

GREENLAND (TERZA EDIZIONE) FOR DUMMIES

SINTETICA SPIEGAZIONE DEL GIOCO IN SCATOLA "GREENLAND TERZA EDIZIONE"

A CURA DI CETTOLIN ANDREA

LE LETTERE TRA LE PARENTESI INDICANO IL RISPETTIVO PARAGRAFO DEL REGOLAMENTO

INTRODUZIONE (A)

In Greenland, gioco di Phil Eklund ambientato nella fredda e inospitale Groenlandia, i giocatori dovranno simulare l'evoluzione storica, a partire dall'anno mille, di quattro tribù che lottano per la sopravvivenza:

A **NORD** troviamo la popolazione dei **TUNTI** (giocatore verde) e quella dei **THULE** (giocatore giallo).

A **SUD** troviamo la popolazione dei **NORSE** (giocatore rosso) e quella dei **SEA SAMI** (giocatore blu).

In ciascun turno di gioco, che va quindi a rappresentare il susseguirsi delle generazioni, i giocatori dovranno usare gli uomini a loro disposizione per cacciare biomi, promuoverli ad anziani, proteggere il proprio tableau personale oppure mandarli a razzare gli animali allevati dagli avversari o rapire le loro figlie (ratto delle sabine).

Tale lotta per la sopravvivenza è strutturata nell'arco temporale di dieci generazioni, pertanto termina dopo dieci turni di gioco (con la fine delle carte evento da giocare) oppure prima, qualora fossero esaurite tutte le carte bioma.

Ciascun turno sarà composto da sei fasi, riportate anche nella plancia stessa dei giocatori:

1. RISOLVERE LA CARTA EVENTO (D)
2. PIAZZARE UOMINI O PROMUOVERLI (E)
3. NEGOZIAZIONE CONFLITTI E ATTACCHI (F)
4. FASE DI CACCIA BIOMI e RAID ANIMALI/FIGLIE (G)
5. ANIMALI DOMESTICI (H)
6. AZIONI DEGLI ANZIANI (I)

COMPONENTI DEL GIOCO (B)

Ciascun giocatore può possedere fino a 18 uomini del rispettivo colore più un solo uomo alpha, più grande, che potrà attivare degli effetti potenziati a seconda della fase di gioco in cui viene utilizzato. Se non viene diversamente specificato, l'uomo alpha vale come tutti gli altri uomini.

Ci sono poi **dischi arancioni "energia"** (rappresentano combustibili, quali legno e grasso di balena, e si usano con gli animali e con gli anziani), **dischi bianchi "avorio"** (ma anche altre merci di scambio, usate per le aste o per pacificare tribù dei nuovi mondi) e **dischi neri "ferro"** (che rappresentano armi e utensili, e servono per avere priorità di attacco, annullare un attacco avversario o costruire invenzioni).

Su ciascuna **carta bioma** del nord (**tunti** - **thule**) e del sud (**norse** - **sami**) è indicato anche il livello di climax, che va ad indicare la resilienza della specie alle migrazioni, e il tipo di azioni che si possono fare sul bioma (caccia terrestre, caccia marittima, pesca, metallurgia, raid) utile per potersi avvantaggiare in certe situazioni di attacco e/o di caccia (potendo rilanciare determinati dadi).

La plancia personale, e tutte le carte che man mano si giocano di fianco, formano il **tableau** di ciascun giocatore. Il limite di mano è determinato in qualsiasi momento dal potere di alcune figlie, da alcuni beni di importazione ed è inoltre incrementato di uno per ciascun anziano di livello tre (vedi esempio¹).

¹ **Esempio:** Il giocatore **Thule** ha Peepeelee (limite mano + 1), un marito su Birgitta (limite mano + 2) e un Saggio (anziano di livello tre). Il limite massimo di carte in mano è quindi pari a quattro carte.

I biomi che si possono acquisire per tenere in mano e successivamente giocare nel proprio tableau sono gli animali domestici e le invenzioni. Tali carte possono spesso essere scartate dalla propria mano o dal proprio tableau per ottenere i dischi raffigurati. Ciascuno può tenere al massimo 8 dischi energia. L'uso dei dischi avorio e ferro è invece illimitato; se si esauriscono si possono sostituire con qualsiasi altra cosa.

SETUP INIZIALE (C)

1. Selezionare dal mazzo 10 carte evento a caso e posizionarle a faccia in giù. Rimuovere tutte le altre.
2. Separare le carte bioma dal nord da quelle del sud e posizionarle a faccia in giù su due file adiacenti.
3. Rivelare le prime sei carte bioma da ciascun mazzo e posizionarle a destra del mazzo (lato caldo). Se giocate in due o tre giocatori mettere solo cinque carte invece che sei in ciascuna fila.
4. Mettere la carta Markland a nord e quella Vinland a sud, tra il mazzo biomi e la prima carta della fila.
5. Dopo aver attribuito *casualmente* le tribù a ciascun giocatore, ognuno riceve la plancia del proprio colore dal lato politeista e le rispettive carte figlia (tre figlie per i **tunit**-**thule**, due figlie per i **norse** – **sami**). Vedi nota².
Il **norse** e i **sami** hanno una figlia in meno quindi aggiungono un solo animale del proprio colore dal lato che preferiscono (dopo aver visto le carte bioma). Il **norse** può conservare a parte l'animale avanzato.
6. Ciascun giocatore preleva dal deposito comune (da ora in poi chiamato **VALHALLA**) cinque uomini più l'uomo alpha e li posiziona sotto la sua plancia giocatore. Posiziona inoltre un omino a fianco di ciascuna delle sei righe della plancia, creando in questo modo sei anziani (uno per ciascun livello).
7. Il giocatore **tunit** (solo lui) posiziona inoltre cinque uomini verdi presi dal Valhalla sulla carta Markland.
8. Ogni giocatore inizia il gioco con cinque dischi energia, un disco avorio e uno ferro.

Il regolamento prevede una versione semplificata del gioco per principianti: rimuovere le carte nuovo mondo, tutte le figlie, tutti gli animali domestici (carte col simbolo D) e tutte le invenzioni (col simbolo I).

Ignorare tutte le regole che riguardano queste specifiche carte. Se al contrario qualcuno vuole giocare in modalità brutale, in solitario, o in uno qualsiasi degli scenari alternativi dovrà consultare il regolamento originale per i dovuti approfondimenti.

ATTENZIONE: Se TUTTI quanti gli uomini tribù di un giocatore sono spediti nel Valhalla purtroppo tale giocatore è espulso dal gioco e non ottiene nessun punto. Solo le figlie già sposate e gli artefatti culturali vengono lasciati sul tableau di quel giocatore, a disposizione degli avversari.

Si procede ora ad illustrare le varie fasi del gioco.

² **Suggerimento:** **Tunit** e **Sea Sámi** iniziano senza figlie istruite e se perdono il loro artigiano di grado 3, non possono ottenere bestiame o invenzioni diverse da quelle che acquistano direttamente dalla nave. Come priorità assoluta, devono mantenere un artigiano, acquistare un libro importato o sposare una figlia alfabetizzata.

FASE 1: CARTA EVENTO (D)

La prima cosa da fare in ciascun round è girare una carta evento, la quale come prima cosa ci indica l'ordine di turno con cui giocheranno i giocatori in questo round nelle fasi 1, 2 e 5.

Si consiglia di aprire il regolamento al capitolo D per assimilare le icone degli eventi.

Se il primo giocatore già possiede ad inizio turno un anziano di livello 4 (capo guerriero) può decidere di scambiarsi di turno con un altro giocatore a sua scelta, il quale diventerà primo giocatore per tutto il turno.

Dopodiché applicare in ordine di turno a ciascun giocatore tutti gli effetti indicati dalla carta evento:

- **Migrazione:** l'icona migrazione indica che la carta con il climax più basso di una fila (non importa se sul lato caldo o quello freddo) va sostituita immediatamente con una nuova nella stessa posizione. Vedi esempio³.
- **Decimazione:** bisogna rimuovere e spedire nel Valhalla la metà per eccesso degli uomini disponibili più un anziano a scelta se ne possediamo almeno uno. Le cause di decimazione possono essere epidemia (numero di uomini disponibili molto alto), malattie veneree (se si possiede almeno un marito sposato con una figlia di quei determinati colori) o faide (se non si possiede almeno un anziano di livello 1 di qualsiasi colore nella propria plancia).
- **Esaurimento energie:** bisogna pagare una energia per ciascun anziano del proprio colore o per ciascun animale domestico posseduto (come specificato dal simbolo uscito). Si può scegliere di far morire un anziano da una plancia giocatore propria o avversaria oppure eliminare un animale domestico ed incassare i relativi gettoni per ciascuna energia mancante. Vedi esempio⁴.
- **Raffreddamento globale:** per entrambe le file, spostare la carta bioma più a destra, fra quelle del lato caldo, nello spazio libero più a sinistra del lato freddo (ché è lo spazio a sinistra del mazzo). Se necessario si applica l'effetto anche al Markland o al Vinland. Se nessuna carta è sul lato caldo, rimuovere la più adiacente al lato freddo ed eliminarla dal gioco.
- **Morte anziani:** Ogni giocatore lancia un dado per ogni icona raffigurata: *per ciascuno dei risultati ottenuti* dal lancio deve uccidere uno dei **suoi** anziani di quel livello rimuovendolo dalla propria plancia oppure da quella di un avversario. Se non si possiede neppure un anziano di livello pari al risultato del dado, l'azione non ha alcun effetto. Vedi nota di approfondimento⁵.
- **Crollo del valore del ferro:** ciascun giocatore che abbia importato carte con l'icona ferro deve eliminarne subito una per ottenere un solo disco ferro.
- **Temporale:** un fulmine colpisce un anziano di livello 6 (marinaio) e lo uccide (se ne abbiamo).
- **No caccia marina:** le carte di quel bioma questo turno NON si possono cacciare (giratele).
- **No Markland:** nessun giocatore può entrare in Markland questo turno.

Asta per importare beni: Se la carta evento raffigura una nave, i giocatori possono iniziare l'asta per importare quella carta pagandola in avorio. I giocatori possono pareggiare l'asta o rialzarla. In caso di pareggio vincono i giocatori che possiedono o sono sposati con **PEEPEELEE**. In caso di ulteriore pareggio seguire l'ordine di turno stabilito. Nota che anche gli animali domestici importati, come tutte le importazioni, vanno direttamente nel tuo tableau anziché nella tua mano. Vedi esempio⁶.

³ **Esempio:** si verifica una migrazione meridionale. Le tre carte esistenti nella fila sud hanno climax 6 e 11 sul lato caldo e 4 sul lato freddo. La carta climax 4 viene scartata e sostituita con una nuova carta pescata dal mazzo sud. Nota che la carta climax 4 viene sostituita anche se la nuova carta ha un climax inferiore.

⁴ **Esempio:** viene visualizzata l'icona "Esaurimento X D". Hai una carta "D" ma non ci sono Anziani o energia, quindi devi scartare la carta "D". Se ha un valore di risorsa, ottieni quei dischi.

⁵ Il regolamento originale in inglese cita "Choose an Elder of your color from your Placard, **or** on other Placards **if you have any Elders of the affected rank there**".

⁶ **Esempio:** la nave commerciale offre in vendita un pony norvegese. Sia il giocatore rosso che il giocatore giallo offrono un avorio e nessuno dei due è disposto a fare offerte più alte. Dato che il giocatore Giallo ha la figlia **Peeplee** (che vince i pareggi dell'asta), vince l'offerta e prende la carta nel suo tableau.

FASE 2: PIAZZAMENTO UOMINI E PROMOZIONI (E)

Seguendo l'ordine di turno stabilito nella fase precedente, ciascun lavoratore deve piazzare tutti i propri uomini che desidera utilizzare distribuendoli a proprio piacimento tra qualsiasi carta bioma (cacciatori), qualsiasi carta nuovo mondo (coloni), sulla propria plancia (promozione ad anziani), e/o su qualsiasi carta animale o figlia (per fare un raid o come guardia, per difenderla dagli avversari).

Il giocatore può anche decidere di non assegnare alcuni uomini. L'importante è fare attenzione alle due diverse terre di appartenenza:

Terra di appartenenza: I **tunit** e i **thule** condividono come terra di appartenenza tutte le carte bioma presenti nella fila a nord (escluso il Markland) più tutte le carte contenute nelle loro plance.

I **norse** e i **sami** condividono invece come terra di appartenenza tutte le carte bioma presenti nella fila a sud (escluso il Vinland) più tutte le carte contenute nelle loro plance.

Marinai (anziani di livello 6): Ciascun marinaio è necessario per spostare fino a 4 uomini su una singola carta non appartenente alla propria terra di appartenenza o sui **nuovi mondi** (Markland e Vinland).

Slitta: qualsiasi slitta permette di posizionare quanti uomini si desiderano su una singola carta non appartenente alla propria terra di appartenenza, ma non permette di visitare i nuovi mondi (Markland e Vinland).

Carte nuovo mondo: Non c'è un limite massimo di **coloni** presenti su quelle carte, *tuttavia se alla fine della fase negoziazione ci sono almeno sei uomini tale carta diventa ostile e va girata dal lato opposto.*

Promozione: pagando una energia per ogni lavoratore si può promuoverlo ad anziano e posizionarlo a fianco di una riga qualsiasi della propria plancia. Sulla riga 1 (capo) e 4 (capo guerriero) *della propria plancia* c'è posto per uno solo dei **propri** anziani.

Per poter razzare un animale avversario o una figlia avversaria (ratto delle sabine) è necessario avere vivo l'anziano di livello 4 (capo guerriero).

Assegnazioni permanenti: i **coloni** (sulle carte nuovo mondo) gli **anziani** e i **mariti** sono considerati assegnazioni permanenti e non ritornano a disposizione del giocatore a fine turno.

Eccezioni: se all'inizio di questa fase non si possiede neppure un lavoratore disponibile si può rimuovere uno solo degli uomini permanenti per renderlo disponibile, purché si abbia una slitta o un marinaio per rimuovere/piazzare il lavoratore qualora non si trovasse nella propria terra di appartenenza.

Se durante questa fase avanzano marinai a sufficienza per spostare TUTTI i coloni presenti nei nuovi mondi il giocatore può decidere di abbandonare entrambe le colonie: tutti gli uomini presenti possono essere riposizionati a piacimento su qualsiasi parte della Groenlandia per cacciare o razzare (ma non trasformati in anziani).

Riassegnazione straordinaria: chi possiede la pietra solare ha il potere di riassegnare fino a tre uomini alla fine di questa fase quando tutti hanno già posizionato. Inoltre anche chi possiede od è sposato con **FIGLIA GEALA** può usare lo stesso identico potere, con il vantaggio però di attivarlo per ultimo.

FASE TRE: NEGOZIARE O ATTACCARE (F)

Durante questa fase se possiedi almeno un uomo sulla stessa carta in cui c'è almeno un avversario, puoi aprire una **negoziazione** con lui. Puoi chiedere al tuo avversario di abbandonare la carta o puoi farlo tu stesso, contrattando un adeguato risarcimento, come ad esempio una cessione di dischi, di carte nella mano, di animali domestici e/o invenzioni nel tableau, così come far sposare le proprie figlie, ecc...

È possibile ritirarsi solo se **tutti** i giocatori presenti sulla carta ti consentono di farlo. In fase di negoziazione è possibile anche divorziare di propria iniziativa da una figlia. Salvo chi convola a nozze, tutti gli uomini ritirati dai biomi ritornano tra quelli non assegnati e saranno disponibili solo a partire dal turno seguente. Ovviamente bisogna rispettare la regola delle slitte/marinai... Ogni marinaio può trasportare solo quattro persone da una singola carta.

Se la trattativa non va a buon fine, gli uomini avversari presenti sulla stessa carta si attaccheranno a vicenda, a prescindere dalla carta in cui si trovano.

Al termine delle trattative assicurarsi di girare il Markland e il Vinland sul **lato ostile** se presentano più di sei coloni: tutti i coloni presenti restano comunque sulle suddette carte.

Esogamia: Se si sposa una figlia avversaria (sia per gentile concessione sia tramite ratto delle sabbie) si posiziona un proprio uomo sulla casella esogamia. Il marito acquisisce immediatamente il potere della figlia. Una figlia sposata non può essere proposta durante la trattativa ma solo raziata da un avversario.

NELLA FASE DI ATTACCO INIZIA SEMPRE CHI HA PIÙ DISCHI FERRO NERI !!!

Nella fase di attacco è **obbligatorio** – per ogni luogo in cui si abbia in atto un conflitto - lanciare un dado per ogni uomo presente sulla carta: per ogni risultato dei dadi **uguale a 1 si può uccidere** un uomo di un avversario qualsiasi presente su quella carta e mandarlo nel Valhalla.

Uomo alpha: *Se si possiede un capo guerriero* (l'anziano di livello 4), in questa fase di gioco l'uomo alpha e tutti gli altri uomini con esso uccidono con successo gli avversari, oltre che con il consueto 1, **anche** con il risultato di 2.

Mariti vendicativi: *Finché il marito è presente sulla carta figlia per proteggerla*, viene sempre considerato come se fosse un membro appartenente alla stessa tribù della figlia. In questo caso il marito e tutte le guardie posizionate su quella carta sono considerati vendicativi e possono **sempre** uccidere l'avversario, oltre che con il consueto 1, anche con il risultato di 2, a prescindere dalla presenza o meno di un capo guerriero.

In caso di successo di un attacco avversario su una propria carta figlia, il giocatore che la detiene può scegliere se sacrificare una sua guardia (se presente) o uccidere direttamente il marito.

IMPORTANTE: Durante la fase di attacco bisogna ignorare il bioma di appartenenza della carta e le icone che raffigurano i dadi sanguinanti. Tali icone sono attive solo nella fase di caccia/raid.

Ricordarsi che alcune carte ti permettono di ritirare una volta dadi di un determinato valore in fase tre.

REGOLA DEL FERRO: *Prima* di un attacco avversario (in fase tre) è sempre possibile scartare un disco ferro per annullare direttamente l'attacco dell'avversario. *Prima* di ciascuna singola caccia/raid (in fase quattro) è sempre possibile scartare un disco ferro per annullare tutte le eventuali morti dovute ai dadi sanguinanti. Vedi esempio⁷.

⁷ **Esempio:** hai 5 cacciatori a Markland. Spendi un ferro prima del loro tiro di caccia e, a prescindere dal risultato ottenuto, i 5 coloni rimangono a Markland invece di morire.

FASE QUATTRO: CACCIA AL BIOMA E RAID (G)

IN QUESTA FASE È IL PRIMO GIOCATORE A DECIDERE IN CHE ORDINE RISOLVERE LE VARIE CARTE, CHE SIANO CACCIA, ESPLORAZIONE, RAID O RATTO DELLE SABINE!!!

Per ciascuna carta contesa il primo a tirare i dadi è sempre il giocatore con meno uomini sulla carta, fatto salvo eventuali effetti speciali di alcune carte sul tableau dei giocatori⁸. In caso di ulteriore pareggio si segue l'ordine di gioco.

Caccia al bioma: in questa fase ciascun lavoratore rimasto sulle carte bioma rappresenta un cacciatore: quando sarà il suo turno il giocatore lancerà un numero di dadi pari al numero di cacciatori. Se la carta bioma si trova ancora sul lato caldo si considerano successi tutti i dadi che danno come risultato **1** o **2**.

Se la carta bioma si trova sul lato freddo saranno considerati validi solo i tiri che danno come risultato **1**.

Rilanciare dadi: per prima cosa, se si hanno anziani con abilità specifiche o carte con l'icona "rilancia", si possono rilanciare i dadi del valore corrispondente (verificando la compatibilità con il bioma raffigurato).

Modifiche dovute alle invenzioni: come seconda cosa, alcune invenzioni o carte importate, se attivate da uno specifico bioma, permettono di trasformare automaticamente alcuni valori del dado in **1** (successo).

Uomo Alpha: se usato per una caccia al bioma, l'uomo alpha ottiene **sempre** un successo di caccia (risultato pari a 1) senza lanciare i dadi. Vedi esempio⁹

Dadi sanguinanti: a prescindere dal successo o meno della missione di caccia/raid, per ogni dado di valore uguale a quello che sulla carta stessa è indicato sanguinante, **muore un proprio uomo** e va nel Valhalla. Si può annullare con la regola del ferro.

Risultato di una caccia riuscita: il primo giocatore che riesce a ottenere o superare il numero di successi indicati sulla carta stessa è l'unico vincitore e incassa il premio descritto, guadagnando nuovi nati e/o i dischi raffigurati, dopodiché tutti i cacciatori sopravvissuti tornano a casa. Tutti gli altri giocatori sono considerati perdenti e i loro uomini ritornano a casa senza cacciare. La carta rimane nella fila.

Notare che le carte Vinland e Markland sono inesauribili pertanto più giocatori possono cacciarle con successo.

Alcune carte permettono inoltre, se il giocatore ottiene i risultati indicati su di essa in termini di successi e/o in termini di un determinato numero di dadi uguali, di prendere la carta in mano (ricordarsi del limite di mano). In questo caso si *rimpiazza la carta*. Si invita a leggere attentamente la nota di chiarimento¹⁰.

Caccia opportunistica: Se un giocatore avesse diritto di prendere la *carta animale domestico* in mano (risultati dei dadi doppi, tripli o quadrupli) ma non fosse riuscito a vincere la caccia, anche gli uomini avversari presenti sulla carta possono *opzionalmente* provare a cacciarla. Al termine la carta viene presa in mano e quindi *rimpiazzata*.

Collezione trofei: a prescindere dal fatto che la caccia al bioma sia stata o meno soddisfacente, se il giocatore ottiene un determinato numero di risultati uguali tra loro reclama la carta bioma trofeo per posizionarla *immediatamente* con i punti visibili sotto la propria plancia. *Se una carta viene reclamata come trofeo* gli avversari presenti su tale carta tornano immediatamente a casa e la carta **non si sostituisce**.

⁸ Un esempio è la carta invenzione Iggaak Slit Googles, che permette nella caccia terrestre di essere i primi a tirare in fase quattro.

⁹ **Esempio:** assegni il tuo Alpha per andare a pescare. L'uomo alpha ottiene automaticamente un uno e questa caccia ha successo senza dover lanciare i dadi.

¹⁰ Tutte le carte invenzioni (I) e animali domestici (D) non possono mai essere reclamate come trofei o piazzate direttamente nel tableau ma devono prima essere tenute in mano (vedi azioni degli anziani in fase sei). Per prendere in mano una carta invenzione (I) è sempre necessario cacciare con successo tale carta (la carta stessa è infatti il risultato di caccia). Per prendere in mano una carta animale domestico (D) è invece necessario ottenere un certo numero di dadi uguali a prescindere dal successo o meno in caccia.

Razziare animali o figlie: per ciascun raziatore lanciare un dado. Se almeno un dado ottiene il valore indicato la razzia ha successo, purché almeno uno di essi sopravviva anche ai dadi sanguinanti.

L'animale raziato va riposizionato nel tableau del nuovo giocatore, *il quale preleva subito dal valhalla gli uomini raffigurati dalla carta*. Se il ratto delle sabine ha successo il giocatore piazza il proprio uomo sulla casella esogamia e l'eventuale marito precedente viene ucciso e spedito al Valhalla. Gli effetti delle carte sono attivi da subito.

FASE CINQUE: ANIMALI DOMESTICI (H)

Le carte animale giocate sul proprio tableau richiedono un costo di mantenimento indicato in energia.

Se un giocatore non vuole o non può pagare può scegliere di uccidere un proprio anziano per ogni energia mancante altrimenti la carta va scartata e il giocatore riceve quanto indicato su di essa.

Se nel round corrente una carta è stata raziata il giocatore **che la deteneva prima** è colui che dovrà per questo turno pagarne il costo in termini di energia, anche se non potrà più attivarne gli effetti o scartarla.

Nota: quando un giocatore si è convertito al monoteismo non potrà più usare gli anziani per addomesticare nuovi animali, ma potrà solo usare quelli già presenti nel tableau o razziarne di nuovi da un avversario.

Alla fine della fase cinque (animali) qualsiasi giocatore può **offrire liberamente un proprio avorio** per una eventuale riconciliazione con una carta nuovo mondo e girarla sul lato non ostile. Tutti i coloni restano sulla carta.

FASE SEI: AZIONE DEGLI ANZIANI (I)

Attenzione: il sistema di attribuzione dei punti è differente tra coloro che sono ancora politeisti e quelli che, per loro scelta o a causa di un avversario sono diventati monoteisti. Per questo motivo le azioni degli anziani differiscono come effetti e finalità tra politeisti e monoteisti. **I primi a giocare in questa fase sono sempre gli anziani politeisti**, quando essi hanno terminato possono giocare anche gli anziani monoteisti.

Nota: Se in questa fase non si possiede neppure un anziano politeista si può scegliere di convertirsi volontariamente al monoteismo (battesimo) semplicemente girando la propria plancia senza alcun costo aggiuntivo. **Attenzione però** che una volta convertiti al monoteismo **non è più possibile ritornare politeisti** e le condizioni di vittoria sono differenti: vedi Punti Vittoria (J).

Per svolgere le azioni è necessario semplicemente possedere un anziano del livello indicato e pagare le risorse specificate.

Ogni anziano può svolgere al massimo una delle azioni riassunte nella seguente tabella:

LIVELLO	ANZIANI POLITEISTI	ANZIANI MONOTEISTI
1	/	/
2	<ul style="list-style-type: none"> - Caccia alle streghe: spendi una energia per uccidere un tuo anziano. - Addomesticamento: spendi una energia per calare un animale dalla tua mano al tuo tableau. - Bandire un avversario: VEDI NOTA¹¹ 	<ul style="list-style-type: none"> - Caccia alle streghe: spendi una energia per uccidere un tuo anziano. - Proselitismo: se possiedi un anziano di livello due e almeno un missionario <i>dei turni precedenti</i> su una plancia avversaria puoi provare a convertire l'avversario: VEDI NOTA¹², VEDI ESEMPIO¹³
3	<ul style="list-style-type: none"> - Inventore: spendi un disco ferro per calare una invenzione dalla tua mano al tuo tableau SE TUNIT LEGGI NOTA¹⁴ 	<ul style="list-style-type: none"> - Inventore: spendi un disco ferro per calare una invenzione dalla tua mano al tuo tableau SE TUNIT LEGGI NOTA¹⁴
4	/	/
5	/	<ul style="list-style-type: none"> - Emissario: Spendisci una energia per spostare un anziano di livello 5 sul primo livello di una plancia avversaria. VEDI NOTA¹⁵
6	/	/

PUNTI VITTORIA (J)

La partita termina dopo dieci turni (sono finite le carte evento) oppure se finiscono tutte le carte bioma.

In caso di pareggio punti vince il giocatore con più dischi ferro. Se ulteriore pareggio la vittoria è condivisa.

PUNTI VITTORIA POLITEISTI	PUNTI VITTORIA MONOTEISTI
Ogni uomo che non si trovi nel Valhalla vale 1PV. Se una carta nuovo mondo (o entrambe) si trova nel lato freddo ogni colono sopra di essa vale 2PV invece che 1PV	
PV TROFEI: sommare il punteggio indicato su ciascuna carta con l'icona trofeo su sfondo viola (ovvero i biomi reclamati come trofei o certe invenzioni costruite).	PV RISORSE: Dopo l'eventuale conversione delle carte in dischi: FERRO 2PV, AVORIO 1PV
/	4 PV per ogni plancia avversaria sul lato monoteista che abbia almeno un nostro rappresentante.

¹¹ **Bandire un avversario:** Spendisci una energia per lanciare un numero di dadi pari al proprio limite di mano attuale. Ogni risultato pari a 1 permette di uccidere un missionario, rappresentante o marito presente nel tuo tableau. Non è mai permesso bandire dalla propria figlia un marito della tribù **Norse**.

¹² **Proselitismo:** *Soltanto se il tuo missionario era già presente a inizio turno* puoi spendere una energia per lanciare un numero di dadi pari al proprio limite di mano attuale. È sufficiente ottenere un solo 1 per convertire permanentemente l'avversario. La plancia si gira ma tutti gli anziani restano.

¹³ **Esempio:** sei cristiano e hai tre Vescovi di grado 2 e due Accoliti di grado 5. Come azioni di Emissario, spendi 2 energie per spostarli entrambe sulla plancia del tuo nemico come Missionari di Rango 1. Durante le Elder Actions del turno successivo, poiché il tuo avversario è politeista, inizia per primo. Usa il suo sciamano per cercare di bandire i tuoi Missionari, tirando un 1 e un 2. Uno dei tuoi Missionari muore. Durante le tue azioni, i tuoi tre Vescovi consumano ciascuno un'energia e ciascuno usa il Missionario sopravvissuto per un tentativo di proselitismo. La dimensione della tua mano è una, quindi tiri un dado in ogni tentativo.

¹⁴ Un inventore **Tunit** può usare un avorio al posto del ferro per costruire un'invenzione.

¹⁵ Tale anziano appena spostato su un avversario si chiama **Missionario** se piazzato su una plancia politeista, **Rappresentante** se piazzato su una plancia monoteista. L'emissario guadagna sempre l'abilità anti-faida.

Un missionario presente sulla plancia **Thule** fa guadagnare l'abilità di rilanciare il dado per la caccia marittima, come da disegno stesso riportato sulla plancia **Thule**.

DISCLAIMER

Dichiarazione di esclusione di responsabilità.

Questa NON È una traduzione del regolamento in lingua italiana.

Il presente documento è da intendersi come un semplice aiuto per i giocatori di lingua italiana per imparare le regole di gioco.

Non sostituisce e non vuole sostituire in alcun modo il regolamento originale del gioco e neanche può essere considerato come una trascrizione o traduzione di esso, neppure in maniera parziale o involontaria.

Tutti i diritti sul gioco, sul regolamento di esso e su tutti i suoi componenti sono detenuti dai legittimi proprietari.

Guida sintetica di gioco realizzata a cura di Cettolin Andrea (**Cetto**)

Revisione dei contenuti a cura di Corocher Alberto (**Korn73**)

San Vendemiano (TV), 23/06/2020

Cettolin Andrea



GREENLAND (TERZA EDIZIONE) FOR DUMMIES.....	1
INTRODUZIONE (A).....	1
COMPONENTI DEL GIOCO (B).....	1
SETUP INIZIALE (C).....	2
FASE 1: CARTA EVENTO (D).....	3
FASE 2: PIAZZAMENTO UOMINI E PROMOZIONI (E).....	4
FASE TRE: NEGOZIARE O ATTACCARE (F).....	5
FASE QUATTRO: CACCIA AL BIOMA E RAID (G).....	6
FASE CINQUE: ANIMALI DOMESTICI (H).....	7
FASE SEI: AZIONE DEGLI ANZIANI (I).....	7
PUNTI VITTORIA (J).....	8
DISCLAIMER.....	9