

GREENLAND

A card game of survival for 1 to 3 players
designed by Phil Eklund and Philipp Klarmann
Version: May 28, 2014



INTRODUZIONE

I cacciatori, emaciati, si arrampicarono fuori dalla barca a remi per metter piede sul lastrone di ghiaccio. Il loro capostipite, Erik il Rosso, aveva chiamato questa terra desolata Groenlandia, la Terra Verde, a dispetto del fatto che non vi fossero alberi e che, ogni anno, gli inverni si facessero più lunghi e il ghiaccio, più spesso. Era ormai maggio, e i Norse avevano esaurito da mesi le riserve di cibo e di fieno. Ora, però, era finalmente giunta la prima carne dell'anno: cuccioli di foca, dagli occhi di cerbiatto, abbandonati sul ghiaccio e lasciati al loro destino. I cacciatori, armati di bastoni, pensavano che ciò che stavano udendo fossero i cuccioli che chiamavano le madri in soccorso. Non si trattava invece degli urli dei cuccioli, ma del sibilo di frecce. Gli Skraeling (termine denigratorio col quale i Vichinghi indicavano le tribù sia dei Thule che dei Tunit) erano più numerosi, avevano più armi e maggiore esperienza di sopravvivenza nell'Artico. E una volta che avessero eliminato tutte le altre culture, avrebbero governato da soli sull'intera Groenlandia.

A. SOMMARIO



I tre giocatori rappresentano le tribù dei Tunit¹ (verde), dei Norse² (rosso) e dei Thule³ (giallo), che lottarono per la sopravvivenza in Groenlandia tra i sec. XI e XV. Ogni Tribù invia cacciatori alla ricerca di cibo e di fonti d'energia per il mantenimento di bambini, anziani e bestiame; inoltre, accumulano Punti Vittoria al prezzo dell'eliminazione di specie concorrenti o grazie all'accumulo di risorse. Storicamente, il clima divenne poi troppo rigido e sparirono tutti tranne i Thule (Inuit).

- Regole aggiornate costantemente: <http://tinyurl.com/lblunx8>
- Turni. Ogni **turno** di gioco rappresenta una generazione. Ogni turno consta di sei **fasi (A1)** durante le quali ognuno esegue le proprie Azioni di fase prima di passare a quella seguente.

Importante: quando si procede alla descrizione di un termine, esso è redatto in **grassetto**; se invece la descrizione è altrove, il termine è in *corsivo*.

Regola aurea: se il testo su una carta contraddice il presente regolamento, la carta ha precedenza.

A1. SEQUENZA DI GIOCO (sei fasi per generazione)

1. **EVENTO.** Si rivela una Carta Evento, che determinerà il *primo giocatore* (A2). Se ne applicano gli effetti descritti dai simboli, andando da sinistra verso destra, a tutti i giocatori (**Parte D**). Se la carta è una nave dei mercanti Norse, *si mette all'asta* il tipo di risorsa che essa importa (D10).



2. **ASSEGNAZIONE CACCIATORI.** Ogni giocatore decide come utilizzare i propri cubetti (cacciatori): essi possono cacciare *Biomi* (E1), *colonizzare* il Nuovo Mondo (E2), *maturare ad Anziani* (E3), *razziare bestiame o rapire donne* (il c.d. *Ratto delle Sabine*), o difendere le proprie Carte Tribù (E5).

3. **NEGOZIAZIONE E ATTACCHI.** I giocatori possono corrompere gli altri per far ritirare pacificamente i cacciatori avversari, anche offrendo in mogli le *Figlie* della propria Tribù (F1). I giocatori con un Anziano Capoguerra possono usare i loro cacciatori per *attaccarne* altri che si trovino sulla stessa carta così contesa (F2). Se il Markland o il Vinland nel Nuovo Mondo arrivano a più di 6 cubetti, si gira la loro carta sul lato opposto, *ostile* (F3).

• Al termine di questa fase, ogni giocatore può pagare un avorio per rendere *pacifica* una carta Nuovo Mondo (F3).

4. **TIRI DI CACCIA.** Tutti i giocatori effettuano i loro *Tiri di Caccia* (**Parte G**): si tira un dado per ogni cacciatore assegnato. Se la quantità di “1” e “2” tirati è almeno pari a quella del numero di dadi indicato sulla carta *Bioma*, si ricevono **neonati** (cubetti cacciatore da aggiungere nella successiva generazione) e/o **nuovidiscisi** risorsa, secondo quanto indicato. In caso di Carte Barra sul *Lato Freddo* (D3), hanno successo solo gli “1”.

- Mogli, Anziani, o Animali domestici possono far ritirare dadi specifici.
- Alcune carte permettono di considerare come “1” tutti i dadi di un certo valore (G3).
- Se più giocatori contestano una carta che non sia né Markland né Vinland, il primo la cui Caccia riesce, prende tutto e ne riceve i benefici; gli altri tornano a casa a mani vuote (A4).
- I simboli “*morso di squalo*” indicano i tiri che uccidono i cacciatori, che la caccia riesca o meno (G0). I sopravvissuti tornano ai rispettivi *cacciatori disponibili* (B0).
- I Biomi che rappresentano invenzioni o animali domestici possono essere aggiunti alla *Mano* (G6) e sono rimpiazzati nella Barra. I Biomi con *Trofei* possono invece essere aggiunti alla propria *Tribù* (G5), ma non rimpiazzati.



5. **ANIMALI DOMESTICI.** Ogni carta “D” nella Tribù di un giocatore, gli assegna i neonati specificati senza fare Tiri di Caccia, a patto però di spendervi energia o Anziani (**Parte H**).

6. **AZIONI DEGLI ANZIANI.** Infine, tutti i giocatori eseguono le Azioni degli Anziani (**Parte I**), se hanno cubetti nel giusto **Rango** (la riga sulla Carta Consiglio degli Anziani). Se non si dispone di Anziani, si ha la possibilità di convertirsi al **Monoteismo** (girando la Carta Consiglio degli Anziani sul lato opposto).

A2. ORDINE DI GIOCO – FASI 1, 2 & 5

Il simbolo in alto a sinistra di una Carta Evento rivelata a inizio turno, indica il colore del **primo giocatore**. In tutte le fasi tranne la 3, la 4 e la 6, il primo giocatore esegue la sua fase, e poi si procede in senso orario, sino all'ultimo giocatore.

- **Consiglio di Guerra.** Quando un evento indica chi è il primo giocatore, e costui possiede un Anziano in Rango 4 (Capoguerra) a inizio turno, può scegliere un altro giocatore come primo giocatore per quel turno. Si procede poi in senso orario.



*Il Verde è
il primo
giocatore*

A3. ORDINE DI ATTACCO – FASE 3

Se i giocatori sulla stessa carta contesa desiderano attaccarsi, chi possiede più ferro (dischi neri) attacca per primo. In caso di parità, decide l'*Ordine di Gioco* (A2).



A4. ORDINE DI CACCIA – FASE 4

Se più giocatori hanno cacciatori su un Bioma conteso, il giocatore che ne ha di meno, caccerà per primo⁴. In caso di parità, deciderà invece l'*Ordine di Gioco* (A2).

- **Ordine di Risoluzione Biomi.** Il *primo giocatore* sceglie qual è la prima carta da cacciare, quale la seconda, quale la terza ecc. Ciò è importante per un *Ratto delle Sabine* (G1), durante il quale si può acquisire oppure perdere l'abilità speciale di una delle Figlie.
- **Cacciare per Primi.** Alcune carte permettono di **cacciare per primi**, se su una carta di un *Tipo di Bioma* specifico (B2).



*Se si pesca, si è
i primi a cacciare*

A5. ORDINE DELLE AZIONI DEGLI ANZIANI – FASE 6

Tutti i politeisti risolvono le Azioni per primi (simultaneamente), quindi tutti i monoteisti (simultaneamente).

B. COMPONENTI

54 CUBETTI POPOLAZIONE. Rappresentano **Anziani**, se sulla Carta Consiglio degli Anziani, coloni, se su una Carta Nuovo Mondo, **mariti**, se sullo spazio esogamia di una Carta Figlia, e **cacciatori** in qualunque altro luogo. Ve ne sono 18 per ogni colore (Norse - Vichinghi = rossi, Thule - Inuit = gialli, Tunit - Dorset = verdi). I **cacciatori disponibili** vanno separati dal proprio Valhalla (ossia, dal cimitero)⁵.

3 CUBETTI GRANDI. Uno per ogni colore, di 10 mm di lato, usato per rappresentare l'*Alfa* (E7).



TIPI DI DISCO



Arancio Bianco Nero

TIPI DI BIOMI



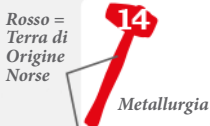
Caccia
Terrestre



Climax Caccia
Marittima



Pesca



Rosso =
Terra di
Origine
Norse

Metallurgia



Razzia

24 DISCHI ARANCIO Rappresentano l'**energia** (legna da ardere, o grasso di balena). Sostengono gli animali domestici, trasformano i cacciatori in Anziani, e permettono di eseguire alcune Azioni degli Anziani.

12 DISCHI BIANCHI Rappresentano **avorio** (o lana, falchi vivi e cuccioli di orso). Servono ad aggiudicarsi all'asta le risorse che arrivano via nave. Valgono ognuno 1 Punto Vittoria (PV) per i giocatori monoteisti.

12 DISCHI NERI Rappresentano **ferro**. Siusano per realizzare utensili, contrastare perdite, e per attaccare per primi su carte contestate. Valgono ognuno 2 Punti Vittoria (PV) per i giocatori monoteisti.

60 CARTE Vi sono 16 Carte Evento, 14 Biomi della Groenlandia del Nord, 15 Biomi della Groenlandia del Sud, 2 Carte Nuovo Mondo, 3 Carte Consiglio degli Anziani (una per giocatore), 8 Carte Figlia, e 2 Carte Fattoria dei Norse. Sul lato della scatola ne sono analizzati gli elementi.

6 DADI A SEI FACCE (6d6). Usati per Attacchi, Caccia e Morte degli Anziani.

B1. TIPI DI BIOMA, CLIMAX E TERRA D'ORIGINE

Ogni **Bioma** appartiene a un determinato **Tipo di Biomi** indicato in alto a destra: caccia marittima, caccia terrestre, pesca, metallurgia o razzia.

- **Climax**. Il numero nel simbolo è detto climax. Più basso il numero, più facilmente il Bioma sarà rimpiazzato in una *migrazione* (D1).
- **Terra d'Origine**. Il colore del simbolo Bioma indicache esso è parte di quella *terra d'Origine*. Il giallo/verde è il territorio dei Tunit e dei Thule, nella Groenlandia del Nord. Il rosso è quello della terra dei Norse, nella Groenlandia del Sud⁶. Se il simbolo è bianco, esso è parte di una Terra d'Origine solo quando all'interno di una Tribù.

B2. TRIBÙ E GESTIONE DELLE CARTE

Ogni giocatore gestirà delle carte faccia in su chiamate **Tribù**: ognuna è composta, all'inizio, dalla propria Carta Consiglio degli Anziani e dalle Figlie. I Biomi con il **simbolo della mano** possono essere aggiunti alla propria **mano (G6)**. Sino a quando esse non sono nella Tribù, non sono considerate in gioco e abilità e VP non contano; con un'Azione degli Anziani (**I1** o **I4**) possono essere aggiunte alla propria Tribù. Le carte acquistate all'asta entrano invece direttamente nella propria Tribù (**D10**).

- **Capacità della Mano di Carte.** La Capacità della Mano di un giocatore è garantita da alcune delle Figlie, o da alcune Risorse d'Importazione. Ogni Anziano in Rango 3 aggiunge 1 alla Capacità di Mano. Se non si ha nulla di ciò, la Capacità di Mano è zero.
- Se un giocatore acquisisce una nuova Carta da Presa, ma la Mano è al completo, dovrà sceglierne una da scartare. Se la Capacità di Mano si riduce (per es. perdendo una Figlia letterata o un Artigiano), egli dovrà scartare carte sino a che non ne avrà la quantità consentita.
- **Carte "D" e Carte "I".** Biomi che possono essere aggiunti alla propria Mano contrassegnati da una "D" (animali Domestici) o da una "I" (Invenzioni) viola. Le Carte Fattoria con cui il giocatore Norse inizia la partita sono un altro esempio di Carte "D".

Esempio: Il Thule ha Peepeelee (Capacità della Mano +1, carta "D"), un marito per Birgitta (Capacità della Mano +2) e un Saggio (Anziano in Rango 3). La Capacità massima della Mano di Carte è di tre. Va tenuto presente che anche se Peepeelee permette una Mano di 4, una di esse dev'essere una carta "D".

Suggerimento: Il Tunit inizia senza Figlie letterate e, se perde il suo Artigiano in Rango 3, non può avere una Mano di carte. Non potrà pertanto acquisire animali domestici o invenzioni, tranne ciò che acquirerà direttamente dalle navi (esattamente come dimostra la Storia). Come priorità, il Tunit dovrà pertanto cercare di avvalersi sempre di un Artigiano, di acquistare un Libro Importato, e/ o maritare una Figlia letterata.





B3. SCAMBIARE CARTE PER DISCHI

Se una sua carta nella Tribù riporta un disco risorsa etichettato con un “Valore” [Value], un giocatore potrà, in qualunque momento, scartare quella carta per guadagnare, **in cambio**, i dischi.

- Una carta “D” che è stata razzata (E5) non può essere scambiata.
- Va rispettata la marcatura del legno (B4) quando si scambia bestiame per energia.
- Crollo del ferro. Se si verifica l’evento del crollo del ferro(D6),si dovrà scambiare una carta di “valore”ferro per un solo disco nero

Esempio: l’evento Riscatto del Falconiere [Falconer’sRansom], permette di scambiare i girfalchi per 3 avori invece che per 1, in quel turno. Perciò, se si riesce in una caccia ai falchi selvatici o se si scambia un falco addomesticato, si ricevono 3 avori.

B4. GESTIONE DI DISCHI E CUBETTI

- Ogni giocatore è limitato a 1 cubetto grande e ai 18 cubetti piccoli del proprio colore.
- Ferro e avorio. I dischi neri o bianchi sono illimitati. Usate sostituti, se finissero.
- Marcatura del legno. Non si possono mai avere più di 8 dischi arancio.
- Non si può mai sostituire il disco di un colore con uno di un altro.

C. PREPARAZIONE

1. Eventi. Separate le Carte Evento e sceglierne 10 a caso, che formeranno un mazzo a faccia in giù. Le altre sono rimosse dal gioco⁷.
2. Mazzi. Separate i Biomi della Groenlandia del Nord (icona di colore verde/giallo in alto a destra) e farne un mazzo dopo averli mischiati. Fate lo stesso per i Biomi della Groenlandia del Sud (icona rossa in alto a destra): questo mazzo dovrà essere messo subito più in basso del Mazzo del Nord.

Mazzi	Nuovo Mondo	Biomi di partenza della Groenlandia					
Blocco del Nord							
Blocco del Sud							

3. Biomi della Groenlandia. Rivelate le prime sei carte del Mazzo del Nord e formate una fila sul lato destro del mazzo. Fate lo stesso per il Mazzo del Sud. Queste sono le **Barre** del Nord e del Sud. Tutte le carte iniziano a destra dei mazzi, sul cosiddetto **Lato Caldo**.

4. Nuovo Mondo. Collocate la Carta Markland nella Barra del Nord, e la Carta Vinland in quella del Sud, fra il mazzo di appartenenza e la carta più a sinistra. Ogni Barra sarà così formata da 7 carte. Le due carte iniziano la partita sul lato "Pacifico" ["Peaceful"].
5. Carte di partenza. Assegnate a caso un colore a ogni giocatore (rosso, giallo o verde). Ognuno riceve l'unica Carta Consiglio degli Anziani (girarla sul lato "Politeismo") e le Carte Figlia del suo colore (tre per il Giallo e il Verde, due per il Rosso). Il Rosso aggiunge anche una Carta Fattoria Norse a sua scelta (fra mucca, pony, pecora o capra). Le altre Carte degli Animali Norse sono messe da parte, così da poter essere magari usate più avanti. Tutte le carte sono messe in fila ai giocatori e rappresentano le Tribù: vedere lato scatola.

Suggerimento per il Norse: esaminare le Barre prima di scegliere la Carta Fattoria.

6. Cubetti di partenza. Ogni giocatore riceve i suoi 18 cubetti normali e quello più grande del suo colore. Questo, più 5 cubetti, sono messi al di sotto della Carta Consiglio degli Anziani: sono i **cacciatori disponibili**. 6 cubetti sono messi invece direttamente sulla Carta Consiglio degli Anziani, uno su ogni riga: questi sono gli **Anziani** (vedi illustrazione pag. 13). I cubetti restanti vanno nel Valhalla, il cimitero. Meglio usare un piccolo contenitore, onde evitare di confondere i morti con i cacciatori disponibili.
 - Colonia Tunit del Markland. Il Verde inizia con 5 cubetti sulla Carta Markland della Barra del Nord, presi dal Valhalla.
7. Dischi di partenza. Ogni giocatore inizia con 5 energia, 1 avorio e 1 ferro.




C1. PARTITA IN DUE GIOCATORI

Scegliete due culture a caso: le carte della terza cultura non sono usate.

- Primo Giocatore. Se a essere primo dovesse essere il colore non assegnato, sarà il colore della scritta "1st" a indicare chi giocherà invece per primo.
- Barre di Partenza. Cominciare con 5 Biomi invece che con 6 su ogni Barra.

C2. PARTITA PER INESPERTI

Rimuovere dal gioco tutte le Carte Figlia, le Carte Fattoria dei Norse, il Nuovo Mondo, e le carte D e I. Saltate tutte le **fasi avanzate** (quelle contrassegnate dal simbolo ).

Il Verde è primo. Se il Verde non gioca lo sarà il Rosso.



C3. MODALITÀ SOPRAVVIVENZA

In questa variante brutale, è molto facile che capiti che una sola cultura sopravviva.

- Alfa. *Labilità speciale* dell'Alfa (E7) è cambiata così che il suo dado tiri automaticamente “2” invece che “1”. Quest'abilità potrebbe pertanto essere suicida, se usata (vedi esempio), e non funziona sul Lato Freddo.
- La *regola del ferro* (F4) viene ignorata.
- Le carte aggiunte alla Mano o alla Tribù non si rimpiazzano. La Groenlandia ghiaccerà così più in fretta.

Esempio: durante una caccia a un orso bianco [Polar Bear] sul Lato Caldo, con un Alfa e 4 cacciatori, un giocatore decide di usare labilità dell'Alfa. Esso ottiene automaticamente un “2”, che costituisce un Successo, anche se suicida. Se almeno un altro cacciatore colpisce, la caccia riesce, e l'Alfa può risorgere come uno dei quattro neonati.

D. EVENTI (Ordine di Gioco)

Si rivela la Carta Evento e si determina il primo giocatore (A2). Poi, andando da sinistra verso destra, si applicano gli effetti dei simboli (da D1 a D9) a tutti i giocatori. Quindi, si può procedere all'asta (D10).

*Migrazione
nel Nord*



*Migrazione
nel Sud*



D1. MIGRAZIONI A NORD E A SUD (impronta)

Se c'è il simbolo a forma di **impronta**, si rivela una nuova carta dalla cima del Mazzo della Groenlandia del Nord o del Sud, a seconda della carta. Si verifica quale sia, su quella barra, la carta col *climax* (B1) più basso – che sia sul Lato Caldo o sul Lato Freddo – e la si rimpiazza con la nuova nella identica locazione, così che il numero di carte sulla Barra resti immutato. La carta rimpiazzata è invece eliminata dal gioco.

- Non ci sono Migrazioni se il mazzo è esaurito.

Esempio: si verifica una migrazione nel Sud. Le tre carte presenti sulla Barra del Sud hanno climax 6 e 11 sul Lato Caldo, e 4 sul Lato Freddo. La carta con climax 4 è quindi scartata e rimpiazzata dalla nuova carta pescata dal Mazzo del Sud. La carta con climax 4 è scartata anche se la nuova ha un climax ancora più basso.

D2. DECIMAZIONI (coltello da balena)

Il **coltello da balena** indica che le tribù sono **decimate**. In una decimazione, si rimuove almeno la metà dei **cacciatori disponibili** (ossia, di tutti i cubetti che non siano sulla *Carta Consiglio degli Anziani*, sul *Nuovo Mondo (E2)*, *mariti (F1)*, o nel *Valhalla*), e un solo Anziano (a patto ne abbiate almeno uno). Arrotondate per eccesso le perdite. Le cause di decimazione sono tre:

- Epidemie (lama con “8+”, ecc.). Sono decimate le Tribù con almeno il numero indicato di *cacciatori disponibili*.
- Malattie veneree (lama con “♀”). Sono decimate le Tribù con almeno un marito sposato con una Figlia del colore specificato dal simbolo ♀. I mariti ne sono immuni.
- Faide (lama “Feud”). Sono decimate le Tribù senza Anziani in Rango 1 (ossia, un capo o un missionario straniero). È per questo che c'è un simbolo anti - faida in Rango 1 (a destra)⁸.

Esempio: c'è un'epidemia di sifilide che colpisce chi è sposato con Figlie del Giallo e del Verde. Il Norse ha un marito su Kirima, e sceglie di perdere due dei suoi tre cacciatori disponibili, restando solo con l'Alfa. Uccide poi il suo Anziano Sacerdote. Il Thule, sposato con Meeka, subisce ugualmente la decimazione. Anche se non ha Anziani, perde quattro dei suoi sette cacciatori disponibili.

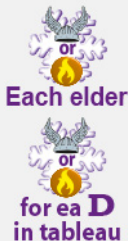


D3. PENURIA DI LEGNO/ANZIANI (fiocco di neve)⁹

Il **fiocco di neve** obbliga tutti i giocatori a eliminare il numero specificato di energia e/o di Anziani. Ogni giocatore sceglie quale Anziano/i far morire. Se non si possiedono Anziani o carte “D” nella propria Tribù, non vi sono effetti. Se non si paga per una carta “D”, la si scarta invece per il suo *valore (B3)*.

- Se si pesca una Carta Evento con il fiocco di neve, la quantità di energia/Anziani perduta è ridotta di uno se si possiede Saila come moglie o figlia.

Esempio: un fiocco di neve è etichettato con “per ogni D nella Tribù” [“for ea D in tableau”]. Se un giocatore possiede una carta “D”, ma non Anziani ed energia, scarta solo la carta “D”. Se essa ha un valore (B3), riceverà dei dischi.



for ea D
in tableau



Successo sul lato Caldo



Successo sul lato Freddo



D4. RAFFREDDAMENTO GLOBALE (macchie solari) ¹⁰

Le **macchie solari** obbligano a spostare la carta che si trova all'estrema destra, ossia nella posizione più lontana dal mazzo, sia sulla Barra del Nord sia sulla Barra del Sud, dal Lato Caldo al Lato Freddo, ossia sulla sinistra del mazzo, in posizione via via sempre più lontana dal mazzo stesso. Le carte non sono rimpiazzate. Entrambe le Barre avranno perciò una carta in meno sul Lato Caldo.

- Lato Freddo. I Biomi a destra dei mazzi sono sul **Lato Caldo**: durante la Caccia sono perciò Successi sia gli "1" che i "2". Sul **Lato Freddo**, invece, solo gli "1" hanno successo (**G0**).
- Le **Carte del Nuovo Mondo (E2)** sono Biomi che seguono le stesse regole degli altri nelle Barre, e possono dunque anche essere spostate sul Lato Freddo.
- **Freddo Polare**. Se tutte le carte sul Lato Caldo sono rimosse da una Barra, il Raffreddamento Globale farà rimuovere dal gioco, senza sostituirla, la carta che è stata più a lungo sul lato freddo (ossia, quella più vicina al mazzo da pesca)¹¹.

D5. MORTE DI UN ANZIANO (elmo alato da guerriero)

Ogni giocatore tira 1d6 e uccide uno dei suoi **Anziani** del **Rango** indicato dal dado (**A1.6**). Si può scegliere fra cubetti del proprio colore che si trovino sulla propria Carta Consiglio degli Anziani oppure su quella di un altro giocatore, se vi sono dei propri Anziani del Rango adatto. Se non si hanno Anziani nel Rango indicato, la carta non ha effetto.

D6. CROLLO DEL VALORE DEL FERRO DI IMPORTAZIONE (valore del ferro su simbolo del ferro)

Ogni giocatore che possiede una o più carte di **importazione ferro** (quelle con un simbolo "valore" del ferro, vedi **B3**), deve sceglierne una da scambiare per un disco nero.



D7. CACCIA IN MARE IMPOSSIBILE (kayak con taglio)

Nessun giocatore può assegnare cubetti su un **bioma marittimo (B1)** nel turno di quest'Evento.



D8. TEMPESTA (fulmine)

Ogni giocatore che ha uno o più Anziani in Rango 6 (Marinai), ne perde uno.

D9. MARKLAND INACCESSIBILE (tagliaboschi con taglio)

Nessun giocatore può assegnare cubetti sul *Markland* (E2) nel turno di quest'Evento.

D10. ASTA PER LE CARTE IMPORTAZIONE (nave dei Vichinghi)

Tutte le Carte Evento con il simbolo dell'**Importazione** sono messe all'asta. Tutti i giocatori possono parteciparvi offrendo il loro avorio. Se nessuno fa offerte, la carta è rimossa dal gioco.

- **Regole dell'asta.** Regole dell'asta. Ogni giocatore può dare inizio all'asta (offerta minima = 1); gli altri possono pareggiare l'offerta o rilanciare. Se qualcuno offre di più degli altri, spende l'avorio offerto, e aggiunge la carta alla propria Tribù. Gli altri giocatori si riprendono l'offerta.
- **Pareggi.** Se si pareggia l'asta, chi possiede la Figlia Peepeelee (o chi ne possiede il marito), si aggiudica l'asta. Se il pareggio sussiste, l'asta si aggiudica secondo l'*Ordine di Gioco* (A2).
- Quando ci si aggiudica l'asta, si piazza la carta nella propria Tribù, parzialmente sotto il Consiglio degli Anziani, ruotata di 180° (lato di colore viola verso l'alto).



Usate solo dischi bianchi nelle aste



Esempio: una nave da commercio islandese offre in vendita un pony dei Norse¹². Rosso e Giallo offrono un avorio ognuno, e nessuno rilancia. Siccome il Giallo possiede Peepeelee (che sagggiudica un'asta pareggiata), aggiunge il Pony alla propria Tribù. Gli animali domestici, come tutte le carte Importazione, vanno subito nella Tribù, e non in mano.

E. ASSEGNAZIONE CACCIATORI

Seguendo l'*Ordine di Gioco* (A2), ogni giocatore **assegna** ognuno dei suoi cubetti disponibili piazzandoli sulle carte appropriate: Biomi (caccia), Carta Consiglio degli Anziani (promozione), Carte Tribù (razzia o difesa di animali e Figlie), o Nuovo Mondo (colonizzazione).

- Si possono piazzare più cubetti su una stessa carta, o decidere di lasciarne alcuni disponibili.

E1. ALLA CACCIA DI BIOMI

Per poter cacciare un Bioma, si piazzano i cacciatori direttamente sulla carta.



Rosso = Terra di
origine Norse
Verde/Giallo =
Terra di origine
Tunit/Thule



- Terra d'Origine. Thule e Tunit hanno la propria *Terra d'Origine* (**B1**) nella Groenlandia del Nord, che include tutte le carte nella Barra del Nord, eccezion fatta per il Markland, oltre a tutte le carte delle Tribù Thule e Tunit. Ciò è evidenziato dal **simbolo del Tipo di Bioma** giallo/verde nell'angolo in alto a destra. La terra d'origine dei Norse è la Groenlandia del Sud, come indicato dal simbolo rosso del Bioma: sono incluse tutte le carte della Barra del Sud, eccezion fatta per il Vinland, più le carte della Tribù Norse.
- Marinai. È obbligatorio possedere un **Marinaio Anziano** (Rango 6) per ogni Bioma o Carta Tribù che non faccia parte della propria terra d'origine e sui quali desidera piazzare cubetti. Ogni Marinaio Anziano può trasportare sino a 4 Cubetti Cacciatore a un singolo Bioma o Carta Tribù ogni turno.
- Slitte. Per ogni Carta "D" con un **simbolo slitta** nella propria Tribù, un giocatore può piazzare un qualunque numero di cubetti su una carta al di fuori della propria Terra d'Origine senza un Marinaio Anziano. Le slitte si possono usare solo in Groenlandia, e non nel *Nuovo Mondo* (**E2**).



No Slitte



E2. CARTE NUOVO MONDO ^{13 14}

Le Carte **Markland** e **Vinland** sono Biomi del **Nuovo Mondo**. Fanno parte della Barra del Nord e del Sud, rispettivamente. Tali carte non sono parte della Terra d'Origine di nessuno, e occorre un Marinaio Anziano per andarci (le slitte non sono adatte).

- Inesauribili. Un qualunque numero di giocatori può piazzarvi cubetti. Il simbolo "infinito" disegnato sotto i dadi indica che, al contrario degli altri Biomi, un qualunque numero di giocatori vi può cacciare con successo.
- Coloni. I Cubetti sul Markland o sul Vinland sono *assegnati permanentemente* (**E4**) e non tornano disponibili a fine turno. Essi sono chiamati **Coloni**.
- Nativi ostili Beothuk. Se, dopo le Negoziazioni (**Fase F**), il numero di cubetti nel Markland o nel Vinland è superiore a 6 (contando i Coloni di tutti), la carta si gira sul lato *ostile* (**F3**).
- Piccola Era Glaciale del Nuovo Mondo. Se Markland o Vinland si spostano sul lato freddo oppure sono girate, tutti i cubetti che vi sono sopra, restano sulla carta. Se la carta è rimossa causa *migrazione* (**D1**), i cubetti che vi erano sopra vanno nel rispettivo Valhalla.

E3. PROMOZIONE AD ANZIANO

Per promuovere un cacciatore disponibile ad Anziano, si paga un'energia, e il cubetto si piazza direttamente su uno dei sei *Ranghi* (A1.6). I suoi poteri sono attivati immediatamente. Anche in questo caso si tratta di un'assegnazione permanente (E4), e il cubetto non può più variare di Rango. Si può avere più di un Anziano per Rango.

E4. ASSEGNAZIONE PERMANENTE

Piazzare cacciatori disponibili sul Nuovo Mondo (E2), sulla Carta Consiglio degli Anziani (E3), o sullo *Spazio Esogamia* delle Figlie (F1) è un'assegnazione permanente. In altri termini, tutti quei cubetti non tornano a essere cacciatori disponibili durante la **Fase G**.

- Questi cubetti non contano nel numero dei cacciatori disponibili (per es. nelle decimazioni).
- Eccezione: se si inizia questa fase (Fase E) senza cacciatori disponibili, si può riassegnare un Anziano, un Colono, o un Marito, al ruolo di cacciatore disponibile, sempre se si hanno i Marinai o le Slitte necessarie.
- Abbandono della Colonia. Se un giocatore ha sufficienti *Marinai Anziani* (E1) per fare evacuare i suoi Coloni (non lasciandone quindi nessuno nel Markland o nel Vinland), li può assegnare a cacciare o a razzare in Groenlandia. Le Colonie possono essere parzialmente abbandonate ritirandosi (Fase F).

E5. RAZZIA DI BESTIAME E RATTO DELLE SABINE ¹⁵

Per potere razzare una carta "D" o una Figlia dalla Tribù di un avversario, si piazzano cacciatori disponibili direttamente sulla sua carta. Il tentativo sarà effettuato nella **Fase F** (F2) e nella **Fase G** (G1).

- Capoguerra. Si deve possedere almeno un Anziano in Rango 4 per una razzia.
- Occorre un Marinaio o una Slitta per una razzia su una Tribù, se non si trova nella propria *terra d'origine* (E1). Thule e Tunit non necessitano di trasporti per razzarsi a vicenda.
- Come già indicato sulla carta, alcune carte "D" non possono essere razziate. Anche alcune delle carte "I" (invenzioni) non possono essere razziate, così come non vi si possono piazzare dei cubetti.
- Difesa. Durante questa fase, si possono piazzare cacciatori disponibili sulle proprie Carte Fattoria e Figlia per difenderle nella **Fase F** (F2).

I sei Ranghi degli Anziani



Anziano in Rango 6 (Marinaio)





Cristallo
Islandese



Bussola
Solare
Vichinga

E6. RICALIBRAZIONE DELLA NAVIGAZIONE ¹⁶

Se possiede nella propria Tribù la carta Pietra Solare / Bussola Solare [*Sun Stone/Sun Compass*], un giocatore può riassegnare tre dei suoi cacciatori dopo che gli altri hanno assegnato i propri. Ciò deve avvenire su un'altra carta sopra la quale si hanno già cubetti (e mai sul Nuovo Mondo), oppure su Carte Fattoria o Figlia nella propria Tribù. Si può procedere alla ricalibrazione senza tener conto dei *limiti dei Marinai* (E1).

Esempio: muovendo per ultimo, il Vichingo piazza un cacciatore sul bue muschiato della Tribù dei Thule. Questa razzia di bestiame permette al Vichingo di cercare di rubare anche i due neonati che in caso contrario andrebbero ai Thule. Il Thule usa la sua Pietra Solare di importazione per riassegnare due suoi cacciatori sul bue. La battaglia procede secondo quanto descritto in F2.

E7. L'ALFA ¹⁷

Ogni giocatore inizia con un Alfa. Il suo cubetto vale come gli altri, tranne per il fatto che si può considerare il suo Tiro di Caccia come un "1" senza bisogno di tirare il dado. Si deve decidere se usare quest'abilità dell'Alfa primadel Tiro di Caccia.

- Se un giocatore sceglie di NON usarla, o se l'Alfa è su un Bioma o in una razzia nella quale la sua abilità è inattiva, egli tira un dado come per ogni altro cacciatore. Se il dado ne decreta la morte, l'Alfa potrà tornare disponibile quando si avrà diritto a un nuovo neonato.
- L'abilità speciale dell'Alfa è disattivata sui Biomi *metallurgia e razzia* (B1), come in caso di *attacchi* (F2) o *razzie* (G1). Per il resto, il cubetto è uguale a ogni altro.

Esempio: se si assegna un Alfa a pescare, dato che ottiene automaticamente un "1", la pesca riesce automaticamente.

Questi Biomi
disattivano
l'abilità dell'Alfa



Metallurgia



Razzia

F. NEGOZIAZIONI E ATTACCHI

Durante questa fase, se si hanno cacciatori sulla stessacarta dove li ha un avversario, o su una Carta Tribù di un avversario, si possono aprire con lui delle **negozzazioni**. Gli si può chiedere di ritirarsi pacificamente, o ci si può ritirare, come se niente fosse. Ci si può scambiare dischi, carte della Mano, carte “D” e “I” della Tribù, offrire Figlie in moglie, o accordarsi come si desidera su mosse e strategie nei turni seguenti¹⁸.

- **Abbandono.** In questa fase, i propri cacciatori possono **abbandonare** la carta solo se chi possiede i cacciatori nemici è d'accordo. Se sì, essi tornano cacciatori disponibili (e non possono far nulla in quel turno), o possono sposarsi con una donna straniera (**F1**), se chi possiede la Carta Figlia è d'accordo.
- **Trasporto.** Se si lascia il Nuovo Mondo o un Bioma esterno alla propria Terra d'Origine, si è limitati a 4 cubetti per marinaio. Il numero di cubetti è invece illimitato per le slitte.

F1. ESOGAMIA ¹⁹



In seguito a una negoziazione a un *Ratto delle Sabine* (**G1**), i giocatori possono spostare i propri cacciatori sopra una Carta Figlia di una Tribù straniera (**F0**). Questi cubetti, ora chiamati **mariti**, sono piazzati nella **casella esogamia** della carta (in quanto non sono razziatori). Questa è considerata *un'assegnazione permanente* (**E4**) e i mariti, pertanto, non potranno più rientrare fra i cacciatori disponibili.

- **Abilità.** Una Carta Figlia condivide le **abilità** (per es. i vantaggi nella Caccia – vedi **G3**) sia con chi possiede la sua Tribù sia con chi possiede il marito. L'abilità ha effetto immediato.
- **Monogamia.** Ogni donna può avere un solo marito. Le donne sposate non possono essere oggetto di negoziazioni.
- **Protezione della moglie.** Il marito di una donna conta come difensore della Carta Figlia. Tuttavia, se la Carta Figlia è rapita durante un Ratto delle Sabine, il primo marito è ucciso.

*Mariti,
Missionari,
Venerabili e
Cacciatori su
Biomi contesi
possono
negoziare.*

Casella Esogamia



Cubetto Marito

F2. ATTACCHI ²⁰

Se un giocatore possiede uno o più Anziani in Rango 4 (Capoguerra), i suoi cacciatori, coloni e razziatori possono **attaccare** altri cubetti sulla stessa carta, tirando un numero di dadi pari a quello degli attaccanti. Ogni “1” ucciderà uno dei cubetti nemici, a scelta dell'avversario.



- Ordine del Ferro. Se vi sono più attaccanti, si procede nell'ordine di chi *possiede più ferro (A3)*. Ossia: chi ha più ferro, tira per primo e applica il danno, quindi il secondo, ecc. Si possono distribuire i colpi come si vuole tra più difensori.
- Ri-tirare. Per un Tiro d'Attacco, non ha importanza il *Tipo di Bioma (G2)*; conta piuttosto il simbolo arciere. Se l'attaccante ha una Carta Tribù con un arciere e “può ri-tirare” [*may re-roll*] (vedi a sinistra), gli è concesso di ri-tirare ogni attacco che ha il valore indicato nella figura.
- Mariti e Pastori vendicativi. Se un giocatore sta difendendo una Carta Tribù da una razza di bestiame o da un Ratto delle Sabine, gli è concesso attaccare anche se non possiede un Capoguerra, e ogni cubetto tira automaticamente “1”. Dopo l'attacco, ogni difensore sopravvissuto torna fra i cacciatori disponibili (mariti a parte).

Esempio: durante un Ratto delle Sabine, sia il Norse che difende, sia il Thule che attacca, hanno due cacciatori. Il Thule possiede più ferro, e tira un “5” e un “6”. Il Thule ha una spada, che gli consente di ritirare un “6”; riesce così a ottenere un “1”. Il Norse si ritrova pertanto a difendersi con un solo uomo, che automaticamente uccide un Thule. Il Thule sopravvissuto tira un “3” per la sua Caccia. Il risultato attiva il morso di squalo; pertanto, l'ultimo Thule è ucciso e fa fallire il rapimento.



F3. IL NUOVO MONDO DIVENTA OSTILE ²¹

Se, a fine Negoziazioni, vi sono più di 6 cubetti (contando quelli di tutti i giocatori) su una Carta Nuovo Mondo, questa va girata sul lato “ostile” [*“hostile”*], più pericoloso. Tutti i cubetti rimangono sulla carta.

- Pacificare. Se si hanno cubetti su una carta ostile, si può pagare un avorio al termine di questa fase per girare la carta sul lato “pacifico” (tutto colorato). Si tenga però conto che, se più di 6 coloni restano sulla carta alla fine della successiva fase Negoziazioni, la carta torna a essere “ostile”.



F4. LA REGOLA DEL FERRO

Se, in seguito all'Attacco da parte di un avversario o durante una Caccia, avete perso dei cubetti, potete spendere un disco nero per cancellarle, subito dopo la Caccia.

Esempio: un giocatore tira cinque "3" per la Caccia nel Markland. Può spendere un ferro per potere salvare dalla morte tutti i cinque coloni.

*Spendi 1 Ferro
per cancellare
le perdite*



G. TIRO DI CACCIA (dal gruppo di Cacciatori più piccolo)

I cubetti su un Bioma rappresentano i **cacciatori assegnati**. Quando è il suo turno di Cacciare (A4), un giocatore effettua un Tiro di Caccia tirando un dado per ogni suo cacciatore coinvolto. Se la carta è sul *Lato Caldo* (D4), ogni "1" o "2" è un Successo. Se la carta è sul *Lato Freddo* (a sinistra del mazzo di pesca), colpiranno solo gli "1". Se il tiro totalizza un numero di Successi uguale o superiore alla quantità di dadi indicati nell'angolo in alto a sinistra della Carta, la Caccia è riuscita (G4 per gli effetti). Dopo la Caccia, tutti i cacciatori sopravvissuti (eccezion fatta per i coloni), tornano **cacciatori disponibili**.

- Ordine di Risoluzione Biomi (A4). Il *primo giocatore* determina quale sia la prima carta da cacciare, quale la seconda, quale la terza ecc.
- Caccia Obbligatoria. Nel proprio turno, tutti i cacciatori assegnati e i coloni devono eseguire un Tiro di Caccia. Spesso, non occorre tirare per l'Alfa (E7).
- Il Tiro di Caccia può essere modificato (G2 e G3).
- Pericolo. La Caccia è pericolosa. Se il Bioma mostra un **dado conmorso di squalo**, ogni cacciatore che ottiene quel risultato è ucciso (forse divorato da una preda che non aveva ben chiaro il concetto di preda). Si può usare la *regola del ferro* (F4) per evitare le morti.
- Competizione. Se su un Bioma vi sono i cacciatori di più giocatori, si procede partendo dal *gruppo di cacciatori più piccolo* (A2). Il primo che riesce nella Caccia porta via tutti i benefici, e lascia gli altri a mani vuote (il vincitore prende tutto).

*Sono
richiesti
3 successi
per questa
caccia*



*Dado con il
Morso di Squalo*



G1. RAZZIE E RATTI DELLE SABINE

Ogni cubetto raziatore (E5) effettua un Tiro di Caccia, come per un Bioma. Se un raziatore ottiene il risultato indicato nel campo "RAID", la razzia riesce, a patto che almeno uno dei cubetti sopravviva al *Pericolo* (G0).

La razzia ha successo con un risultato di "1" o "3"



Ogni "3" però uccide un Raziatore

- Razzia di bestiame. Se riesce una razzia di una Carta "D", sono rapiti anche i neonati che normalmente sarebbero andati al possessore (G7). La vittima della razzia dovrà inoltre comunque pagare il *Costo del Fieno* (H1). Se si sono razziate pecore, si può in alternativa derubare un avorio invece di un neonato.
- Ratto delle Sabine. Se si rapisce con successo una Figlia da una Tribù nemica, si piazza uno dei razziatori sopravvissuti nella *casella esogamia* (F1), uccidendo l'eventuale marito precedente. Si ottiene immediatamente ogni beneficio dato dalla Figlia.

Esempio: due raziatori ottengono "3" e "5" durante un Ratto delle Sabine. Uno muore, mentre l'altro riesce con successo a maritare la donna.

G2. RI-TIRARE GRAZIE AI BIOMI

Se si possiedono una o più Carte Tribù sulle quali è disegnato un *Tipo di Bioma* "può ritirare" [*may re-roll*], si ha il diritto di ri-tirare una volta per ogni Dado di Caccia che ha tirato quel numero. I cinque Tipi di Biomi sono indicati in B1.

- Una volta che si ri-tira, il punteggio è fissato non si può ri-tirare di nuovo.

Esempio: quattro pescatori Tunit tirano "3", "3", "4" e "4". Meeka, una loro Figlia, permette di ritirare i "4" durante una pesca, ottenendo così "2" e "4". La pesca riesce sul Lato Caldo, ma fallisce se sul Lato Freddo. Non si può più tirare invece di nuovo per il "4".

Meeka modifica i tiri di pesca



La Balestra modifica i tiri di caccia terrestre



G3. MODIFICHE ALLA CACCIA DOVUTE A INVENZIONI

Se si possiede un'Invenzione o una Carta Importazione con un'icona viola corrispondente al *Tipo di Bioma* (B1), ogni dado che mostra quel numero, conta come fosse "1".

Esempio: un cacciatore è sulle tracce di elghund con una balestra di importazione. Se tira "3", è come fosse "1", e conta pertanto un Successo.

G4. RISULTATO DI UNA CACCIA RIUSCITA

Se riesce una Caccia a un Bioma, dopo aver calcolato gli effetti del *Pericolo* (G0), va subito aggiunto il numero di **neonati** indicato (nuovi cacciatori prelevati dal Valhalla) ai cacciatori disponibili, al massimo possibile. Inoltre, si riceve il numero di dischi indicato (energia, avorio, ferro). Se non è reclamata come **trofeo** (G5) o aggiunta alla propria Mano (G6), la carta resta al suo posto, nella Barra.

- Se finiscono i dischi, vale **B4**.
- Limiti. Si possono ottenere benefici da una carta cacciata solo una volta per turno, anche se si ottiene più di un Successo. Per esempio, se si tirano tre “1” cacciando una foca, si riceve un solo neonato, non tre.
- Neonati del Nuovo Mondo. I neonati nati nel Markland o nel Vinland diventano *coloni*, e non cacciatori disponibili (E2).
- Miniere Ferrose. Se riesce una Caccia su un Bioma ferro, si ha diritto a un disco ferro. In caso di Successo per del ferro di palude [BogIron], il giocatore subisce un Evento *Fiocco di Neve* (D3). Se non gli è possibile pagare, la Caccia fallisce.
- Caccia sul Lato Caldo delle Carte. Se una carta si trova alla destra del Mazzo da Pesca, sia gli “1” che i “2” indicano un Successo. È diverso se si usano delle armi, con le quali i numeri diventano “1” e contano come “1”. Questa distinzione è importante se coi dadi sono stati tirati dei doppi, dei tris ecc. per *l'assegnazione di trofei* (G5) o *l'addomesticamento* (G6).
- Se riesce una Caccia su una Carta che non sia del Nuovo Mondo, tutti i cacciatori che vi hanno partecipato tornano fra i cacciatori disponibili. Anche eventuali cubetti avversari tornano a mani vuote ai rispettivi proprietari.

Esempio: due Thule e tre Tunit stanno cacciando dei cani [dogs]. Il Thule, con meno cacciatori, tira per primo e ottiene un Successo. I Tunit tornano quindi alla Tribù senza nulla. Non possono nemmeno provare ad addomesticare i cani, per dire.

Esempio (Nuovo Mondo): il Tunit ha tre coloni sul Markland ostile, Lato Caldo. Cacciando, ottiene “2”, “3” e “6”. Dato che il “2” è un Successo, guadagna due coloni, due energie, e un ferro. Tuttavia, i tre coloni originari muoiono (G0). Con una spada d'importazione, potrebbe tirare di nuovo il “6”. Potrebbe anche sacrificare il ferro per salvare i coloni (F4).

Quando effettui un tiro di caccia, ogni dado indica il destino dei cacciatori colono



Modificatore
Spada



G5. AGGIUNGERE CARTE TROFEO ALLA TRIBÙ

Il simbolo **testa d'alce** indica una Carta che può essere aggiunta alla propria Tribù come **Trofeo**. Se vi sono disegnati 2, 3 o 4 dadi bianchi, occorrono risultati doppi, tris o poker sul Tiro di Caccia per aggiungerla alla Tribù. Vaposta sotto la Carta Consiglio degli Anziani e ruotata, così che le corna siano dirette verso l'alto.



Con un tris
si aggiunge questa carta
alla propria Tribù

- Se la testa d'alce non ha dadi, si aggiunge alla Mano secondo **G6**.
- Una Caccia riuscita non è necessaria per reclamare un Trofeo. Per esempio, se il Trofeo indica un doppio, basta ottenere un qualunque doppio (perciò non solo di "1") per conquistarlo.
- Estinzione. La carta così rimossa è considerata estinta e non è rimpiazzata nella relativa Barra (**G7**).

Esempio: Quattro cacciatori di trichechi tirano un "1" e tre "4". Hanno una Figlia che permette di ri-tirare ogni "4". Possono sfruttare questabilità e pertanto riuscire nella caccia con appena un altro Successo. Decidono invece di non ri-tirare, e di usare il tris di "4" per reclamare il tricheco come trofeo.



Con una coppia
si aggiunge
questa carta alla
propria Tribù

G6. AGGIUNGERE CARTE "1" O "D" ALLA PROPRIA MANO

Il simbolo della mano indica Biomi che possono essere aggiunti alla Mano. Se vi sono disegnati 2,3 o 4 dadi bianchi, il Tiro di Caccia deve comprendere un doppio, un tris o un poker per poter scegliere se aggiungerla alla Mano. Se non vi sono dadi, è sufficiente riuscire in una Caccia.

- Le carte possono essere aggiunte alla Mano anche se la Caccia non è riuscita.
- La Carta può essere aggiunta alla Mano anche se la Mano è già a capacità massima. Se però si hanno troppe carte, si deve però subito provvedere allo scarto sino a raggiungere il massimo consentito (**B2**).

*Esempio: un Alfa e due cacciatori sono a caccia del bue muschiato. L'Alfa tira automaticamente "1", e anche i due cacciatori. La caccia è dunque riuscita, e siccome inoltre hanno ottenuto un tris, il giocatore aggiunge la carta alla propria Mano. Potrà addomesticarla durante la Fase Anziani. La carta bue muschiato è rimpiazzata per la regola della biodiversità (**G7**).*

G7. REGOLA DELLA BIODIVERSITÀ

Se una carta è conquistata come *Trofeo* (G5), non è rimpiazzata, e la sua Barra resta con una carta di meno. Se una carta è aggiunta alla *Mano* (G6) la si rimpiazza con la carta in cima al Mazzo da Pesca di quella Barra; in questo caso, quindi, la quantità di carte della Barra resta invariata (a meno che non si giochi in *modalità sopravvivenza* (C3). Le Carte rimpiazzate da una *migrazione* sono rimosse dal gioco (D1).

G8. ESEMPIO DI CACCIA

Il Norse decide di andare a caccia del Bioma tricheco [*Walrus*] sul Lato Freddo della Groenlandia del Nord. È un animale marittimo che richiede due “1” perché la Caccia riesca.

- Fase E (assegnazione cacciatori). Al prezzo di 2 energie, il Norse promuove due cacciatori al Rango 6 (Marinai) per raggiungere la Groenlandia del Nord; piazza quindi i rimanenti 6 cubetti sulla carta, come indicato. Durante questa fase, la carta non viene contesa.
- Fase G (Tiro di Caccia). Tira 6d6 per i sei cacciatori, e ottiene “1”, “2”, “3”, “4”, “4” e “6”. Con un solo “1”, la Caccia fallisce. Inoltre, il Tricheco uccide il cacciatore che ha fatto “3”.
- Mogli. Se uno dei suoi mariti è sposato con Kirima, dato che si tratta di una caccia marittima, ha diritto a ritirare entrambi i “4”. Deve ottenere almeno un altro “1” perché la Caccia riesca, ma il tentativo potrebbe causare anche altre morti tra i cacciatori.
- Arma. Se possiede la tecnologia dell'arpione groenlandese ²¹ [*toggle-head harpoon*], il “3” diventa “1”, e la Caccia riesce, salvando anche la vita al cacciatore! Il Norse riceve quindi 4 neonati, 2 energia (grasso), e 1 avorio. Dato che non ha ottenuto tris, il tricheco resta sulla Barra.

Questa regola elenca tutti i modi in cui i Biomi possono essere aggiunti o sottratti.



H. ANIMALI DOMESTICI



Con due fiocchi di neve, la mucca resta cara da mantenere

H1. COSTO DEL FIENO ²³

Per ogni *Fiocco di Neve* (D3) su ogni carta “D” (B2) nella propria Tribù, si deve spendere o un'energia o un Anziano a propria scelta. Va pagato questo prezzo anche se la carta è stata raziata con successo nello stesso turno da un avversario.

- Macello degli Animali. Per evitare di pagare il Costo del Fieno, o se non si riesce a pagare, la carta “D” è scartata. Se ha valore in energia, la si può convertire in questi dischi (B3).

H2. LATTE E SKYR ²⁴

A meno che non sia riuscita una *razzia di bestiame* (G1), un giocatore riceve i neonati indicati. NON occorre assegnare cacciatori, né tirare dadi per ricevere i neonati.

- Lana islandese idrorepellente. In caso di una pecora, si può scegliere tra un neonato o un avorio.



I. AZIONI DEGLI ANZIANI

Seguendo l'*Ordine di Gioco* (A2), ogni giocatore può eseguire una delle seguenti **Azioni degli Anziani** a patto abbia uno o più Anziani nel Rango adatto e che possa pagarne il costo. Si può effettuare ogni Azione solo una volta per turno per ogni Anziano.

- Sequenza. Tutti i giocatori che hanno iniziato il turno come politeisti eseguono le Azioni per primi (simultaneamente), seguiti poi dai monoteisti (in *Ordine di Gioco* secondo A2). Ogni giocatore sceglie in quale ordine effettuare le sue Azioni.



Costo
Risorse

II. ADDOMESTICAMENTO ²⁵ (Azione Rango 2, politeismo)

Al prezzo di un'energia, si gioca una carta “D” dalla propria Mano nella propria Tribù.

- Quando sono aggiunte alla Tribù, sia le carte “D” che le “I” sono ruotate di 180°, così che il testo in viola si legge normalmente.
- Quando ci si è convertiti al monoteismo, non si può più scegliere quest'azione!

12. ESILIO ²⁶ (Azione Rango 2, politeismo)

Con quest'Azione, al prezzo di un'energia, si può cercare di uccidere un cubetto nella propria Tribù. O si rimuove automaticamente uno dei propri Anziani, o si tira per uccidere un marito o un anziano avversari che si trovi nella propria Tribù.

- **Tiro del Martire.** Se si vuole uccidere un cubetto avversario presente sulla propria Carta Consiglio degli Anziani (*missionario*), o uno su una delle Figlie nella propria Tribù (*marito*), va spesa un'energia; si tirano quindi tanti d6 quante sono le carte della propria *Capacità di Mano* (B2). Per ogni "1" tirato, si uccide un missionario o un marito. I mariti dei Norse sono immuni (I3).

Esempio: un giocatore ha solo un ultimo Anziano (Rango 2). Durante la Fase Azioni degli Anziani, esegue un esilio sul proprio Anziano per poi effettuare un Battesimo (I7) e convertirsi al Monoteismo.



Costo
Risorse

13. ROGO DELLE STREGHE ²⁷ (Azione Rango 2, monoteismo)

Spendendo un'energia, si uccide un altro cubetto nella propria Tribù. Può essere uno dei propri Anziani, o un marito di proprietà di un avversario, o un suo venerabile.

- Regola speciale valida per tre giocatori: i mariti dei Norse sono immuni a Esilio e a Rogo. Ciò poiché i Vichinghi erano famosi per la loro usanza di rapire donne. Pertanto, l'esogamia avviene all'interno dell'accampamento dei Norse, fuori portata dai sacerdoti o sciamani Thule o Tunit.



Costo
Risorse

14. ARTIGIANO (Azione Rango 3)

Spendendo un ferro, si gioca una carta "1" dalla propria Mano nella propria Tribù, accanto alle proprie Figlie.

- Intagliatore di Avorio. I Tunit possono usare tre avori come fossero un ferro ²⁸.

Esempio: in mano, un giocatore ha l'invenzione degli occhiali a fessura [slitgoggles]. Egli promuove un cacciatore ad Anziano in Rango 3 (al costo di 1 Energia) e lo usa nella fase Azioni degli Anziani per aggiungere gli occhiali alla Tribù (al costo di 1 Ferro). Ora perciò vogliono PV e se ne possono usare le abilità



Costo
Risorse



Costo
Risorse

15. EMISSARIO (Azione Rango 5, monoteismo)

Spendendo un'energia, si può spostare un proprio Anziano di Rango 5 sul Rango 1 della Carta Consiglio degli Anziani di un avversario. Questo cubetto sarà chiamato **missionario**, se su una Carta Politeismo, o **venerabile**, se su una Carta Monoteismo. I missionari sono utili per forzare la conversione di un avversario al monoteismo (16), mentre i venerabili garantiscono PV extra (J0).



Costo
Risorse

16. PROSELITISMO (Azione Rango 2, monoteismo)²⁹

Se un giocatore ha un Anziano in Rango 2 e un missionario nel Rango 1 di una Carta Consiglio degli Anziani politeista di un avversario, può spendere un'energia per tirare tanti d6 quante sono le carte della sua *Capacità di Mano* (indipendentemente da quante ne ha in mano in quel turno). Basterà un solo "1" per convertirlo permanentemente al **monoteismo** (voltare la carta Consiglio degli Anziani mantenendo la posizione di tutti gli Anziani nello stesso Rango).

- Limiti. Si può usare quest'Azione solo se il proprio missionario si trova nella giusta posizione almeno dall'inizio del turno. Per usare lo stesso missionario in più tentativi, vedere il seguente.

Esempio: un giocatore è Cristiano e possiede due "accoliti" [acolyte] in Rango 2. Nella sua Fase Azioni, spende 2 Energie per spostarli entrambi su un Consiglio Anziani avversario come missionari in Rango 1. Durante la sua Fase Azioni, l'avversario cerca di esiliarne uno con il proprio sciamano (I2), tirando "1" e "2". Questo elimina un missionario. Con le proprie Azioni, i tre Vescovi [Bishop] Anziani possono spendere un'energia a testa per sfruttare il missionario sopravvissuto in un tentativo di proselitismo. La Capacità di Mano del giocatore è di appena 1, e tira pertanto 1d6 per tentativo

17. BATTESIMO (Conversione Volontaria, politeismo)³⁰

Le Carte Consiglio degli Anziani hanno due facce. A inizio partita sono su "Politeismo", ma al termine di una Fase Anziani durante la quale un giocatore si ritrovi senza più Anziani, si ha l'opzione di passare permanentemente al lato "Monoteismo", gratis. Questo cambia le proprie Condizioni di Vittoria (**Parte J**).

J. TERMINE DELLA PARTITA E VITTORIA

Il gioco termina alla fine dell'ultimo turno del Mazzo Eventi, o alla fine del turno nel quale non vi sia più nemmeno una carta, né sul Lato Caldo né sul Lato Freddo, su nessuna delle due Barre. Si procede al conteggio di Punti Vittoria (PV) come segue:

- PV Trofeo (solo politeismo). Ogni *Trofeo* (G5) nella Tribù assegna i PV indicati. Se si termina il gioco da monoteisti, i trofei restano (in quanto vestigia pagane), ma non valgono PV;
- PV Risorse (solo monoteismo). Ogni avorio vale 1 PV, e ogni ferro, 2 PV. Potete anche trasformare alcune delle Carte nella vostra Tribù secondo B3 per ottenere altri PV. Se si termina il gioco da politeisti, essi non valgono PV ;
- PV Popolazione. Ogni cubetto che non sia nel Valhalla conta 1 PV. Se una Carta Nuovo Mondo termina il gioco sul Lato Freddo, ogni cubetto Colono su di essa vale 2 PV.
- PV Democratici. Ogni giocatore con un *venerabile* (I5) riceve 4 PV al termine del gioco (per essere un membro dello speciale Parlamento della Groenlandia, chiamato La Cosa ³¹).

Esempio: alla fine della partita, la Groenlandia del Sud è interamente sul Lato Freddo. I Norse, su politeismo, hanno come Trofeo uno Squalo della Groenlandia, che vale 5 PV. Hanno anche quattro cacciatori disponibili, un Anziano, e tre coloni per un totale di 11 PV Popolazione, dato che i coloni valgono doppio. Il totale è perciò 16 PV. Il Thule, su monoteismo, ha 2 ferri e 2 avori, ossia 6 PV Risorse. Hanno anche 11 cacciatori disponibili e 5 Anziani, incluso un Missionario sulla Carta Consiglio degli Anziani dei Tunit, che garantisce 4 PV extra. Il totale è perciò di 26 PV. Il Tunit, monoteista, ha 5 ferri, 2 avori, e 12 cubetti fuori dal Valhalla, per un totale di 24 PV.

Suggerimento: se un avversario ha un vantaggio notevole grazie ai Trofei, occorre cercare di farlo diventare monoteista, inviandogli missionari. Inoltre, se è monoteista anche l'altro giocatore in svantaggio, entrambi potrebbero guadagnare 4 PV extra collocando un venerabile sul Consiglio dell'altro.

J1. ESTINZIONE

Se tutti i cubetti di un giocatore sono nel Valhalla, non si ottengono PV e si è eliminati dal gioco. Si lasciano in gioco solo tutti gli utensili, che saranno ritrovati durante il seguente disgielo.

K. GIOCO SOLITARIO O COOPERATIVO

Con questa variante, o un solo giocatore gestisce tutte e tre le culture, oppure ogni giocatore gestisce, al solito, una delle tre culture. In entrambi i casi, i giocatori vincono solo a patto che, a fine partita, tutte e tre le culture avranno cacciatori disponibili o coloni ³².

- Sopravvissuti. Si raccomanda di usare sempre la variante in *modalità sopravvivenza (C2)*.
- Macchie Solari. Se nel primo turno esce un *Evento di Raffreddamento Globale (D3)*, si ignora. Successivamente, invece, un simile Evento causerà una *decimazione (D2)* per tutte e tre le culture, oltre agli effetti normali. Se sono rivelati due Eventi di Raffreddamento Globale in un solo turno, si verifica comunque solo una decimazione.
- Negoziazione. Ogni turno, durante la Fase di Negoziazione, un disco, un marito, o una carta “I” di ogni cultura può essere scambiata per un disco, un marito o una carta “I” di un’altra cultura. I cubetti possono essere normalmente trasformati in mariti. Non ci si può scambiare né popolazione né carte “D”.
- Avorio e ferro possono essere utilizzati come se fossero energia.
- Durata del gioco. Sono usate tutte le 16 Carte Evento. Il gioco termina alla fine del sedicesimo turno o quando entrambe le Barre si svuotano.

Suggerimento: tutte le 3 culture necessitano di animali domestici per vincere la partita!

CREDITI

Design: Phil Eklund and Philipp Klarmann

Regolamento: Cole Wehrle, Sam Williams, Martin Griffiths, Stefano Tine, Kevin Burfitts

Playtester: Derek Drake, Dom Rougier, Cole Wehrle, Christopher Felleisen, David Morneau, Thompson Stubbs, Andy Graham, Pouria Farvid, Michael Debije, Cesar Rebollo, Brian Burnley, Nigel Buckle

Statistiche: Pablo Klinkisch, Derek Drake, Kyrill Melai

Traduzione in italiano ed editing: Daniele “Kraken” Giardino

Impaginazione: Francesco “ZeroCool” Neri

Modulo Vassal: www.vassalengine.org. Cercate “Greenland”: Stefano Tine

NOTE

¹ I più primitivi fra i popoli della Groenlandia, i Tunit non conoscevano né l'addomesticamento dei cani, né arco e frecce. "Tunit" è il nome che fu dato loro dai tradizionali nemici, i Thule - Inuit, mentre per gli antropologi sono identificati come cultura Dorset. Nel 1903 una baleniera inglese approdò al porto dell'ultima colonia di Tunit, che viveva su un'isola della Baia Hudson. Uno dei marinai era malato, e nel giro di qualche mese, tutti i Tunit erano morti. Nessuno ebbe modo di decifrare il loro linguaggio prima che si estinguessero, né di metterlo per iscritto. *"I Tunit erano un popolo forte, ma timido e messo facilmente in fuga. Ma non si parla della loro sete di sangue."* Inuit Netsilik, 1923.

² Nel 984 d.C., Erik il Rosso, un fuorilegge al comando di un gruppo di coloni Norse provenienti da Islanda e Norvegia, fondò l'"Inseediamento Occidentale" e l'"Inseediamento Orientale", le prime colonie europee nelle Americhe. Secondo le Saghe, l'idea di battezzare l'isola Groenlandia, fu essenzialmente un tentativo di attrarre colonizzatori.

³ I Thule sono oggi noti come Inuit o Eschimesi. Oltre ai celebri e favolosi arpioni e kayak, i Thule possedevano slitte trainate da cani, umiak (barche cabinate con pelle che comprendevano anche venti file di remi), un complesso sistema di conservazione del cibo, lenti, parka ben cuciti, braghe, stivali, muffole a doppio pollice, e tende da alloggio. Erano una cultura baleniera: una sola balena boreale da 40 tonnellate poteva sostenere per un anno intero una comunità di 50 membri come nutrimento e grasso da bruciare.

⁴ Questo in quanto una spedizione più grande impiega più tempo a spostarsi, fra l'organizzazione, il foraggiamento, la scarsa agilità, ecc. Essa resta veloce quanto lo è il suo uomo più lento.



⁵ I Norse seppellivano i loro morti con le armi, i finimenti, i gioielli. Recavano regolarmente cibo e birra ai tumuli funebri. In Groenlandia, le bare erano usate più di una volta, semplicemente mettendo brutalmente da parte il corpo mummificato del precedente occupante. Tali pratiche comuni ed stravaganti sono solitamente interpretate con la fede dei Norse nell'Aldilà, detto Valhalla. La mia interpretazione è diversa: l'adorazione nei confronti dei defunti, messa in pratica da tutte le culture umane ma non dagli altri animali, non è tanto un segno di una fede nell'Aldilà, quanto di un tempo precedente le fedi di ogni tipo; l'accettazione dell'idea che gli individui sopravvivessero alla morte e continuassero un'esistenza parallela è un comportamento di

adattamento. Nella teoria della mente bicamerale, prima che gli uomini acquisissero una coscienza, le loro decisioni erano basate sull'udire le voci allucinate dei loro morti.

⁶ Anche se precedenti culture avevano abitato la Groenlandia, solo i Tunit vivevano lì dove arrivarono i Norse nel 980 d.C. I Thule (o paleo – Inuit) furono in effetti gli ultimi ad arrivare, giungendo in Groenlandia intorno al 1200 d.C. Sia i Tunit che i Norse si estinsero in Groenlandia nel 1400 d.C. circa (i Tunit si estinsero del tutto nel 1902 d.C.). Pertanto, quando si paragonano gli Inuit ai Danesi che oggi abitano la Groenlandia, sono i Danesi che possono dire di essere discendenti degli scomparsi “Nativi Americani” (la Groenlandia è infatti considerata parte dell'America Settentrionale).

⁷ Le Colonie dei Norse – Vichinghi nella Groenlandia sono durate per circa 12 generazioni. Il primo a scomparire fu l'Insediamento Occidentale, più freddo e marginale per la produzione di fieno, oltre che più vicino al terreno di caccia all'avorio che essi condividevano con i Thule. Una volta arrivò a una popolazione di 1000 ab. Gli ultimi resoconti scritti parlano di attacchi pesanti da parte dei Thule, e le ricerche degli archeologi hanno mostrato che gli ultimi abitanti patirono la fame. Quando le lastre di ghiaccio galleggianti aumentarono per mare e le navi di rifornimento smisero di arrivare, il più grande e prospero Insediamento Orientale (popolazione 5000 ab.) sparì per motivi ignoti intorno al 1400 d.C.

⁸ Le Saghe della Groenlandia descrivono la seguente storia di una faida tra i Norse: un cacciatore trovò una nave arenata piena di cadaveri: erano tutte persone morte per inedia. Donò dunque la nave al vescovo Arnald per la pace delle loro anime. Il vescovo diede al cacciatore il merito di aver rintracciato l'importante carico. I parenti dei defunti protestarono, in quanto affermavano che il cargo doveva essere dato a loro, ma il vescovo si oppose duramente. Durante la Messa, iniziò uno scontro, e la guardia del corpo del vescovo, Einar, uccise uno dei protestanti con un colpo d'ascia. A costui fu negato il funerale cristiano, e suoi parenti giunsero, furibondi, dall'Insediamento Occidentale. Einar pensò di placare i parenti dell'uomo, offrendo loro un'antica armatura come compenso per l'uccisione. L'offerta fu però rifiutata e, nel violento scontro così iniziato, persero la vita nove uomini, incluso lo stesso Einar. La Cosa accordò un risarcimento alla famiglia di Einar, che alla fine, risultò aver perso più uomini.

⁹ Il fiocco di neve rappresenta o un inverno particolarmente rigido, o una risorsa che abbisogna di molto legno o fieno per essere utilizzata, come il ferro di palude o le vacche. Qualunque sia la situazione, se le riserve iniziano a scarseggiare prima che giunga la primavera, vanno sacrificati i vecchi e gli animali addomesticati. Consiglio la lettura del romanzo drammatico “Due donne” di Velma Wallis, nel quale due anziane Inuit sono abbandonate nelle lande desolate così che la loro tribù abbia di più per superare il prossimo inverno.

¹⁰ Una coltre di ghiaccio ricopre l'80% dell'interno della Groenlandia, e gli schizzi salmastri evitano alla vegetazione di crescere sulle coste. È così che le piante crescono, e con esse si sviluppano anche le attività antropiche e animali, soprattutto nei fiordi dell'interno. Il gioco inizia al termine del Periodo Caldo Medievale, con temperature leggermente più miti rispetto a quelle odierne, e con i ghiacciai in ritiro sull'intero pianeta. Giunse proprio allora la Piccola Era Glaciale, con le temperature che ripresero a scendere e i ghiacciai che si ricoprirono di nuovo. Londata di ghiaccio in Groenlandia distrusse i licheni e l'erba che costituivano il cibo dei caribù, del bue muschiato, e degli animali domestici dei Norse. La Piccola Era Glaciale fu forse collegata al periodo chiamato Minimo di Maunder, quando non furono riscontrate macchie solari nemmeno durante il periodo record di 11 anni di ciclo solare. Poche macchie solari risultano in scarsa produzione dei raggi UV e basso vento solare: ciò ha effetto sulla dimensione della ionosfera della Terra, con effetti sconosciuti sul meteo. La ripresa delle macchie solari nel 1730 condusse a un trend di riscaldamento di cui ancora oggi si sentono gli effetti, anche se le poche macchie solari nel massimo solare del 2013 (#24) possono far supporre che il prossimo massimo (#25) non giunga, ma che è piuttosto in arrivo un nuovo Minimo di Maunder.

¹¹ Le foche, elemento cardine della dieta Norse, sono sensibili al raffreddamento globale, in quanto il ghiaccio spesso è sconsigliabile come rifugio per i gruppi di foche (specialmente per i cuccioli di foca, regolarmente abbandonati sul ghiaccio, e che morirebbero di fame se il ghiaccio non si sciogliesse). Anche il tricheco, la base dell'economia Norse, teme il ghiaccio, in quanto esso gli impedisce spesso di accedere alle acque basse della costa, dove va a caccia di molluschi. Le nevi dell'inverno profondo, spesso associate alla frammentazione del ghiaccio, causano inoltre estinzioni locali di caribù. *Graham Chapman, "Timescales and Evolutionary Change"*.

¹² Chi gioca a **Bios Megafauna** saprà che cavalli, rinoceronti ed elefanti possiedono un sistema digerente epigastrico non specializzato. Una conseguenza di ciò è che, per esempio, i cavalli possono digerire la carne. Nell'Artico, ai cavalli è data a volte la carne, che è più facilmente reperibile del fieno. Per quanto possa sembrare bizzarro, a volte, i pony della Groenlandia apprezzano talmente tanto la carne, da arrivare ad attaccare e mangiare persino chi li nutre!

¹³ Le linee costiere artiche del Nuovo Mondo erano una volta colonizzate dai Tunit, bravi a cacciare semplicemente forando il ghiaccio, anche in climi assai freddi. Furono scacciati dal Vinland dalla cultura Beothuk prima che inizi la partita, e dal Markland e dalla Groenlandia dai Thule.

¹⁴ Gli archeologi, scavando, hanno rintracciato un sito dei Norse nella punta all'estremo nord di Terranova, composto di otto case lunghe in legno e di una forgia. Ciò prova che essi raggiunsero il Nuovo Mondo (oltre la Groenlandia) cinque secoli prima di Colombo. Secondo le Saghe Vichinghe, questo luogo si trovava in un

territorio chiamato Vinland, abbandonato però successivamente a causa degli attacchi degli ostili indigeni (che i Norse chiamavano “Skraeling”). Tuttavia, il legno canadese che fu usato per tutta la durata della colonizzazione della Groenlandia indica che ci si continuò a rifornire regolarmente di legna dal Nuovo Mondo.

¹⁵ “Ratto delle Sabine” è un nome rubato alla tradizione secondo la quale la stirpe romana ebbe inizio grazie al rapimento di donne Sabine da parte dei primi Romani.

¹⁶ Gli unici strumenti di navigazione dei Norse dei quali si sappia, sono la pietra solare e la bussola solare. La trasparente pietra solare, ottenuta dal Cristallo Islandese, possiede una notevole proprietà di polarizzare la luce: ciò consente di riuscire a localizzare il sole anche in giornate assai nuvolose. La bussola solare illustrata sulla carta è stata trovata scavando in un sito dei Norse in Groenlandia. Sfruttava il sole per determinare il nord, e forse la latitudine.

¹⁷ Per i Thule, l’Alfa era il capitano baleniere (umialiq), che comandava i dieci uomini d’equipaggio sulla barca scoperta (umiak) e che presidiava le cerimonie di spartizione della carne e del grasso di balena. Per i Norse e i Tunit, l’Alfa è spesso un trapper che forniva nutrimento alla tribù grazie alla strategia delle trappole, forse poco spettacolare, ma sufficientemente redditizia, in grado di catturare cacciagione di ogni taglia. *“I Tunit resero la nostra terra abitabile. Costruirono linee di massi fiancheggianti i percorsi che i caribù seguivano per attraversare i fiumi, ove i cacciatori potevano tendere facilmente imboscate, e arricchirono i fiumi di sbarramenti.” Inuit Netsilik, 1923.*

¹⁸ La Saga della Groenlandia, scritta nel tardo XIV sec., registra quello che fu uno dei più importanti incontri in tutta la sua storia, ossia il primo contatto fra Est e Ovest sin da quando si separarono nell’Asia centrale qualcosa come 30.000 anni prima. Un gruppo, i Paleo – Europei, si diresse verso ovest, mentre l’altro, a est. Dopo che ognuno dei due ebbe viaggiato per mezzo mondo, destino volle che si rincontrassero in Groenlandia. Ma l’incontro non andò bene: *“Verso Nord, i cacciatori hanno trovato persone di taglia piccola che essi chiamano Skraeling; quando essi sono feriti dalle armi, le piaghe diventano bianche, ma non sanguinano, e quando la ferita è mortale, il loro sangue difficilmente cessa di scorrere. Non possiedono ferro; usano proiettili di zanne di tricheco e coltelli ottenuti da pietre affilate”.*

¹⁹ Gli uomini pensano alla caccia, le donne alle riunioni: uso che risale alle nostre radici. Ma qual era il ruolo delle donne in Groenlandia, dov’era tutto caccia e niente vita sociale? Le donne Norse badavano agli animali e preparavano il burro nelle zangole. Le donne Thule cucivano vestiario a misura e pelli per le barche, e spesso rimanevano negli umiak. Ma forse il ruolo più importante per una donna era quello di evitare che il sangue s’indebolisce con lo stesso sangue, e dunque abbandonare coraggiosamente il proprio clan per sposarsi al di fuori di esso. Questo è l’esogamia. I Thule praticavano l’esogamia duale, o il continuo

scambio di mogli, sia tra clan che tra culture. Spostarsi in una comunità straniera richiedeva fegato (parlo per esperienza personale, dato che sono l'unico Americano nel villaggio dove vivo). Le regole del mio gioco non sono pensate per rappresentare le donne una merce portata, bensì rispettose del coraggio richiesto per forgiare una comunità multiculturale, un melting pot, che continui a costituire una speranza per il nostro futuro.

²⁰ I Thule – Inuit, persino se paragonati ai Vichinghi, erano un popolo aggressivo. Facevano uso di una milizia bene addestrata e guidata da un comandante designato. Adottavano la tattica della nuvola di frecce, che vedeva trionfare chi aveva a disposizione più arcieri o frecce (e spesso le loro vittime erano i Tunit, che non avevano arcieri). Dopo la “pioggia di frecce”, iniziava il combattimento corpo a corpo, equipaggiati con letali lance per caribù o mazze per foche. I raid a sorpresa erano adottati nell'assalto ad accampamenti o a villaggi e quando il nemico dormiva o era raccolto nella casa della comunità. Le porte dei villaggi assediati venivano sigillate, e le frecce dirette attraverso i comignoli. Similmente alla pratica Norse dell’“incendio doloso”, gli Inuit davano fuoco alle case e colpivano chi fuggiva. Non erano presi prigionieri, in quanto la loro tattica di guerra prevedeva l'annientamento totale del nemico. *Renée Fossett, “In order to live untroubled; Inuit of the Central Arctic. 1550 to 1940”.*

²¹ Il Vinland fu scoperto da una spedizione condotta da Leif Erikson, figlio del fondatore della Groenlandia, Erik il Rosso. Egli portò indietro uva e legna. La spedizione seguente, guidata dal fratello Thorvald, esordì con una brutta partenza, quando i Vichinghi uccisero otto indigeni che sorpresero a dormire nelle loro barche di pelli. Uno di loro però fuggì, e il giorno dopo “innumerevoli” barche fecero ritorno per ricoprire di frecce i Vichinghi. Pare che, mentre estraeva una freccia dalle viscere, il morente Thorvald dichiarò *“Ricca, questa terra che abbiamo scoperto; c'è del grasso, attorno al mio ventre. Abbiamo trovato una terra dell'abbondanza, anche se difficilmente riusciremo a godercela.”* Erik fu devastato dalla notizia, e inviò, senza successo, una spedizione alla ricerca del corpo di suo figlio. Se i Norse fossero stati un popolo più diplomatico, forse l'America, oggi, sarebbe potuta invece essere conosciuta col nome di “Leifland”.

²² Allo stesso momento in cui i Norse approdavano in Groenlandia, uno sconosciuto genio dei Thule, in Alaska, adattò la tecnologia della vela e della nautica alla caccia delle balene in oceano aperto. I Thule fecero uso di tale tecnologia per espandersi a est, attraverso l'Artico, raggiungendo la Groenlandia nel tardo XII sec. L'arpione groenlandese, nato per cacciare balene e foche, a quel tempo era l'arma più avanzata al mondo. Delle 22 parti che lo componevano, non si può non parlare della testa seghettata in osso (con punte che ne impedivano l'estrazione una volta che avesse penetrato la carne), un'impugnatura in avorio e un alloggiamento per le punte fissato tramite cinturini (che permettevano quindi di separarlo dall'impugnatura), un contrappeso in osso fissato con dei gancetti alla base dell'impugnatura, e una fune attaccata all'arpione unita tramite un alamaro d'osso e un altro gancetto. Due galleggianti in pelle di foca, uniti tra loro da un pezzo di legno per potere esser fissati con una fascetta alla poppa del kayak, erano uniti alla fune dell'arpione

da un gancio. L'arpione era lanciato grazie a un propulsore (chiamato atlatl) fatto di legno con inserti in osso. Wendell Oswalt.

²³ *“Nessuno sa chi abbia inventato il fieno, l'idea di tagliare l'erba in autunno e di conservarla in quantità sufficientemente abbondante per far sopravvivere cavalli e vacche durante l'inverno. Tutto ciò che sappiamo è che la tecnologia del fieno era sconosciuta all'Impero Romano ma era nota a ogni villaggio dell'Europa medievale. Come per molte tecnologie crucialmente importanti, il fieno spuntò improvviso e anonimo, durante i Secoli Bui. Secondo la Teoria della Storia del Fieno, tale invenzione fu l'evento decisivo che spostò il centro della gravità della civilizzazione urbana dal bacino del Mediterraneo all'Europa Settentrionale e Occidentale.”* Freeman Dyson.

²⁴ Lo Skyr è uno yogurt da bere della tradizione islandese e groenlandese. I derivati del latte erano di gran valore per i Norse, ed estremamente utili come prodotti di scambio con gli Amerindi. Nel suo libro “Collapse, How Societies Choose to Fail or Succeed”, Jared Diamond sostiene che i Norse sopravvalutarono i loro animali da latte e che la dipendenza da erba e fieno alla fine condannò i Groenlandesi.

²⁵ L'addomesticamento degli animali quasi non esisteva prima dell'avvento del Cristianesimo.

²⁶ L'Anziano in Rango 2 è una figura spirituale conosciuta anche come sciamano, ossia colui che è in grado di entrare in stati alterati di coscienza simili a quelli vissuti da tutti gli uomini prima dell'alba della coscienza. Gli sciamani erano comuni nella cultura dei Tunit, e preparavano rituali, strumenti per segnare il ritmo, o droghe, per entrare in uno stato di trance, e quindi profetizzare divinazioni (interpretate come consigli da spiriti sia benevoli che malevoli).

²⁷ L'ultimo messaggio dei Norse della Groenlandia racconta di un uomo che fu arso vivo per aver sedotto la moglie di un altro mediante l'uso della stregoneria. Streghe e stregoni costituivano (e costituiscono) un pericolo per il Cristianesimo, poiché rappresentano una regressione al politeismo, ovvero alla pratica di seguire i dettami di una figura autoritaria e personale invece di una figura centrale. Piuttosto che essere considerato un sistema di fede in competizione, la stregoneria è visto come un metodo di giungere a determinate decisioni a discapito della dimensione della coscienza umana moderna: un esempio sarebbe il metodo basato sul linguaggio della *decision-making* che mette in atto alternative basate sul costrutti manipolati mentalmente. Secondo tale teoria, le streghe non sarebbero dunque che una mera regressione dell'uomo, del tutto simile agli schizofrenici che odono voci, ai mistici religiosi, ai “posseduti” o ai “parlanti di strani linguaggi”, e ai bambini con amici immaginari.

²⁸ L'arte, intesa come musica, poesia e scultura, era molto più importante nel *decision-making* degli uomini. Questo non era il periodo dell'era bicamerale descritto da Julian Jaynes, quando tutti i membri della società pedissequamente seguivano le voci dei loro dèi. Era piuttosto il periodo di transizione durante il quale le voci smisero di parlare, e la popolazione, terrificata, necessitava di droghe, di canti, e di idoli portatili per indurre gli dèi a istruirli, di nuovo. L'origine di questa "crisi del silenzio" sembra esser coincisa con la nascita del linguaggio autoreferenziale. I Thule e i Norse erano ben dopo questa crisi, come si deduce dalla loro arte, ben poco strutturata e tutt'altro che funzionale, priva di orpelli e di dettagli. Viceversa, la ricca arte scultorea dei Tunit, che si fregiava anche di "orsi volanti" (mostrati sulla Carta Consiglio degli Anziani dei Tunit), incisioni standardizzate di uomini senza volto e con arti monchi, e realistiche donne – uccello in avorio, in grado di restare erette, sono evidenza che questa cultura fosse in procinto di compiere tale passo. Qualunque idea abbiate a proposito di tale teoria, non ho mai udito una spiegazione alternativa al fascino unicamente umano per ciò che sono allucinogeni, alcol, ritmo, musica e idoli.

²⁹ Tutte e tre le culture erano politeiste quando invasero la Groenlandia. Leif Erikson, figlio di Erik il Rosso, si convertì al Cristianesimo nel 999 d.C., e ben presto la Groenlandia diventò ufficialmente cristiana, sotto la giurisdizione di un vescovo cattolico. Un solo artifatto pagano dei Norse è stato scoperto in Groenlandia, una pietra ollare incisa con il disegno del martello di Thor. Gli Inuit divennero cristiani nel 1750 per opera dei missionari moravi. I Tunit, invece, si estinsero prima che un missionario potesse anche solo decifrare il loro linguaggio.

³⁰ Qual è la differenza fra adorare un solo dio o molti? Secondo la teoria della mente bicamerale, quando gli uomini acquisirono una coscienza, interpretarono il fluire dei pensieri e delle voci nella loro testa come una panoplia di dèi. Era naturale, dato che obbedire ai moniti allucinati di defunte figure autoritarie era il modo, documentato, di pervenire inconsciamente a decisioni prima dell'avvento di una personale presa di coscienza. Questi dèi erano figure autoritarie personali e soggettive, in contrasto con l'autorità centrale predicata dal monoteismo moderno. L'idea dei missionari di diffondere una verità centralizzata a culture diverse è inconcepibile nel primitivo politeismo. È per questo che la religione Giudaica – Cristiana si diffuse con incredibile rapidità in tutto il mondo.

"Un teatro segreto di monologhi muti e consigli archetipici... un intero regno dove ognuno di noi regna come unico recluso, discutendo quel che faremo, comandando ciò che possiamo. Una condizione da eremiti, nascosti, in cui decifrare il tormentoso libro di ciò che abbiamo fatto e ancora possiamo fare" Julian Jaynes, "The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind".

Non sei nato con questo bagaglio di parole, lo hai dovuto imparare. La teoria di Jaynes asserisce che al di sotto di una determinata soglia lessicale, la tua mente è incapace di un'auto – riflessione e sei perciò costretto a prendere decisioni e a dar forma a ricordi in una maniera completamente differente.

Immagina di essere un animale super intelligente, in grado di apprendere facilmente, ma senza vocabolario. Magari una tigre. O Helen Keller a sette anni. Chiediti come sarebbe la tua vita senza un costante dialogo di pensieri verbali. Cosa sarebbe la tecnologia se non potessi visualizzare il prodotto finale prima di realizzarlo? O la tua volontà se non potessi soppesare le alternative nel teatro della tua stessa mente? O la tua vita sessuale se non potessi fantasticare?

³¹ La Groenlandia dei Norse era organizzata come una federazione non proprio severamente strutturata di capitribù che operava sotto condizioni feudali, con un'economia di mercato basata sul baratto e su una valuta che era la zanna di tricheco. Per ridurre l'eccessivo onere sociale esatto dalle faide tra clan, si istituì un'assemblea legislativa e giudicante chiamata "La Cosa" (mi spiace deludere chi immaginava una chimera con effetti speciali in stile hollywoodiano). Essa morì insieme ai Norse della Groenlandia, ma sopravvisse in Islanda ed è oggi la più antica istituzione di tipo parlamentare.

³² Dopo che l'Insediamento Occidentale fosse devastato intorno al 1350, terminò l'accesso all'avorio. Pare che il Re di Norvegia perse interesse per la Groenlandia. Quando l'ultima nave reale di mercanti affondò nel 1369, non fu sostituita. Ci risultano documentati approdi "accidentali" di navi private nell'Insediamento Orientale nel 1381, nel 1382, nel 1385 e nel 1406. I capitani dichiararono di essere stati "spinti fuori rotta dal vento", onde evitare il processo per avere aggirato il Monopolio del Re. Nel 1406 una nave corsara riportò l'ultima testimonianza scritta dei Norse a proposito di un matrimonio avvenuto nel 1408 nella Chiesa di Hvalsey. Nel 1607 fu lanciata una spedizione di recupero danese – norvegese. Oltre al fatto che avvenne con un ritardo di più di un secolo, intrapresero il viaggio ipotizzando del tutto ragionevolmente (ma sbagliando) che l'Insediamento Orientale dovesse trovarsi sulla costa est della Groenlandia, e trovando invece solo accampamenti Inuit (che essi credettero essere i discendenti dei Norse, nonostante l'aspetto e la lingua strana). Il destino dell'ultimo Norse della Groenlandia resta a oggi sconosciuto, ma si può ipotizzare a ragione che gli ultimi di loro abbiano provato a stabilirsi nel Vinland.

STATISTICHE (A CURA DI KYRILL E PABLO)

SUCCESSO IN CACCIA



- 1 Cacciatore
- 2 Cacciatori
- 3 Cacciatori

NO TECH

Freddo	Caldo
17%	33%
31%	56%
42%	70%

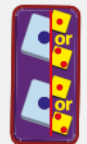
RILANCIA

Freddo	Caldo
19%	39%
35%	63%
48%	77%

ARMA

Freddo	Caldo
33%	50%
56%	75%
70%	88%

Probabilità di caccia riuscita di cuccioli di foca ecc.



- 3 Cacciatori
- 4 Cacciatori
- 5 Cacciatori
- 6 Cacciatori
- 7 Cacciatori

7%	26%
13%	41%
29%	54%
26%	65%
33%	74%

10%	34%
17%	51%
25%	64%
33%	75%
41%	83%

26%	50%
41%	69%
54%	81%
65%	89%
74%	94%

Probabilità di caccia riuscita di cuccioli di narvali ecc.



- 4 Cacciatori
- 5 Cacciatori
- 6 Cacciatori
- 7 Cacciatori
- 8 Cacciatori
- 9 Cacciatori
- 10 Cacciatori

2%	11%
4%	21%
6%	32%
19%	43%
13%	53%
18%	62%
22%	70%

3%	17%
5%	30%
9%	43%
14%	56%
19%	66%
25%	75%
31%	81%

11%	31%
21%	50%
32%	66%
43%	77%
53%	86%
62%	91%
70%	95%

Probabilità di caccia riuscita di balene boreali



- 3 Cacciatori
- 4 Cacciatori
- 5 Cacciatori

44%
72%
81%

49%
78%
94%

55%
83%
97%

Probabilità di tiro doppio



- 6 Cacciatori
- 7 Cacciatori
- 8 Cacciatori

37%
54%
71%

45%
64%
80%

55%
74%
88%

Probabilità di tiro triplo

Esempio: Sei cacciatori attaccano un narvalo con gli arpioni, sul lato Freddo. Hanno una probabilità del 65% di riuscire nella caccia, e il 55% di ottenere un Tris per il Trofeo.

GREENLAND

CARTE EVENTO

Ordine di Gioco



= il Rosso è primo, o Giallo se Rosso non gioca

Dal lato Caldo al lato Freddo



= sposta la carta più a destra di barra N e S sul lato Freddo

Migrazione



= Es. Sud rimpiazza quella col Climax più basso della barra del Sud

Morte di un Anziano



= ogni giocatore tira 1d6 per verificare chi muore

Fiocco di Neve



= -1 Anziano o -1 disco Energia

Decimazione

una decimazione causa -1 Anziano e -1/2 Cacciatori disponibili (arr. per eccesso)



= Decimazione senza Anziano di Rango 1



= Decimazione con 10+ Cacciatori disponibili



= Decimazione se hai Mariti con Donna rossa

Da Carta a Dischi



= Sacrificio possibile della carta per un Avorio

catasta di legna

ogni giocatore è limitato a 8



BIOMI

Caccia Riuscita



= due "1" o "2" (lato Caldo) o due "1" (lato Freddo)

Limite Mano



= +1 Capacità di Mano

Modificatori sul tiro



= i 3 si trasformano in 1 quando si pesca

Ritirare



= se in battaglia puoi ritirare i 5

Presenza di una Carta



= si aggiunge alla mano con un Tris di Dadi



= si aggiunge alla Tribù con un dado Doppio

Pericolo



= ogni 3 indica un cacciatore divorato

Successo Razzia



= con 1 o 3, ma ogni 3 uccide un Razziatore