

# Navajo Wars

## PLAYER AID CARD

### PLANNING Résumé (3.1)

**Étape 1** Placez un pion population avec le même symbole que la carte Opérations dans la Passage of Time.

**Étape 2** Collectez 1 A P pour chaque Ancien sur le Elder Display. Chaque Elder glisse une zone vers la zone de droite (l'Ancien la zone le plus à droite reste en place).

**Étape 3** Chaque Ancien sur le Elder Display peut mener UNE Action Elder Gratuitement.  
On doit lancer un dé  $\leq$  Elder Rating pour réussir.  
Chacun des Anciens mène une des actions suivantes :

- Si les Military Points < Culture Points, -1 Culture et +1 MP
- Si les Culture Points < Military Points, -1 Military et +1 Culture Point.
- Ajustez la Ferocity de 1 Famille de 1 (en plus ou en moins). Si la Férocité augmente, +1 Military Point si < 5 ; si la Ferocity diminue, +1 Culture Point si < 5. La Ferocity de la Famille peut seulement être impacté une fois par les Anciens pendant la résolution d'une unique carte.
- Ajoutez 1 A P à la Piste Générale de Suivi.

**Étape 4** Si Culture Points > 0, chaque Famille avec une femme peut dépenser 1 AP pour placer 1 pion Trade Goods dans le Resources Box.

**Étape 5** Chaque Famille avec un homme peut dépenser 1 AP pour mener un Tribal Warfare (req .Military Point > 0) OU un Tribal Diplomacy (voir Tribal Raid Flowchart).

**Étape 6** Restauration des Cubes.

### PASSAGE of TIME (3.3)

**Étape 1** **Ajustez la Population** : (A) Convertissez des enfants et/ou des adultes – placés dans le Passage of Time ; (B) Placez les anciens sur le Elder Display ; les adultes /enfants dans les espaces Familles des Familles en jeu ; (C) placez les pions dans les espaces Familles des Familles qui ne sont pas en jeu et placez le pion Famille dans le Canyon de Chelly (D) Ajustez le pion Culture Points ; (E) Enlevez les pions restant du Passage of Time.

**Étape 2** **Retournez les animaux** : tous les animaux dans les espaces Famille et le Passage of Time, vont dans le Resources Box.

**Étape 3** **Élever les Animaux** : si le joueur a au moins un animal dans le Resources Box, ajoutez un animal identique dans le Resources Box(max 1 mouton et 1 cheval).

**Étape 4** **Récoltez du Maïs**: Si un pion Maïs face cachée est dans dans la même zone qu'une Famille, le joueur peut le placer face vue dans le Resources Box.

**Étape 5** **Nourrir la Population** : Chaque Territoire avec 1+ Famille peut nourrir des pions = Arabilité ; le Maïs dans le Resources Box peut nourrir = valeur ; le mouton dans le Resources Box peut nourrir 4 pions.  
Le Maïs/Moutons peut être dépensé pour nourrir des pions. DOIT nourrir tous les pions population/anciens sur le Display si possible. (ceux non nourris, sont enlevés du jeu).

**Étape 6** **Nourrir les Animaux**: Chaque territoire avec 1+Famille peut nourrir 1 cheval et 1 mouton. Les animaux non nourris, sont enlevés du jeu.

**Étape 7** **Réaliser un Contrôle de Mortalité des Anciens** : Pour chaque ancien sur le Elder Display(lancé un dé vs le Elder Rating) ; si  $\leq$  Elder Rating, L'ancien est enlevé du jeu.

**Étape 8** **Accomplir une Restauration de pays** (enlevez 1 pion sécheresse ; identique au 7.2.2.

**Étape 9** **Retournez tous les Maïs** dans le Resources Box dans l'espace Subjugat° of N.M -1 Enemy Morale

**Étape 10** Si la carte #41 est enlevée du jeu ET < 3 cubes rouges dans le Subjugation of New Mexico - 1 Enemy Morale.

**Étape 11** Restauration de Cubes.

### Les effets des Pions Intruder (13.0 "Intruder Counters")

Les pions Intruder sont immédiatement révélés quand une Famille rentre dans une Zone contenant un pion Intruder, ou quand un pion Intruder est placé dans la même Zone qu'un pion Famille (si > 1 Famille dans la Zone, utilisez la Priorité Alphabétique pour déterminer quelle Famille est impactée). Quand révélé, résolvez immédiatement les effets des pions Intruder (voir ci-dessous). Si 2+ Intruders sont dans une Zone quand une Famille rentre, révéléz les pions dans l'ordre du haut vers le bas comme stipulée ci-dessous.

#### Intruder Les effets quand ils sont révélés

**Ambush** Enlevez 1 pion population de la Famille et placez le dans le Passage of Time Box. -1 Culture Point pour chaque espace vide de la Famille affectée. Retournez le pion Ambush à son Draw Cup.

**False Rumor** Pas d'effet. Retournez le pion à son Draw Cup.

**Firearms** Placez le dans le Resources Box. Traitez le comme un pion Firearms. Si utilisé, enlevez le pion Intruder vers le Out of Play Box. (un Événement Majeur peut le ramener en jeu).

**Fortune** Placez le dans le Resources Box. Dépensez le pion soit (1) retournez un cube tiré vers son Raid Pool (sac noir) et retirez un nouveau cube ; OU (2) relancez un dé déjà lancé – tous les dés doivent être relancés.

**Intruder Moved** Lancez un dé pour le Territoire ; alors pour la Zone ; tirez et placez un nouveau Intruder ; puis placez ce pion dans son Draw Cup.

**Mission** Si la Piste de Territoire n'a pas de pion Mission, placez ce pion dans la Zone #1 ; autrement, traitez le comme un Outpost Expansion et **retournez ce pion vers le Draw Cup.**

**Skin Walker** Si le joueur a 0 APs, gagnez +1 AP pour chaque ancien sur le Elder Display ; autrement, réduisez les APs à 0.

**Wandering Natives** Placez un pion Adulte ou enfant dans le Passage of Time Box. Enlevez ce pion Intruder vers le Out of Play Box.

**Trade Goods** Placé dans le Resources Box. Si utilisé, retournez le vers le Draw Cup.

**Arabilité** : une mesure de la capacité d'un Territoire à nourrir La Population et les pions Animaux. Chaque Territoire a une Arabilité égale à 3 minorée du nombre de pions Sécheresse et Pions Ranchos dans ce Territoire. Les Outposts 'Mission' n'ont Pas d'influence sur l'arabilité.