

GREENLAND

Un gioco di carte e sopravvivenza per 1-3 giocatori

Design: Phil Eklund e Philipp Klarmann

Versione: 25 novembre 2015

Traduzione: Daniele Giardino

IMPORTANTE

Le variazioni alle regole in verde sono le variazioni tra la prima e la seconda edizione. Attenzione, perché le regole che riguardano il Rogo delle Streghe (I2) e l'Esilio (I3) hanno invertito le loro funzioni! Ciò è stato fatto per venire incontro alle nuove icone, volendo preservare l'abilità delle Tribù Cristiane di bruciare le streghe.

Le regole in viola sono le regole totalmente nuove della seconda edizione.

In rosso, le note del traduttore. Si tenga presente che dalla 1° alla 2° ed. sono cambiati molti dei simboli riportati sulle carte. Per rendere pertanto la lettura del presente regolamento più chiara, si consiglia vivamente di tenere accanto il regolamento, di qualunque edizione esso sia, per imparare a conoscere tutti i simboli descritti.

Introduzione

Due secoli dopo che il fuorilegge Erik il Rosso aveva dato a questa terra senz'alberi il nome inappropriato di "Groenland", la Terra Verde, dieci cacciatori Norse, emaciati, sbarcarono a fatica dalla loro barca a remi mettendo piede sulla distesa di ghiaccio. Era ormai maggio, il primo maggio dopo il più rigido inverno a loro memoria, e avevano esaurito da mesi le loro riserve di cibo e di fieno. I cacciatori, armati di bastoni, si aspettavano finalmente di approvvigionarsi della prima carne dell'anno, fornita da innocenti cuccioli di foca, abbandonati sul ghiaccio e lasciati al loro destino. Al contrario, ciò che trovarono fu solo uno sciame di frecce. Gli Skraeling (termine denigratorio col quale i Vichinghi indicavano le tribù sia dei Thule che dei Tunit) erano più numerosi e possedevano maggiore esperienza di sopravvivenza nell'Artico. E se i Thule avessero eliminato i Norse e i Tunit, avrebbero governato da soli sull'intera Groenlandia.

A. PANORAMICA

I tre giocatori governano 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 dovrà inviare i suoi cacciatori alla ricerca di cibo e di energia per il mantenimento di neonati, anziani e bestiame; inoltre, accumulano Punti Vittoria al prezzo dell'eliminazione delle specie concorrenti o grazie all'accumulo di risorse. La storia ci racconta che il clima si fece poi troppo rigido e si estinsero tutti, tranne i Thule (Inuit).

- Turni. Ogni **turno** di gioco rappresenta una generazione: esso consta di sei *fasi* (**A1**) durante le quali ognuno esegue le proprie Azioni di fase prima di passare a quella seguente.
- I termini usati sono redatti in **grassetto** quando si procede alla loro descrizione di un termine; se invece la descrizione è altrove, sono 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 turno)

1. **EVENTO** (Parte D). Si rivela una Carta Evento che inizi il turno. Essa determinerà il *primo giocatore* (A2). Se ne applicano gli effetti descritti dai simboli, procedendo da sinistra verso destra, a tutti i giocatori (**Parte D**). Se la carta rappresenta una nave dei mercanti Norse, si *mette all'asta* il tipo di risorsa che essa importa (D10).
2. **ASSEGNAZIONE CACCIATORI** (Parte E). Ogni giocatore decide come utilizzare i propri cubetti (cacciatori): 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** (Parte F). I giocatori possono corrompere gli altri per far ritirare pacificamente i cacciatori avversari dai Biomi contesi, anche offrendo in moglie le *Figlie* della propria Tribù (F1). **A meno che non ci si ritiri**, i giocatori **devono usare i propri cacciatori** per *attaccare* quelli nemici che si trovino sulla stessa carta (F2), **utilizzando la carta come si trattasse di un bioma "raid"**.
 - Se una Carta Nuovo Mondo è occupata da più di 6 **cacciatori**, essa va girata sul lato *ostile* (F3).
4. **TIRI DI CACCIA** (Parte G). 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 nuovi dischi risorsa, secondo quanto indicato. In caso di Carte Barra sul *Lato Freddo* (D4), hanno successo solo gli "1".
 - I simboli "morso di squalo" indicano quali risultati uccidono i cacciatori, che la caccia riesca o meno (G0). I sopravvissuti tornano ai rispettivi *Cacciatori Disponibili* (B0).
 - Se hanno successo, i razziatori rapiscono neonati e piazzano *Mariti* sulle carte *Figlia* (G1).
 - Alcune Mogli, Anziani, o Animali domestici possono far ritirare dadi specifici (G2).
 - Alcune carte **forzano** a considerare come "1" tutti i dadi di un certo valore (G3).
 - Se più giocatori si contendono 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 (G4).
 - I Biomi con *Trofei* possono essere aggiunti alla propria *Tribù* (G5), ma non rimpiazzati nella Barra. I Biomi che rappresentano invenzioni o animali domestici possono invece essere aggiunti alla propria *Mano* (G6) e sono rimpiazzati nella Barra.
5. **ANIMALI DOMESTICI** (Parte H). Ogni carta "D" nella propria Tribù, assegna a un giocatore i neonati specificati senza Tiri di Caccia, a patto però di spendervi l'Energia o gli Anziani indicati.
 - **Al termine di questa fase, chiunque si trovi nel Nuovo Mondo può spendere 1 Avorio per pacificare una carta** (F3).
6. **AZIONI DEGLI ANZIANI** (Parte I). 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).

NOTA: quando si effettua un Tiro di Caccia, ogni dado indicherà qual è il destino di uno dei vostri cacciatori coinvolti!

A2. ORDINE DI GIOCO - FASI 1, 2 & 5

Prima edizione: Il simbolo in alto a sinistra della Carta Evento rivelata a inizio turno, indica il colore del **primo giocatore**. Il colore del carattere “1st” indica invece chi giocherà per secondo.

Seconda edizione: il simbolo in alto al centro di una Carta Evento rivelata a inizio turno, indica il colore del **primo giocatore**. Quello subito a destra, indica invece chi giocherà per secondo.

In tutte le fasi tranne la 3, la 4 e la 6, il primo giocatore esegue la sua fase, quindi il secondo, e poi il terzo.

- 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 lui chi deve giocare per primo e chi per secondo.

A3. NEGOZIAZIONI/ORDINE DI ATTACCO - FASE 3

Il giocatore con più Ferro (dischi neri) determina l'ordine delle negoziazioni per le carte contenenti cubetti di più giocatori. A meno che non vi siano più che i cacciatori di solo un colore, tutti i giocatori interessati dovranno fare attaccare i loro cacciatori sulla carta (F2), partendo dal giocatore con più ferro.

- In caso di parità, decide l'Ordine di Gioco (A2).

A4. ORDINE DI CACCIA - FASE 4

Il *primo giocatore* decide quale carta si caccia per prima, quale per seconda ecc. Ciò è importante in un *Ratto delle Sabine* (G1), durante il quale si può acquisire oppure perdere l'abilità speciale di una delle Figlie.

- Minoranza di Cacciatori. Se su un *Bioma* conteso, il giocatore che ne ha meno cacciatori, caccerà per primo⁴. In caso di parità, deciderà invece l'Ordine di Gioco (A2).
- Cacciare per Primi. Alcune carte permettono di **cacciare per primi**, se su una carta di un *Tipo di Bioma* specifico (B1). Se si pareggia con un'altra abilità “Cacciare per Primi”, seguire l'indicazione precedente.

A5. AZIONI DEGLI ANZIANI - FASE 6

Tutti i politeisti giocano per primi (secondo l'Ordine di Gioco, v. A2). Quindi, tutti i monoteisti (anche per loro, secondo l'Ordine di Gioco).

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 tenuti separati dal proprio **Valhalla** (ossia, dal cimitero)⁵.

3 Cubetti Grandi. Uno per ogni colore, di 10 mm di lato, (o un cilindro, nella seconda edizione) è usato per rappresentare il Cacciatore *Alfa* (E7).

24 Dischi Arancione. Rappresentano la risorsa **energia** (legna da ardere, o grasso di balena). Essa è usata per sfamare gli animali domestici, trasformare i Cacciatori in Anziani, e permette agli Anziani di eseguire alcune delle loro Azioni.

12 Dischi Bianchi. Rappresentano la risorsa **avorio** (o anche lana, falchi vivi e cuccioli d'orso). Servono ad aggiudicarsi all'asta le risorse che arrivano via nave. A fine partita, ognuno vale 1 Punto Vittoria (PV) per le sole Tribù monoteistiche.

12 Dischi Neri. Rappresentano la risorsa **ferro**. Si usano per realizzare utensili, contrastare perdite, e attaccare per primi su carte contese. A fine partita, ognuno vale 2 Punti Vittoria (PV) per le sole Tribù monoteistiche.

6 Dadi a sei facce (6d6). Usati per Attacchi, Tiri di Caccia e Morte degli Anziani (**nella seconda edizione, i dadi sono 10**).

60 CARTE (vedi lato scatola). Comprendono 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 Animali Domestici dei Norse (**la seconda edizione ha un Bioma in più del Nord, uno in più del Sud, un evento in più, e nessuna Carta Consiglio degli Anziani**).

3 Tabelle (solo nella seconda edizione). Usate per tenere traccia degli Anziani.

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

Il simbolo nell'angolo in alto a destra riportato su ogni **Bioma** ne identifica il **Tipo**: caribù/**lancia** (caccia terrestre), kayak/**arpione** (caccia marittima), pesce/**amo da pesca** (pesca), martello (metallurgia) o arciere/**medaglione** (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 indica che 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. Qualunque carta, una volta piazzata in una Tribù, è sempre parte della Terra d'Origine della Tribù.

B2. TRIBÙ E GESTIONE DELLE CARTE

Ogni giocatore gestirà una fila di carte scoperte **piazzate sulla propria Tabella** chiamate **Tribù**. Ogni Tribù è composta, all'inizio, dalle carte descritte al punto 5 del capitolo **C.SETUP**. I Biomi con il **simbolo della mano** possono essere aggiunti alla propria **mano** (**G6**). Sino a quando una carta è in mano, non è parte della Tribù, e non è considerata in gioco; le sue abilità sono inattive e non assegnerà Punti Vittoria; con un'*Azione degli Anziani* (**I1** o **I4**) una carta, dalla mano, può essere aggiunta alla propria Tribù. Le carte acquistate all'asta entrano invece direttamente nella propria Tribù (**D10**).

- Limite della Mano. Il **Limite della Mano** di un giocatore è garantito 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 pari a zero.

- Se un giocatore acquisisce una nuova Carta che andrebbe aggiunta alla Mano, ma la Mano è al completo, dovrà sceglierne una da scartare. Se il Limite di Mano si riduce (per es. perdendo una Figlia letterata o un Artigiano), egli dovrà scartare carte dalla Mano sino a che non ne avrà la quantità consentita.
- Carte “D” e Carte “I”. I Biomi che possono essere aggiunti alla Mano sono contrassegnati da una “D” (animali Domestici) o da una “I” (Invenzioni) viola. Anche le due Carte Animali Domestici sono un esempio di Carte “D”.

***Esempio:** il Thule ha Peepeelee (Limite della Mano +1), un Marito per Birgitta (Limite della Mano +2) e un Saggio (Anziano in Rango 3). Il Limite massimo della Mano è di quattro. ERRATA DELLA 1° ED. per la carta 50: ignorare la dicitura “solo carta D” dall’abilità speciale di Peepeelee.*

***Suggerimento:** il Tunit inizia senza Figlie letterate e, se perde il suo Artigiano in Rango 3, non potrà pertanto acquisire animali domestici o invenzioni, tranne ciò che acquisterà all’asta direttamente dalle navi (esattamente come dimostrala 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

Alcune carte, **come indicato dal simbolo dello scambio**, potranno, in qualunque momento, essere scartate per guadagnare, **in cambio**, i dischi.

- Una carta “D” che è stata **razziata (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 deve scambiare una carta **importata** di “valore” Ferro (se se ne possiede almeno una) per un solo disco nero.

***Esempio:** l’evento Riscatto del Falconiere [Falconer’s Ransom], 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.

- Popolazione. Si è limitati a 1 alfa e a 18 cubetti dello stesso 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 arancione (Energia).
- Non si può mai sostituire il disco di un colore con uno di un altro.

C. PREPARAZIONE

1. Eventi. Separare le Carte Evento e sceglierne 10 a caso, che formeranno un mazzo di carte coperte. Le altre sono rimosse dal gioco⁷.
2. Mazzi. Separare i Biomi della Groenlandia del Nord (simbolo di colori verde/giallo in alto a destra) e farne un mazzo coperto dopo averli mischiati. Fare lo stesso per i Biomi della Groenlandia del Sud (simbolo rosso in alto a

destra): questo mazzo dovrà essere messo sempre subito al di sotto, quasi adiacente al Mazzo del Nord.

3. Biomi della Groenlandia. Rivelare le prime sei carte del Mazzo del Nord e formare una fila sul lato destro del mazzo. Fare 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. Collocare 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 a questo punto formata da 7 carte. Le due carte Nuovo Mondo iniziano la partita sul lato "Pacifico" ["Peaceful"], ossia quello colorato.
5. Carte di partenza e **Tablelle**. Assegnare a caso un colore a ogni giocatore (rosso, giallo o verde) **usando tre cubetti di colore diverso**. Ognuno riceve le **Carte Figlia** del suo colore (tre per il Giallo e il Verde, due per il Rosso). Il Rosso aggiunge anche una **Carta Animale Domestico dei Norse** a sua scelta (fra mucca, pony, pecora o capra), mentre le restanti Carte degli Animali Domestici sono accantonate, così da poter essere magari usate più avanti. Ognuno riceve anche la corrispondente Carta Consiglio degli Anziani (da girare sul lato "Politeismo")/ **la corrispondente Tabella**. Tutte le carte sono messe una accanto all'altra davanti ai giocatori che le possiedono e rappresentano le varie **Tribù**: vedere lato scatola.
Suggerimento per il Norse: esaminare le Barre prima di scegliere l'Animale Domestico.
6. Cubetti di partenza. Ogni giocatore riceve i suoi 18 cubetti normali e il segnalino dell'alfa del suo colore. Quest'ultimo, più 5 cubetti, collocati al di sotto della Carta Consiglio degli Anziani/**della propria Tabella**, sono i **Cacciatori Disponibili**. 6 cubetti sono messi invece direttamente sulla Carta Consiglio degli Anziani/**sulla Tabella**, uno su ogni riga: questi sono gli **Anziani** (v. illustrazione pag. 13). I cubetti restanti sono messi 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, prelevati dal Valhalla.
7. Dischi di partenza. Ogni giocatore inizia con 5 x Energia, 1 x Avorio e 1 x Ferro.

C1. PARTITA IN DUE GIOCATORI

Scegliere 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. PRIMA PARTITA

Rimuovere dal gioco tutte le Carte Figlia, le Carte Animali Domestici dei Norse, il Nuovo Mondo, e le carte **D** e **I**. Ignorare tutte le **fasi per esperti**, ossia le **D9, E2, E5, F1, F2, F3, F4, G1, G6, H1, H2, I1, e I4**. (quelle contrassegnate dal simbolo dell'orca nel regolamento).

C3. MODALITÀ SOPRAVVIVENZA

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

- Alfa. L'abilità 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 lo rende inutile 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 l'abilità dell'Alfa. Esso ottiene automaticamente un "2", che costituisce un Successo, anche se suicida a causa del morso di squalo. Se almeno un altro cacciatore colpisce, la caccia riesce, e l'Alfa può risorgere come uno dei quattro neonati.

D. FASE EVENTI (Ordine di Gioco)

Si rivela la Carta Evento che determina il primo giocatore (A2). Poi, procedendo in senso orario, si applicano gli effetti dei simboli (da D1 a D9) a tutte le Tribù. Infine, se la carta riporta l'immagine di una nave, si può procedere all'asta (D10).

D1. MIGRAZIONI A NORD E A SUD

Se c'è il simbolo della migrazione, rivelare una nuova carta dalla cima del Mazzo della Groenlandia del Nord o del Sud, a seconda di quanto indicato dall'evento. Si cerca, su quella barra, la carta col climax (B1) più basso - considerando sia il Lato Caldo che il Lato Freddo - e la si rimpiazza con la nuova nella identica locazione, così che il numero di carte sulla relativa Barra resti immutato. La carta rimpiazzata è invece eliminata dal gioco.

- Non ci sono Migrazioni se il mazzo è ormai esaurito.

Esempio: si verifica una migrazione a 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 nel caso in cui la nuova avesse un climax ancora più basso.

D2. DECIMAZIONI

Il simbolo della decimazione indica che le tribù subiscono molte morti (dovute a malattie, faide ecc.). In caso di decimazione, va prima di tutto rimossa almeno la metà dei Cacciatori Disponibili di ogni Tribù (ossia, di tutti i cubetti o cilindri che non siano sulla Carta Consiglio degli Anziani/Tabella, sul Nuovo Mondo (E2), Mariti (F1), o nel Valhalla), e un solo Anziano (a patto se ne abbia almeno uno). Le morti sono arrotondate per eccesso, e i Cacciatori sacrificati vanno spostati nel Valhalla. Le cause di decimazione sono tre:

- Epidemie (lama con "8+", ecc.). Sono decimate solo le Tribù con almeno il numero indicato di cacciatori disponibili.
- Malattie veneree (lama con "♀"). Sono decimate solo le Tribù con almeno un Marito sposato con una Figlia del colore specificato dal simbolo ♀. I Mariti stessi di quelle Figlie sono immuni alla decimazione.
- Faide (lama "Feud"). Sono decimate solo le Tribù prive di Anziani in Rango 1 (ossia, un capo o un missionario straniero). È proprio per questo che in corrispondenza del Rango 1 degli Anziani⁸ c'è un simbolo anti - faida.

Esempio: si scatena 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 Sacerdote, in qualità di Anziano. Il Thule, sposato con Meeka, subisce ugualmente la decimazione. Anche se non ha Anziani, perde quattro dei suoi sette cacciatori disponibili.

D3. ESAURIMENTO DI LEGNO/ANZIANI⁹

Il simbolo dell'esaurimento obbliga tutti i giocatori a eliminare la quantità specificata di Energia e/o di Anziani indicata dall'evento. Ogni giocatore sceglie quale/i 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 viene pescata una Carta Evento con il simbolo dell'esaurimento, la quantità di Energia/anziani eliminati è ridotta di uno se si possiede Saila come Figlia o come Moglie.

Esempio: un simbolo esaurimento indica "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 la quantità corrispondente di dischi.

D4. RAFFREDDAMENTO GLOBALE¹⁰

Le **macchie solari** obbligano a spostare la carta che si trova all'estrema destra 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, e pertanto le Barre risulteranno avere poi una carta in meno sul Lato Caldo.

- Lato Freddo. I Biomi a destra dei mazzi sono sul **Lato Caldo**: durante la Caccia sono perciò considerati 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

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

D6. CROLLO VALORE FERRO DI IMPORTAZIONE (valore Ferro su simbolo Ferro)

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

D7. TEMPESTA

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

D8. CACCIA IN MARE IMPOSSIBILE

Nessun giocatore può assegnare cubetti su un *bioma marittimo* (B1) nel turno di quest'Evento. Le carte di questo tipo possono essere girate a testa in giù così da ricordarsene.

D9. MARKLAND INACCESSIBILE

Nessun giocatore può spostare cubetti da e verso il *Markland* (E2) nel turno di quest'Evento.

D10. ASTA PER LE CARTE IMPORTAZIONE

Tutte le Carte Evento con il simbolo dell'**importazione** (navi) sono messe all'asta. Tutti i giocatori possono parteciparvi offrendo esclusivamente Avorio. Se nessuno fa offerte, la carta è rimossa dal gioco.

- Regole dell'asta. Ogni giocatore può dare inizio all'asta (offerta minima = 1); gli altri possono uguagliare l'offerta o rilanciare. Se qualcuno offre di più degli altri, spende l'Avorio offerto, e aggiunge la Carta Evento direttamente 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, ruotata di 180° (lato di colore viola/marroncino verso l'alto).

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 s'aggiudica un'asta in caso di pareggio), aggiunge il Pony alla propria Tribù. Gli animali domestici, come tutte le carte Importazione, vanno subito piazzate nella Tribù, e non in mano.

E. FASE ASSEGNAZIONE CACCIATORI (Ordine di Gioco)

Seguendo l'*Ordine di Gioco* (A2), ogni giocatore **assegna** i suoi Cacciatori disponibili piazzandoli sulle carte appropriate: Biomi (caccia), Carta Consiglio degli Anziani/**Tabella** (promozione), Carte Figlia o Animali Domestici (in attacco/razzia o in difesa), o Nuovo Mondo (colonizzazione).

- Si possono piazzare più cubetti su una stessa carta, o decidere di lasciarne alcuni disponibili. Ovviamente, si possono assegnare diversi Cacciatori su più Biomi.

E1. A CACCIA DI BIOMI

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

- Terra d'Origine. Thule e Tunit condividono come *terra d'origine* (B1) la Groenlandia del Nord, che include tutte le carte nella Barra del Nord, eccezion fatta per il Markland, oltre a tutte le carte che formano le Tribù Thule e Tunit. Ciò è evidenziato dal **simbolo del Tipo di Bioma** giallo/verde nell'angolo in alto a destra delle carte. La terra d'origine dei Norse è invece la Groenlandia del Sud, come indicato dal simbolo rosso delle carte dei Biomi del Sud: della Groenlandia del Sud fanno parte tutte le carte della Barra del Sud, eccezion fatta per il Vinland, oltre a tutte 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 sul quale si

vogliono piazzare Cacciatori. Ogni Marinaio Anziano può trasportare sino a 4 Cacciatori su un singolo Bioma o Carta Tribù ogni turno.

- Slitte. Se si possiede una Carta "D" con un **simbolo slitta** nella propria Tribù, quel giocatore può piazzare un qualunque numero di Cacciatori su un Bioma che si trovi fuori dalla propria Terra d'Origine senza un Marinaio Anziano. *Se si hanno due slitte, si possono cacciare due Biomi, ecc.* Le slitte, tuttavia, si possono usare solo per spostarsi all'interno della Groenlandia, e non nel *Nuovo Mondo* (E2).

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, ed è necessario un Marinaio Anziano per andarci (le slitte non sono adatte).

- Inesauribili. Un qualunque numero di giocatori può piazzarvi cubetti. Il simbolo dell'infinito/**del gallone** indica che, al contrario degli altri Biomi, un qualunque numero di giocatori vi può inviare Cacciatori senza farli combattere tra loro.
- Coloni. I cubetti sul Markland o sul Vinland sono *assegnati permanentemente* (E4) e non tornano disponibili a fine turno. Essi diventano **Coloni**.
- I Beothuk, indigeni ostili. Se, dopo le Negoziazioni (**Fase F**), il numero di cubetti nel Markland o nel Vinland è maggiore di 6 (contando i Coloni di tutti), la carta è girata sul *lato ostile* (F3).
- Breve Era Glaciale del Nuovo Mondo. Se Markland o Vinland si spostano sul lato freddo oppure diventano ostili, tutti i cubetti che vi sono sopra, restano normalmente sulla carta. Se la carta è rimossa causa *migrazione* (D1), i cubetti che vi erano sopra vanno invece riposti nel corrispondente Valhalla.

E3. PROMOZIONE AD ANZIANO

Per promuovere un cacciatore disponibile ad Anziano, si paga un disco Energia, e il cubetto si piazza direttamente su uno a scelta tra i sei *Ranghi* (A1.6). I suoi poteri sono attivi immediatamente.

- La promozione è un'*assegnazione permanente* (E4), e il cubetto non può più variare di Rango.
- *Si possono piazzare più Anziani per Rango dove sono indicati 4 puntini (••••) sulla Tabella (si tratta dei Ranghi 2, 3, 5, 6).*

E4. ASSEGNAZIONE PERMANENTE

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

- Questi cubetti non contano nel novero dei Cacciatori Disponibili (per es. non sono contati come tali 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 dispone dei Marinai o delle 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 anche parzialmente abbandonate *ritirandosi* (**Fase F**).

E5. RAZZIA DI BESTIAME E RATTO DELLE SABINE¹⁵

Per potere **razzare** una carta "D" o una Figlia dalla Tribù di un avversario, si piazzano Cacciatori Disponibili direttamente sulla relativa carta, **rendendoli di fatto Razzatori**. Il tentativo sarà effettuato nella **Fase F** (vedere **F2**) e nella **Fase G** (vedere **G1**).

- Capoguerra. Si deve possedere l'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 razzate. Anche alcune delle carte "I" (invenzioni) non possono essere razzate, e pertanto non vi si possono piazzare sopra razzatori.
- Difesa. Durante questa fase, si possono piazzare Cacciatori Disponibili sulle proprie Carte Animale Domestico e Figlia, **o anche Figlie sposate con un Marito della propria Tribù**, per difenderle nella **Fase F** (vedere **F2**).
- **Non si possono assegnare Cacciatori per attaccare Mariti (nella propria Tribù) o Anziani.**

E6. RICALIBRAZIONE DELLA NAVIGAZIONE¹⁶

Se una Tribù possiede la carta Pietra Solare/Bussola Solare [*Sun Stone/Sun Compass*], il giocatore può riassegnare tre dei suoi Cacciatori dopo che gli altri hanno assegnato i propri. Ciò deve avvenire o su Biomi sui quali vi sono già propri Cacciatori (e mai sul Nuovo Mondo), oppure su Carte Animale Domestico o Figlia della propria Tribù. Si può procedere alla ricalibrazione senza tener conto dei *limiti dei Marinai* (**E1**).

*Esempio: muovendo per ultimo, il Rosso piazza un cacciatore sul bue muschiato della Tribù del Giallo. Questa razzia di bestiame permette al Rosso di provare a rapire 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'ALFA¹⁷

Ogni giocatore inizia con un **Alfa**. Il suo cubetto/**cilindro** funziona allo stesso modo di un normale Cacciatore, tranne per il fatto che si può considerare il suo Tiro di Caccia come un "1" naturale ottenuto senza tirare il dado. Si deve decidere se usare o no quest'abilità dell'Alfa PRIMA del Tiro di Caccia.

- Se un giocatore sceglie di **NON** usare l'abilità dell'Alfa, o se l'Alfa è su un Bioma o in una razzia nella quale la sua abilità è inattiva, si tirerà un dado anche per lui, 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 anche in caso di *attacchi* (**F2**) o *razzie* (**G1**). In questi casi, l'Alfa è uguale a ogni altro Cacciatore.

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

F. FASE NEGOZIAZIONI E ATTACCHI

Durante questa fase, se si piazzano Cacciatori sulla stessa carta dove li hanno anche uno o più avversari, o direttamente su una Carta Tribù di un avversario, si possono aprire fra i giocatori interessati delle **Negoziazioni**. Si può provare a suggerire di ritirarsi pacificamente, o ci si può ritirare volontariamente, come se niente fosse accaduto. Si può anche contrattare scambiandosi dischi, Carte dalla Mano, carte "D" e "I" della Tribù, offrire Figlie in moglie, o accordarsi come si desidera su mosse e strategie nei turni seguenti¹⁸.

- Ritirata. Solo durante questa fase, i propri cacciatori possono **ritirarsi** dalla carta solo se chi possiede i Cacciatori nemici è d'accordo. Se sì, questi tornano a essere Cacciatori Disponibili (che non possono più essere usati in quel turno), o possono al limite sposarsi con una Figlia straniera (**F1**), sempre se chi possiede la Carta Figlia è d'accordo.
- Divorzio. I Mariti del colore di un giocatore possono lasciare le proprie Mogli durante le Negoziazioni, tornando a essere normali Cacciatori Disponibili.
- Trasporto. Se ci si ritira da una carta esterna alla propria Terra d'Origine, si è limitati a far tornare indietro 4 Cacciatori per Marinaio (anche se il Marinaio era stato già usato nella fase precedente). Il numero di Cacciatori è invece illimitato in caso si usino le Slitte.

F1. ESOGAMIA¹⁹

In seguito a una Negoziazione o a un *Ratto delle Sabine* (**G1**), i giocatori possono trasformare i propri Cacciatori in **Mariti** piazzandoli nella **casella esogamia** di una Carta Figlia in una Tribù avversaria. Questa mossa è considerata un'*assegnazione permanente* (**E4**) e i Mariti, pertanto, sin quando tali, non saranno più considerati Cacciatori Disponibili.

- Abilità. Una Carta Figlia condivide le sue **abilità** (per es. i vantaggi nella Caccia - vedi **G2**) sia con chi possiede la sua Tribù sia con chi possiede il Marito. Le abilità si attivano immediatamente.
- Monogamia. Ogni Figlia può avere un solo Marito. Le Figlie già sposate non possono essere oggetto di Negoziazioni.
- Protezione della Moglie. Per quanto concerne attacco e difesa, considerate i Marito dello stesso colore della Tribù nella quale si trovano. Possono *attaccare* soltanto chi effettua un *Ratto delle Sabine* (**F2**). Se, come conseguenza di un *Ratto delle Sabine*, vi sono dei morti, il giocatore della Tribù attaccata decide se tra questi v'è anche il Marito. Se il Ratto ha successo, il Marito è invece **sempre ucciso**.

F2. ATTACCHI²⁰

I Cacciatori (**Coloni inclusi**) devono **attaccare** altri Cacciatori sulla stessa carta tirando una quantità di dadi pari al numero dei Cacciatori stessi. Ogni giocatore ha diritto a un solo round di attacchi per carta. Con l'eccezione rappresentata dalle *bande* (vedi avanti), ogni "1" ucciderà un Cacciatore nemico, scelto dal giocatore che subisce la perdita.

- **Ordine del Ferro.** Se vi sono più attaccanti, si procede nell'ordine di chi *possiede più Ferro (A3)*. Chi ha più Ferro tira per primo e applica il danno, quindi il secondo attaccante, ecc. Si possono distribuire i colpi come si vuole se tra più difensori.
- **Banda.** Se si possiede un Anziano in Rango 4 (Capoguerra), il gruppo di Cacciatori che include un Alfa è definito **banda**. Tutti i Cacciatori che formano una banda, incluso l'Alfa, colpiscono su un tiro di "1" o "2".
- **Ri-tirare.** Quando si effettua un **Tiro d'Attacco**, **che è diverso da un Tiro di Caccia (G)**, non conta il *Tipo di Bioma (B1)*; conta piuttosto il simbolo arciere. **Sono ignorati anche i morsi di squalo**. Se l'attaccante ha una Carta Tribù con un arciere e "può ritirare" [*may re-roll*] (arco e altre armi importate), gli è concesso di ri-tirare ogni attacco che ha il valore indicato nella figura.
- **Mariti vendicativi.** Il gruppo di Cacciatori che difende una Figlia di una Tribù è considerato una *banda*, qualora ne sia presente il Marito. Per questa banda, si tirano i dadi tutti insieme, in quanto il Marito, in questo caso, si comporta come fosse un Cacciatore della Tribù che difende.
- **Pogrom (regola opzionale).** Per ogni Cacciatore ucciso durante un Attacco, il giocatore che subisce la perdita può eliminare uno dei Mariti o degli Anziani dell'attaccante, ove presenti sulla Carta Consiglio degli Anziani/Tabella del difensore.

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 tira un "2" e 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 (G1).

F3. IL NUOVO MONDO DIVENTA OSTILE²¹

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

- **Pacificazione.** Se si possiedono **Coloni** su una carta ostile, si può pagare un Avorio **durante la Fase Animali Domestici (H2)** per far tornare la carta al lato "pacifico" (quello colorato). Si tenga però conto che, se più di 6 coloni restano sulla carta alla fine della successiva fase Negoziazioni, la carta tornerà a essere "ostile".

F4. LA REGOLA DEL FERRO

Se, in seguito a un Attacco nemico o durante una Caccia, avete subito perdite di Cacciatori, potete spendere un disco nero per annullarle tutte, ma solo se subito dopo il tiro del dado.

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

G. TIRO DI CACCIA (Ordine secondo Minoranza di Cacciatori)

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" rappresenta 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 a essere **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 di Caccia, tutti i Cacciatori Assegnati e i Coloni DEVONO eseguire un Tiro di Caccia (**eccezione secondo G7**). Spesso, non occorre tirare per l'Alfa (**E7**).
- Il Tiro di Caccia può essere modificato prima secondo quanto detto in **G2** e poi in **G3**.
- Pericolo. Cacciare è roba pericolosa. Se il Bioma mostra uno o più **dadi con morso di squalo**, ogni Cacciatore che ottenga quel risultato è ucciso (magari divorato da una preda che non aveva ben chiaro il concetto di preda e cacciatore). Si può comunque usare la *regola del ferro* (**F4**) per annullare tutte le morti.
- Caccia in competizione. Se su un Bioma vi sono i cacciatori di più giocatori, si procede partendo secondo quanto detto in **A4**. Il primo che riesce nella Caccia si porta via tutti i bonus, e lascia gli altri a mani vuote (il vincitore si prende tutto).

G1. RAZZIE E RATTI DELLE SABINE

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

- Razzia di Animali Domestici. Se riesce una razzia di una Carta "D", sono rapiti i neonati che normalmente sarebbero andati al possessore durante **H2**. La vittima della razzia dovrà inoltre comunque pagare il Prezzo del Fieno (**H1**). Se invece la razzia ha come bersaglio delle pecore, si può in alternativa derubare un Avorio invece di un neonato. *Se infine la razzia è su una carta che garantisce Energia, si può in alternativa derubare un'Energia invece di un neonato. Materialmente, una Carta, seppure razzata, resta nella sua Tribù: a essere portati via sono solo neonati (Cacciatori Disponibili per il prossimo turno) e/o dischi.*
- 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 bonus garantito dall'abilità della Figlia.

Esempio: due Razziatori ottengono "3" e "5" durante un Ratto delle Sabine. Uno muore da eroe (in quanto il "3" rappresenta anche un successo, mentre l'altro, che ha fallito il tiro, ma che è sopravvissuto, riesce con successo a maritare la Figlia.

G2. RI-TIRARE GRAZIE AI BIOMI

Se si possiedono una o più Carte Tribù o degli Anziani sui quali è indicato un *Tipo di Bioma* "può ritirare" [*may re-roll*], si ha il diritto di ri-tirare una sola volta ogni Dado di Caccia che abbia tirato quel numero in quel determinato Tipo di Biomi (**B1**).

- Una volta che si ri-tira, il punteggio è fissato non si può ri-tirare di nuovo.
- *Tutti i ri-tiri per un Bioma sono effettuati allo stesso momento.*

Esempio: quattro pescatori Tunit tirano "3", "3", "4" e "4". Meeka, una loro Figlia, permette di ritirare i "4" durante una pesca, ri-tirando 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".

G3. MODIFICHE ALLA CACCIA GRAZIE 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 **obbligatoriamente** come fosse "1".

Esempio: un cacciatore è sulle tracce di un elghund [elkhound]. Nella sua Tribù c'è un Anziano di Rango 5, ossia un Ranger [Tracker] e una balestra di importazione. *Se tirasse "4", l'Anziano gli consentirebbe di ri-tirare il dado. Se il ri-tiro fosse "3", conta a sua volta come "1", e rappresenta pertanto un Successo.*

G4. CONSEGUENZE 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, sino al massimo possibile. Inoltre, si riceve la quantità di dischi indicati (Energia, Avorio, Ferro). Se non è reclamata come *trofeo* (G5) o aggiunta alla propria Mano (G6), la carta resta normalmente al suo posto, nella Barra.

- Se finiscono i dischi, vedere B4.
- Limiti. Si possono ottenere bonus 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, e non tre.
- Neonati del Nuovo Mondo. I neonati nati nel Markland o nel Vinland diventano automaticamente *Coloni*, e non Cacciatori Disponibili (E2).
- Caccia sul Lato Caldo. 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 fossero "1". Questa distinzione è importante se coi dadi sono stati tirati dei doppi, dei tris ecc. per l'*assegnazione di trofei* (G5) o per l'*addomesticamento* (G6).
- 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 [Bog Iron], il giocatore subisce un Evento *Esaurimento* (D3). Se non gli è possibile, o se non vuole, pagare, la Caccia fallisce.
- 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 Cacciatori 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", "2" e "6". Dato che i "2" sono altrettanti successi, guadagna due coloni, due energie, e un Ferro. Tuttavia, i tre coloni originari muoiono **a causa del morso di squalo** (G0). Con una spada d'importazione, potrebbe ri-tirare il "6". Potrebbe in alternativa anche sacrificare il Ferro per salvare i coloni (F4).

G5. AGGIUNGERE CARTE TROFEO ALLA TRIBÙ²²

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 rispettivamente una coppia, un tris o un poker sul Tiro di Caccia per poter aggiungere una di tali carte alla propria Tribù. In questo caso, la carta va posta sotto la Carta Consiglio degli Anziani/**Tabella** e ruotata, così che le corna siano dirette verso l'alto.

- Una Caccia riuscita non è necessaria per reclamare un Trofeo. Per esempio, se il Trofeo indica una coppia, basta ottenere una qualunque coppia (perciò non solo di "1") per conquistarlo.
- Estinzione. Una carta rimossa dalla Barra per diventare un Trofeo è considerata estinta e non va rimpiazzata nella relativa Barra (**G7**).
- Una carta "I" o "D" va sempre prima in Mano (vedere **G6**), e mai direttamente nella Tribù come Trofeo.
- La carta "Cape York Meteorite" non può essere più presa come Trofeo.
- Opzionale per la 2° ed. Anche la carta "Cape York Meteorite" può essere trasformata in Trofeo, ma solo tirando una coppia e se in possesso di Slitta nella Tribù.

Esempio: quattro cacciatori di trichechi tirano un "1" e tre "4". Hanno una Figlia che permette di ri-tirare ogni "4". Possono sfruttare quest'abilità 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, **rimuovendolo dalla Barra**.

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

Il **simbolo della mano** indica i 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 poterla aggiungere alla Mano.

- **Se si ottiene una coppia, un tris, ecc.**, si può aggiungere alla Mano una carta anche se la Caccia è fallita.
- 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 [musk ox]. 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 (**I1**). 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 nella medesima posizione con la carta pescata dalla cima del 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 invece rimosse dal gioco (**D1**).

Se una carta è aggiunta alla Mano, ma la Caccia è fallita (G6), i Cacciatori delle altre Tribù che erano presenti su quella carta possono tentare di cacciare il Bioma che l'ha sostituita.

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. Non vi sono Cacciatori di altre Tribù a contendere il Bioma.

- Fase E (assegnazione Cacciatori). Al prezzo di 2 energie, il Norse promuove due Cacciatori al Rango 6 (Marinai) per potere raggiungere la Groenlandia del Nord; piazza quindi tutti i rimanenti 6 cubetti sulla carta, come spiegato.
- Fase G (Tiro di Caccia). Tira 6d6 per i sei cacciatori, ottenendo "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 anche causare altri morti tra i Cacciatori.
- Arma. Se possiede la tecnologia dell'arpione groenlandese²³ [*toggle-head harpoon*], il "3" diventerebbe "1", trasformando la Caccia in successo, e salvando anche la vita al cacciatore! Così facendo, il Norse riceverebbe quindi 4 neonati, 2 Energia (grasso), e 1 Avorio. Dato che non ha ottenuto tris, il tricheco non lascia la Barra.

H. ANIMALI DOMESTICI (Ordine di Gioco indifferente)

H1. PREZZO DEL FIENO²⁴

Per ogni simbolo di *Esaurimento* (D3) su ogni carta "D" (B2) nella propria Tribù, si deve spendere o un'Energia o sacrificare 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 Prezzo del Fieno, o se non si riesce a pagare, la carta "D" è semplicemente scartata. Se ha *valore in Energia*, la si può convertire in quei dischi (B3).

H2. LATTE E SKYR²⁵

Un giocatore riceve i neonati indicati dai suoi *Animali Domestici* (G1), a meno che non sia riuscita contro di lui una *razzia*. 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.
- **Pacificazione.** Se si possiedono Coloni su un Nuovo Mondo ostile, si può spendere un Avorio secondo quanto detto in F3.

I. FASE AZIONI DEGLI ANZIANI (Politeisti per primi)

Ogni giocatore può eseguire una delle seguenti **Azioni degli Anziani** a patto che abbia uno o più Anziani nel Rango adatto e che possa pagarne il costo. **Ogni Anziano può eseguire una sola azione per turno.** Un Anziano non è scartato dopo aver eseguito la sua azione.

- Sequenza. Tutti i giocatori politeisti eseguono le loro Azioni per primi (**in Ordine di Gioco secondo A2**), seguiti poi dai monoteisti (**sempre in Ordine di Gioco secondo A2**). Ogni giocatore sceglie in quale ordine effettuare le proprie Azioni.

I1. ADDOMESTICAMENTO (Azione Rango 2, politeismo)²⁶

Al prezzo di un'Energia, si gioca una carta "D" dalla propria Mano nella propria Tribù piazzandola accanto alle proprie Figlie.

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

I2. ROGO DELLE STREGHE (Azione Rango 2)²⁷

Spendendo un'Energia, si uccide un Anziano del proprio colore nella propria Tribù. **Tutti i cubetti eliminati vanno nel Valhalla.**

Esempio (auto-combustione): si possiede un ultimo Anziano in Rango 2. Durante la Fase di Azioni degli Anziani, si esegue un Rogo delle Streghe sull'Anziano, e si usa poi il Battesimo (I7) per convertire la Tribù al Monoteismo.

I3. ESILIO (Azione Rango 2, politeismo)²⁸

Con quest'Azione, al prezzo di un'Energia, si può cercare di **Martirizzare** un **solo** cubetto avversario, Marito o Anziano, che si trovi nella propria Tribù. L'Anziano può essere sia un Missionario che un Venerabile.

- Martirizzazione. Si tirano tanti d6 quante sono le carte della propria *Capacità di Mano* al massimo (B2). Per ogni "1" tirato, si uccide un Missionario, un Venerabile o un Marito.
- Regola speciale per partite con tre giocatori. I Mariti dei Norse sono immuni all'Esilio, **ma sono considerati appartenenti alle Tribù avversarie. Ciò significa che possono essere allontanati da una Moglie solo previa Negoziazione o Ratto delle Sabine.** Questa regola rispecchia la nota usanza vichinga di rapire le donne (rendendo pertanto l'esogamia effettiva nell'accampamento dei Norse, ben lontana dall'influenza dei sacerdoti o sciamani dei Thule o dei Tunit).

I4. ARTIGIANO (Azione Rango 3)

Spendendo un Ferro, si gioca una carta "I" dalla propria Mano nella propria Tribù, piazzandola accanto alle proprie Figlie.

- Intagliatore di Avorio. I Tunit possono giocare un Avorio come fosse un Ferro²⁹.

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). La "carta occhiali a fessura" varrà così PV e se ne potranno usare normalmente le abilità.

I5. 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/Tabella di un avversario. Questo cubetto sarà definito come **missionario**, se in una Tribù politeistica, o **venerabile**, se in una Tribù monoteistica. I missionari, una volta inseriti in una Tribù nemica, sono utili per forzarla alla conversione al *monoteismo* (I6), mentre i venerabili garantiscono PV extra (J0).

I6. PROSELITISMO (Azione Rango 2, monoteismo)³⁰

Se un giocatore ha un Anziano in Rango 2 e almeno un missionario nel Rango 1 di una Tribù politeistica nemica, può spendere un'Energia per tentare di effettuare una *Martirizzazione* (I3). Basterà un unico "1" per convertire permanentemente quella Tribù al **monoteismo** (voltare la carta Consiglio degli Anziani/**Tabella** sul lato opposto mantenendo la posizione di tutti gli Anziani rimanenti nello stesso Rango).

Esempio: un giocatore è Cristiano e possiede tre Vescovi [Bishop] in Rango 2 e due Accoliti [Acolyte] in Rango 5. Nella sua Fase Azioni, spende 2 Energie per spostarli entrambi su un Consiglio Anziani avversario come missionari in Rango 1 sfruttando l'azione Emissario (I5). Durante la seguente Fase Azioni, l'avversario, in quanto politeista, gioca per primo. Egli usa il proprio sciamano per Esiliare i missionari (I3), ottenendo con un tiro Martirizzazione un "1" e un "2". Un missionario, perciò, muore. Successivamente, con le loro Azioni, i tre Vescovi 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 può pertanto tirare solo 1d6 per ogni tentativo.

17. BATTESIMO (Conversione Volontaria, politeismo)³¹

Le Carte Consiglio degli Anziani/**Tablelle** hanno due facce. A inizio partita sono tutte 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", senza pagare risorse. Questo cambia le proprie Condizioni di Vittoria della Tribù (**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 sulla carta. 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. Si possono anche trasformare alcune delle Carte nella Tribù in Ferro o Avorio secondo quanto detto in B3 per ottenere altri PV. Se si termina il gioco da politeisti, le risorse non valgono VP ;
- PV Popolazione. Ogni cubetto che non sia nel Valhalla vale 1 PV. Se una Carta Nuovo Mondo termina il gioco sul Lato Freddo, ogni Colono su di essa vale 2 PV³².
- PV Democratici. Ogni giocatore con uno o più *venerabili* o *missionari* (I5) in una Tribù nemica riceve **per ognuno di loro** 4 PV al termine del gioco (per essere un membro dello speciale Parlamento della Groenlandia, chiamato La Cosa³³).
- **Parità.** In caso di parità di PV, vince chi possiede più Ferro. Se anche il Ferro è in quantità uguale, la partita termina in parità.

Esempio: a fine partita, la Groenlandia del Sud è interamente sul Lato Freddo. I Norse, politeisti, hanno come Trofeo uno Squalo della Groenlandia, che vale 5 PV. Inoltre possiedono 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. I Thule, monoteisti, possiedono 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/*Tabella* 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! Tutto ciò che resta della vostra Tribù sono vestigia che saranno scoperte con lo scioglimento dei ghiacci. **Le Figlie sposate di una Tribù estinta, tuttavia, restano in gioco.**

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 abbiano Cacciatori Disponibili o Coloni³⁴.

- Setup e Durata della Partita. Il Setup segue quanto detto nella **Parte C**, eccezion fatta per le Carte Evento da usare, che saranno **12**. Il gioco termina alla fine del **dodicesimo** turno o quando entrambe le Barre si svuotano;
- Sopravvissuti. Si raccomanda di usare sempre la variante in *modalità sopravvivenza (C3)*;
- Macchie Solari. Se nel primo turno esce un Evento di *Raffreddamento Globale (D4)*, lo si ignora. Successivamente, invece, un simile Evento causerà sia una *decimazione (D2)* per tutte e tre le culture, sia gli effetti normali. Se sono rivelati due Eventi di Raffreddamento Globale in un solo turno, se ne affronta comunque soltanto uno;
- Negoziazione. Ogni turno, durante la Fase di Negoziazione, una risorsa o una carta "I" di una qualunque Tribù può essere scambiata per una risorsa o un'altra carta "I" di un'altra Tribù. Non ci si possono scambiare però né popolazione né carte "D". I Cacciatori possono essere trasformati in Mariti automaticamente. **Tutte le Tribù condividono i bonus conferiti da barche e da Slitte.**
- Avorio e Ferro possono essere utilizzati come se fossero Energia.

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

L. L'ESPANSIONE SÁMI DEL MARE: UNA VARIANTE PER 4 GIOCATORI

Per giocare con queste regole, occorre l'espansione "Sea Sámi".

INTRODUZIONE. Quest'espansione di Greenland (2° ed.) aggiunge i **Sámi del Mare** come una quarta Tribù (blu). I Sámi sono delle popolazioni di ceppo ugro – finnico che hanno abitato a lungo nelle regioni artiche dell'Europa, e hanno addomesticato le renne a partire dall'800 d.C. Antichi registri dei Norse ritraggono i Sámi come esperti costruttori navali, e documentano sia tassazioni sia commercio di pellicce, pelli, piume, ossi di balena e corde prodotte con le pelli lavorate di foche e balena. Le leggende dei Sámi accennano a imprese di caccia alle balene nel lontano Ovest.

ORDINE DI GIOCO (A2). Sulle carte, non vi sono simboli blu per il primo giocatore, cosa che quindi il giocatore che governa i Sámi non sarà mai. Tuttavia, se la Tribù Sámi possiede uno Sciamano (Anziano Rango 2 – politeismo), il loro giocatore, durante la Fase 1 può autodichiararsi primo giocatore, annullando, se necessario, persino l'esito di un Consiglio di Guerra.

COMPONENTI (B): 2 Tabelle (una per le Figlie, l'altra per gli Anziani), e 18 cubetti popolazione.

SETUP (C). I Sámi di Mare (blu) iniziano, come i Norse, con due Figlie e un Animale Domestico. *All'inizio, dispongono di 5 Cacciatori, ma nessun Alfa.* Il loro Animale Domestico è sempre il caribù [Barren – Ground Caribou]. Togliere pertanto la carta dal mazzo della Groenlandia del Sud e piazzarlo con la scritta viola verso l'alto nella Tribù del giocatore blu.

TERRA D'ORIGINE DEI SÁMI (E1). La Terra d'Origine dei Sámi è la Groenlandia del Sud, che condividono coi Norse.

ALFA (E7). I Sámi non possiedono un Alfa!

SCI. Se il Sámi possiede, o un Marito è sposato alla Figlia sciatrice dei Sámi, una volta sola durante la Fase 4, il giocatore può scegliere 3 Cacciatori su un Bioma e farli agire insieme come fossero un Alfa, senza quindi bisogno di farlo tirare per la Caccia.

TAMBURI SÁMI. Se il Sámi possiede, o un Marito è sposato alla Figlia mistica suonatrice di tamburi [drums], il giocatore è immune alle malattie veneree e alle epidemie **(D2)**.

Esempio: è pescato l'Evento "decimazione 10+". Si possiedono 10 Cacciatori Disponibili, ma non sono decimati grazie a un Marito che il giocatore ha fatto sposare a Sunnan-Ánni.

NOTA DELL'AUTORE: durante un viaggio recente nella Norvegia settentrionale, ho parlato con un vecchio Sámi e con un anziano Islandese che mi hanno parlato di questa tribù della quale non sapevo nulla, ossia i Sámi del Mare. Il mio collega, Jon Manker della Ion Game Design, mi ha poi mostrato alcuni libri di suo nonno sui Sámi (Ernst Manker era un noto etnografo che periodicamente visse con loro). Poco si sa delle loro barche e dei loro sistemi di caccia, o dei rapporti che avevano con i Vichinghi e con gli Inuit, ma era evidente che costituirono una presenza marittima importante nell'Artico. Anche se si estinsero a causa della Peste Nera del 1300, i loro cugini di montagna costituiscono i loro eredi.

Phil Eklund, agosto 2015

RINGRAZIAMENTI

Design: Phil Eklund, ispirato da Philipp Klarmann e Jon Manker.

Copyright seconda edizione: 2015 Sierra Madre Games.

Regolamento: Matt Eklund, Maurizio Picanza, Stefano Tine, Kevin Burfitts.

Playtester: Derek Drake, Christopher Felleisen, David Morneau, Thompson Stubbs, Andy Graham, Pouria Farvid, Michael Debije, César Rebollo, Brian Burnley, Nigel Buckle, Erich Hehl, Cole Wehrle, Sam Williams, Martin Griffiths.

Traduzione in italiano ed editing: Daniele Giardino <krakentdg@gmail.com>

Impaginazione ITA: Davide Crescini <dav.crescini@gmail.com>

Traduzione in tedesco: Manuel Ingeland <manuelingeland@gmail.com>

Traduzione in danese e precedentemente Groenlandese: Morten Kattenhøj
<postmorten@gmail.com>

Statistiche: Pablo Klinkisch, Kyrill Melai

Indirizzo per il caricamento delle vostre sessioni: <https://docs.google.com/spreadsheet/ccc?key=0Aryd-VvnLRt3dHdES3gyektBaFZSSEhDV2RPYzR3bXc&usp=sharing9yttt>

Modulo Vassal: www.vassalengine.org. Cercate "Greenland". Un ringraziamento a Stefano Tine.

NOTE

¹ I Tunit migrarono nel Nuovo Mondo relativamente recentemente (5000 anni fa) e pertanto non proprio vicini né agli Inuit, né agli Amerindi. Erano specialisti della pesca nel ghiaccio, ma 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'"Insedimento Orientale" e l'"Insedimento Occidentale", ossia le prime colonie europee nelle Americhe. Secondo le Saghe, l'idea di battezzare l'isola *Grænland*, fu essenzialmente un tentativo di attrarre colonizzatori.

³ I Thule sono oggi noti come Inuit o Eschimesi. Oltre ai loro 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 fessurate, 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. Sradicarono e schiavizzarono i Tunit ogniqualvolta li incontrarono, e forse anche i Norse di Groenlandia subirono lo stesso destino.

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 Il Valhalla è la tradizionale concezione dell'aldilà nella cultura dei Norse. Essi seppellivano i loro morti con le armi, i finimenti del loro cavallo, i gioielli e, (se fabbri) gli strumenti del mestiere. Recavano regolarmente cibo e birra ai tumuli funebri, se necessario percorrendo grandi distanze per recuperare i corpi e per scolpire lapidi, come sorprendentemente accade ancora oggi, in alcuni casi. In Groenlandia, le bare erano usate più di una volta, semplicemente depositando brutalmente altrove il corpo mummificato del precedente occupante. La mia personale interpretazione è che 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 1903 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, tra il 1360 e il 1400, fu l'Insedimento Occidentale, più freddo e marginale per la produzione di fieno, oltre che più vicino al terreno di caccia all'avorio che essi dividevano con i Thule. Una volta raggiunse 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 stavano patendo la fame quando decisero di abbandonarlo. Quando le lastre di ghiaccio galleggianti aumentarono per mare e le navi di rifornimento smisero di arrivare, il più grande e prospero Insedimento Orientale (popolazione 5000 ab.) sparì per motivi ignoti intorno al 1450 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'Insedimento 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 La sopravvivenza del cacciatore – procacciatore di risorse è tutto ciò che conta nei periodi difficili, specialmente gli inverni particolarmente rigidi, come rappresentato nel gioco dal simbolo dell'Esaurimento. Specialmente per potere consentire le attività che richiedono un dispendio notevole di energia, come foraggiare le vacche o raffinare il ferro di palude sia la situazione, se le riserve iniziano a scarseggiare prima che giunga la primavera, i vecchi vanno abbandonati nella neve e gli animali addomesticati, macellati. 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. L'ondata 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 Il gioco inizia nel 1200 d.C., dopo l'arrivo dei Thule. A questa data, il raffreddamento globale aveva già distrutto la coltura di orzo dei Norse, che i Vichinghi coltivavano in minima quantità per produrre birra. La Piccola Era Glaciale ebbe un impatto importante anche sulla caccia alle foche, che costituiscono la maggior parte della dieta per i Norse (anche l'80% del cibo). Le foche, 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 **BiosMegafauna** 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 antiche 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. Oggi, l'Alfa è chiamato il “**Gran Cacciatore**”. 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 fiancheggiati 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.”*. In questo caso, gli Skraeling sembrano essere i Tunit, che se i Norse non furono mai in grado di distinguere.

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 remavano negli *umiak*. Ma forse il ruolo più importante per una donna era quello di evitare che il sangue s'indebolisse 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 *meltingpot*, 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 La cosiddetta “ipotesi overkill”, professata dal Dr. Paul Martin, propone che questa tradizione del collezionare trofei da parte degli Amerindi fu alla base delle estinzioni di massa del Tardo Pleistocene nelle Americhe.

²³ 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, *“Eskimos and Explorers”*, 1979.

²⁴ *“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, "Infinite In All Directions", 2004.

²⁵ 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 sopravvalutassero i loro animali da latte e che la dipendenza da erba e fieno alla fine condannò i Groenlandesi.

²⁶ L'addomesticamento degli animali quasi non esisteva prima dell'avvento del Cristianesimo.

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 del *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'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 proferire divinazioni (interpretate come consigli da spiriti sia benevoli che malevoli).

²⁹ Secondo la teoria della mente bicamerale, l'importanza odierna dell'arte discende da un periodo in cui l'arte, intesa come musica, poesia e scultura, era ancora più importante. Questo non era il periodo dell'era bicamerale, quando 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, terrorizzata, 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. Julian Jaynes, "The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind", 1990.

³⁰ Tutte e tre le culture erano politeistiche 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 artefatto 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.

³¹ 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 Giudaico – Cristiana si diffuse con incredibile rapidità in tutto il mondo.

³² Questa regola riflette la possibilità che gli abitanti della Groenlandia potrebbero avere colonizzato il cuore dell'America se la Piccola Era Glaciale si fosse trasformata in un altro periodo glaciale della nostra attuale Era Glaciale, con una superficie ghiacciata che avrebbe coperto la maggior parte degli attuali Stati Uniti e il Canada.

³³ No, “La Cosa” non è una chimera hollywoodiana che rappresenta un mix tra la suocera e un cane da slitta. La Groenlandia dei Norse era organizzata come una federazione non proprio severamente strutturata di capitribù che operava in condizioni di tipo feudale, 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”. Essa sparì insieme ai Norse della Groenlandia, ma sopravvisse in Islanda ed è oggi la più antica istituzione di tipo parlamentare.

³⁴ 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.