

Navajo Wars

PLAYER AID CARD

Planning Summary (3.1)

- Step 1 オペレーションカードと一致する人口カウンターを Passage of Time Boxへ置く。
- Step 2 1 APを、Elder Displayにある長老に 1 個について得る。各長老を最右のボックスへ近づけるよう一つ移す (最も右側のボックスの長老はその場に留まる)。
- Step 3 Elder Displayにある各長老は 1 回、自由に長老アクションを行える。成功するにはダイスで、ダイスの出目 長老値を出す。長老アクションは下記よりなる。
- ・文化ポイント > 軍事ポイントなら、- 1 文化ポイント + 1 軍事ポイントにする。
 - ・文化ポイント < 軍事ポイントなら、- 1 軍事ポイント + 1 文化ポイントにする。
 - ・一族一つの悍猛度を 1 ポイント減らすか増やす。悍猛度を増やし、軍事ポイント < 5 なら、軍事ポイントも + 1。悍猛度を減らし、文化ポイント < 5 なら文化ポイントも + 1。一族の悍猛度は、1 枚のカードの解決につき、長老からは 1 回しか影響を与えない。
 - ・APs Trackへ 1 APを加える。
- Step 4 文化ポイントが > 0 なら、女性を含む各一族につき 1 APを消費してTrade Goodsカウンター 1 個を Resources boxへ配置できる。
- Step 5 男性を含む一族につき 1 APを消費して部族戦争 (軍事ポイント > 0 が必要) または部族外交を行える。
- Step 6 キューブを再配置(Reset)。

Passage of Time Summary(3.3)

- Step 1 人口調整:(A)子供変換し、及び/または成人を Passage of Time boxへ置く。(B)長老カウンターは Elder Displayへ置く。登場している一族のFamily boxへ成人/子供を置く。(C)Out of Play boxにある一族のFamily box へカウンターを置き、その一族を Canyon de Chelly へ置く。(D)文化ポイントを調整。(E) Passage of Time Boxに残っている人口カウンターはOut of Play boxへ置く。
- Step 2 家畜を戻す: Family boxとPassage of Time boxにある家畜を全てResources boxへ戻す。
- Step 3 家畜を繁殖する: 最低 1 個の家畜がResources boxにあれば、同じ種類の家畜を 1 個Resources Boxへ置く (最大でHorse 1 個、Sheep 1 個。)
- Step 4 トウモロコシの収穫: 一族と同じエリアに置かれている裏返っているトウモロコシカウンターがあれば、表にしてResources Boxへ置く。
- Step 5 食糧を供給する: 1 個以上の一族のある各テリトリーは、耕作適性 (Arability) に等しいカウンターを養える。Resources Box内のトウモロコシは数値に等しいカウンターを養える。Resources box内のSheepはカウンター 4 個を養える。Sheep、トウモロコシは、あれば消費してカウンターを養うこと。Population Display 及び Elder Displayの全人口カウンターを可能な限り養う事。
- Step 6 家畜を飼育する: 1 以上の一族がある各テリトリーでは SheepとHorse各 1 個を飼える。飼育されない家畜はプレイから除外。

- Step 7 長老死亡チェック。Elder Display の長老毎に行う(ダイスとElder Ratingの比較。ダイスの出目 長老値なら長老をプレイから除外)。
- Step 8 地力回復(7.2.2に従い旱魃カウンター 1 個を除去)。
- Step 9 トウモロコシを全てResources Boxからカップへ戻す。
- Step 10 カード#41がゲームから除外され、かつSubjugation of New Mexico Box にあるキューブ < 3 ならEnemy Morale-1。
- Step 11 キューブの再配置 (Reset)。

Intruder Counter Effects (13.0 "Intruder Counters")

侵入者カウンターは、一族が侵入者カウンターと同じエリアに入ったり、一族カウンターと同じエリアに配置されたりしたら直ちに公開される(もし複数の一族がエリアに居れば、アルファベット順で影響を与える一族を決定する)。公開されたら、(下記の通り)直ちに侵入者カウンターの効果を解決する。複数の侵入者カウンターが、ある一族のいるエリアに進入したら、上から下へ順番に公開する。

侵入者	公開時の効果
Ambush 「待ち伏せ」	1 人口カウンターを一族から取り除きPassage of Time Boxへ置く。影響を受ける一族の空白のスペース 1 つに付き - 1 文化ポイント。Ambushカウンターを侵入者ドロークアップへ戻す。
False Rumor 「偽の噂」	効果なし。カウンターを侵入者ドロークアップへ戻す。
Firearms 「銃器」	Resource Boxへ置く。Firearmsカウンターとして扱う。使用されたら侵入者カウンターを取り除き、Out of Play Boxへ戻す(メジャーイベントでプレイに戻る可能性がある)。
Fortune 「幸運」	Resource Boxへ置く。使用すると(1)襲撃プールから引かれたキューブ 1 個を戻して引きなおすか、(2)ダイスを振り直せる。全てのダイスを振り直す。
Intruder Moved 「侵入者移動」	ダイスを振り、テリトリーを、次にエリアを決め、新たな侵入者を 1 個置く。その後このカウンターを「侵入者移動」侵入者カップへ戻す。
Mission 「伝道」	エリアトラックにMissionが無ければ、このカウンターをエリア#1へ置く。さもなければ居留地の拡大(Expansion)として扱い、このカウンターをドロークアップへ戻す。
Skin Walker 「スキンウォーカー」	プレイヤーが 0 AP なら、Elder Displayにある長老 1 つに付き + 1 AP。さもなければAPを 0 にする。
Wandering Natives 「放浪する先住民」	成人または子供 1 個の人口カウンターをPassage of Time Boxへ置く。侵入者カウンターを取り除き、Out of Play Boxへ戻す。
Trade Goods 「交易物品」	Resource Boxへ置く。使用すると侵入者カウンターをドロークアップへ戻す。

Arability「耕作適性」: あるテリトリーが人口と家畜を養える程度のこと。各テリトリーの耕作適性は 3 からそのテリトリー内の旱魃及びRancho居留地カウンターの数を減じた値に等しい。