

Azioni base disponibili

1.1. Canoa

Mettere una canoa in un lago (per pesca e commercio)

1.2. Movimento (Guerrieri)

Spostare uno più guerrieri dei passi indicati totali.

1.2.1. Occupare una Zona Produttiva

Occupare sdraiato una Zona Produttiva (Avamposto).

Lo specialista (donna o cacciatore) può occuparlo (non costa movimento) al suo posto.

Il Guerriero torna al Villaggio.

1.2.2. Fare la Sentinella

Il guerriero sta in piedi e presidia il territorio

1.2.3. Combattere

Caccia un'altra Sentinella. Entrambe finiscono alla Casa Lunga.

1.2.4. Scacciare un Nativo da una Zona Produttiva

Possono mandare una Donna o un Cacciatore avversario dalla Zona Produttiva alla sua Casa Lunga.

Non devono essere presenti Sentinelle avversarie.

1.3. Militare

1.3.1. Tartaruga in base a Donne, Canoe e Cacciatori

1.3.2. 1 Punto Militare per ogni territorio con maggioranza di Sentinelle

1.4. Maschera

1.4.1. Pesca una carta dal mazzo o dagli scarti

1.4.2. Calare le carte per formare una combinazione

1.5. Commercio

1.5.1. Baratto

Cambio di 1 risorsa con un'altra per ciascuna canoa.

Controllo della carta Vaiolo e eventuale Nativo in Casa Lunga

1.5.2. Acquistare una Tessera Progresso

Pagare il prezzo in risorse come indicato da quella riga

1.5.3. Acquistare punti Economici

Da 1 a 5 risorse differenti per altrettanti punti

1.6. Fuoco Sacro

Una sorta di Jolly. Scegliete la tessera che preferite.

1.7. Rituale

1.7.1. Guarigione

2 Nativi tornano nel Villaggio dalla Casa Lunga

1.7.2. Punti sul Tracciato Rituale

Tanti Punti quanti sono il minor numero di Nativi nel villaggio fra Donne, Cacciatori e Guerrieri