand il est révélé, résolvez les effets du pion Intruder (voir Player Aid Card). S'il y a plus d'un pion Intruder dans une zone où rentre une Famille, révéléz les pions du plus haut empilé au plus bas.

Kit Carson , la campagne : Le point culminant de la période de jeu Américaine est résolue comme un Tribal Raid avec quelques règles spéciales. Voir 6.2.3.

Main : L'Événement majeur sur les Ceremony Card permettent au joueur de prendre la Ceremony Card dans sa "Main". Il n'y a pas de limites au nombre de Ceremony Cards qui peuvent être "Tenus" dans la main du joueur. Les Ceremony Cards peuvent jouées de la main du joueur dans l'ordre d'exécution de leur effet "Blessing Way". *Hand : main*

Manuelito, le pion Famille : Le pion Manuelito vient en jeu via un Événement Majeur Historique, la carte #53, Manuelito's War. La Famille empilée avec le pion Manuelito est connue comme "la Famille de Manuelito". La Famille de Manuelito savoure les bénéfices suivants :

• **BATAILLE :** la Famille de Manuelito OBTIENT +1 MLD dans une bataille(11).

• **ÉVASION :** la Famille de Manuelito OBTIENT +1 MLD pour une Évasion.

• **RAID SUR UN OUTPOST OU UN FORT:** Durant une unique Activation, la Famille de Manuelito peut ignorer 1 tirage de Cube (et seulement 1 cube) durant un (1) Raid sur un Outpost. Placez le cube ignoré dans le Raid Pool et retirez à nouveau.

OPERATION, les cartes d'Opérations : Les cartes d'Opérations sont le cœur du jeu et consistent en une opération pour les Diné et une pour l'Enemy (2.2.1), un Événement Majeur (2.2.2), et un Événement Mineur (2.2.3).

Ordre Alphabétique : Quand il est demandé une sélection utilisant une priorité alphabétique, choisissez "A" avant "B", et "B" avant "C", et ainsi de suite.

• **Preempt :** L'action par laquelle le joueur, pendant qu'il exécute une carte Operation, dépense des APs dans l'objectif de jouer son segment Operation avant que L'Enemy entreprenne son segment des Operations (2.2.1). *Preempt : Préempter – def : jouer avant, en payant un coût.*

Remove from Game : Quand il est demandé de supprimer un pion, un cube ou une carte du jeu, placez les pièces dans la boîte de jeu. Ces pièces ne retournent pas dans le jeu à moins qu'une spécificité du scénario dit de le faire *Remove : supprimer du jeu – Game: jeu*

Remove from Play : Quand il est demandé d'enlever un pion ou un cube du jeu, placez-le dans son emplacement approprié Out of Play, ou pour les pions Maïs et Intruder, dans son Draw Cup.

Remove : enlever du jeu – Play : jouer

Note traducteur : Les joueurs remarqueront la différence entre les deux termes : Game et "Play – le 1^{er} indiquant que les pièces retournent dans la boîte de jeu Navajo Wars, le deuxième , les pièces sont encore jouable mais temporairement hors-jeu.

Reset Cubes : Quand il est demandé de Reset Cubes, retournez tous les cubes dans l'espace Recovery vers le Raid Pool (sac noir) ; puis glissez tous les cubes de l'espace Raided Cubes vers l'emplacement Recovery. *Reset Cubes : Restauration des Cubes*

Note traducteur : Le terme Espace et Emplacement ont la même signification, juste un choix du traducteur pour éviter les redondances. Par contre le terme Zone correspond au 6 Aires de chaque Territoire (3 pour Chelly).

Santa Fé : Santa Fé est une zone spéciale. Elle a une valeur de 1 tout le temps. Les Familles ne peuvent se déplacer sur Santa Fé.

Swap Instruction Counters : Quand il est demandé de "Swap" les pions Instruction, afin que les deux pions Instructions échangent de places, ils doivent être sur les deux emplacements du Tableau Enemy Instruction, s'ils n'y sont pas, aucuns échanges ne peut survenir.

Swap : échanger

Territory : Les Territoires sont des parties sur la carte qui ont une piste de zones. Quand une règle ou une carte fait référence à un "Territory", cette règle devrait se comprendre comme incluant tous les Drought Spaces, Zones, les espaces Escape et Caught dans le Territoire.

Tribu / Tribale : le terme "Tribu" ou "Tribal" se réfère au "côté" non joueur du jeu qui représente les tribus native qui furent généralement hostiles aux Navajos. En terme de jeu, "Tribu" fait référence aux Apaches, Comanches, Hopis, Utes et Zunis. *tribes : Tribu*

Victory Points (Vps) : La plupart des Territoires ont un taux de Victory Points utilisés pendant une procédure de Victory Check (8.2).

CREDITS

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 Kehrler, 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

Special Thanks to Steve Carey, who without his support, the game would never have come this far.

2 . Séquence de Jeu

2.1. Phase de Tirage de Carte

Tirer une carte sur le haut du deck, et révélez-la face visible.

2.2. Phase de Résolution de Carte

La carte tirée a ses instructions à résoudre du haut vers le bas en une séquence.

2.2.1. Segment des Opérations : [Cartes Opérations seulement ; si la carte est une Ceremony, Historique, ou Événement Historique de Transition, allez au 2.2.2 ci-dessous] – Le joueur et l'Enemy conduiront chacun un segment Operation – un pour le segment des Diné (section 3) et un pour le segment Enemy Operation (section 4). L'Enemy exécute une opération en premier, cependant le joueur peut dépenser des APs comme stipulé sur la carte pour préempter et exécuter le segment des Opération pour les Diné en premier.

2.1.2. Le Segment Événement Majeur :

[Toutes les Cartes] – La partie de l'Événement majeur de la carte courante est exécutée comme stipulée sur la carte. Voir section 6.

NOTE : Les cartes Ceremony auront une procédure à suivre en haut. Également, prenez note que soit le Blessing Way ou l'Enemy Way a un effet sur la carte !

2.2.3. Le Segment Événement Mineur : [Les cartes Operations seulement; si c'est une carte Événement Historique ou Événement de Transition, allez au 2.2.4] – Il y a quatre types d' Événements mineurs qui peuvent survenir : Sécheresse (drought), Recovery (Restauration), Posture Shift (changement de position), et Reset Cubes (Restauration des Cubes). Voir section 7.

2.2.4. Segment Victory Check: [Les cartes Événements Historique ou Événements de Transition seulement ; si c'est une carte Operations, ou Ceremony allez au 2.3]. Conduisez une Good Medicine (8.1), ou un Victory Check (8.2).

2.3. Phase de Défausse

Accomplissez ce qui suit :

2.3.1. Si une ou plus de pions Familles sont dans la même zone qu'un Fort, le joueur doit perdre soit 1 point de Culture ou 1 point Militaire (le total ; pas par Famille)

2.3.2. Contrôlez si les conditions de Victoires (12.1 ou 12.2) s'appliquent.

2.3.3. Á moins qu'on est placée une carte face visible en haut sur le côté du plateau de jeu (comme un rappel de ses effets persistants), défaussez la carte courante.

2.3.4. Ajuster la Férocité de la Famille: Ajuster la Férocité des Familles en jeu qui n'ont pas un pion homme dans son espace Famille à zéro.

2.3.5. Si le scénario n'est pas terminé, retourner au 2.1.



© 2013 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232 – 1308
Www.GMTGames.com

© 2013 GMT Games, LLC

*Traduction faite en mars / avril 2015
par Christian Vansomeren et
Christophe Champalaune*