



TOUR DE JEU

Réalisez obligatoirement **1 action**

Soit d'une carte de votre main avec une
carte retournée et/ou des Indiens



Soit du Village Indien en plaçant :

- 1 Indien sur un cercle vide
- jusqu'à 3 Indiens sur un arc
de cercle occupé ou non



Deux phases sont optionnelles. Chacune
d'elles peut être jouée, une fois par tour,
avant ou après l'Action obligatoire :

- Recruter un Personnage
- Établir le Campement



GAME TURN

Perform 1 compulsory Action:

Either a card from your hand, activated with Strength from another Character-card played face down and/or Indians.



Or an Indian Village Action. Place:

- 1 Indian on an empty circle
- or from 1 to 3 Indians on a semicircle, already occupied or empty



Two phases are optional. Each of them can be done once per turn, before or after the compulsory Action:

- Recruit a new Character
- Set up Camp



SPIELZUG

1 Aktion ausführen (Pflicht)

Entweder 1 Handkarte ausspielen und ihr Stärke verleihen (andere verdeckte Handkarte darunter und/oder Indianer darauf)



Oder im Indianerdorf:

- 1 Indianer auf einen leeren Kreis stellen
- 1 - 3 Indianer auf einen Halbkreis stellen (egal, ob voll oder leer)



Zwei Phasen sind optional. Jede kann einmal pro Zug ausgeführt werden, vor oder nach der Pflichtaktion.

- Neuen Charakter anheuern
- Lager aufschlagen



TOUR DE JEU

Réalisez obligatoirement **1 action**

Soit d'une carte de votre main avec une
carte retournée et/ou des Indiens



Soit du Village Indien en plaçant :

- 1 Indien sur un cercle vide
- jusqu'à 3 Indiens sur un arc de cercle occupé ou non



Deux phases sont optionnelles. Chacune d'elles peut être jouée, une fois par tour, avant ou après l'Action obligatoire :

- Recruter un Personnage
- Établir le Campement



GAME TURN

Perform 1 compulsory Action:

Either a card from your hand, activated with Strength from another Character-card played face down and/or Indians.



Or an Indian Village Action. Place:

- 1 Indian on an empty circle
- or from 1 to 3 Indians on a semicircle, already occupied or empty



Two phases are optional. Each of them can be done once per turn, before or after the compulsory Action:

- Recruit a new Character
- Set up Camp



SPIELZUG

1 Aktion ausführen (Pflicht)

Entweder 1 Handkarte ausspielen und ihr Stärke verleihen (andere verdeckte Handkarte darunter und/oder Indianer darauf)



Oder im Indianerdorf:

- 1 Indianer auf einen leeren Kreis stellen
- 1 - 3 Indianer auf einen Halbkreis stellen (egal, ob voll oder leer)



Zwei Phasen sind optional. Jede kann einmal pro Zug ausgeführt werden, vor oder nach der Pflichtaktion.

- Neuen Charakter anheuern
- Lager aufschlagen



TOUR DE JEU

Réalisez obligatoirement **1 action**

Soit d'une carte de votre main avec une
carte retournée et/ou des Indiens



Soit du Village Indien en plaçant :

- 1 Indien sur un cercle vide
- jusqu'à 3 Indiens sur un arc de cercle occupé ou non



Deux phases sont optionnelles. Chacune d'elles peut être jouée, une fois par tour, avant ou après l'Action obligatoire :

- Recruter un Personnage
- Établir le Campement



GAME TURN

Perform 1 compulsory Action:

Either a card from your hand, activated with Strength from another Character-card played face down and/or Indians.



Or an Indian Village Action. Place:

- 1 Indian on an empty circle
- or from 1 to 3 Indians on a semicircle, already occupied or empty



Two phases are optional. Each of them can be done once per turn, before or after the compulsory Action:

- Recruit a new Character
- Set up Camp



SPIELZUG

1 Aktion ausführen (Pflicht)

Entweder 1 Handkarte ausspielen und ihr Stärke verleihen (andere verdeckte Handkarte darunter und/oder Indianer darauf)



Oder im Indianerdorf:

- 1 Indianer auf einen leeren Kreis stellen
- 1 - 3 Indianer auf einen Halbkreis stellen (egal, ob voll oder leer)



Zwei Phasen sind optional. Jede kann einmal pro Zug ausgeführt werden, vor oder nach der Pflichtaktion.

- Neuen Charakter anheuern
- Lager aufschlagen



TOUR DE JEU

Réalisez obligatoirement **1 action**

Soit d'une carte de votre main avec une
carte retournée et/ou des Indiens



Soit du Village Indien en plaçant :

- 1 Indien sur un cercle vide
- jusqu'à 3 Indiens sur un arc de cercle occupé ou non



Deux phases sont optionnelles. Chacune d'elles peut être jouée, une fois par tour, avant ou après l'Action obligatoire :

- Recruter un Personnage
- Établir le Campement



GAME TURN

Perform 1 compulsory Action:

Either a card from your hand, activated with Strength from another Character-card played face down and/or Indians.



Or an Indian Village Action. Place:

- 1 Indian on an empty circle
- or from 1 to 3 Indians on a semicircle, already occupied or empty



Two phases are optional. Each of them can be done once per turn, before or after the compulsory Action:

- Recruit a new Character
- Set up Camp



SPIELZUG

1 Aktion ausführen (Pflicht)

Entweder 1 Handkarte ausspielen und ihr Stärke verleihen (andere verdeckte Handkarte darunter und/oder Indianer darauf)



Oder im Indianerdorf:

- 1 Indianer auf einen leeren Kreis stellen
- 1 - 3 Indianer auf einen Halbkreis stellen (egal, ob voll oder leer)



Zwei Phasen sind optional. Jede kann einmal pro Zug ausgeführt werden, vor oder nach der Pflichtaktion.

- Neuen Charakter anheuern
- Lager aufschlagen



TOUR DE JEU

Réalisez obligatoirement **1 action**

Soit d'une carte de votre main avec une
carte retournée et/ou des Indiens



Soit du Village Indien en plaçant :

- 1 Indien sur un cercle vide
- jusqu'à 3 Indiens sur un arc
de cercle occupé ou non



Deux phases sont optionnelles. Chacune
d'elles peut être jouée, une fois par tour,
avant ou après l'Action obligatoire :

- Recruter un Personnage
- Établir le Campement



GAME TURN

Perform 1 compulsory Action:

Either a card from your hand, activated with Strength from another Character-card played face down and/or Indians.



Or an Indian Village Action. Place:

- 1 Indian on an empty circle
- or from 1 to 3 Indians on a semicircle, already occupied or empty



Two phases are optional. Each of them can be done once per turn, before or after the compulsory Action:

- Recruit a new Character
- Set up Camp



SPIELZUG

1 Aktion ausführen (Pflicht)

Entweder 1 Handkarte ausspielen und ihr Stärke verleihen (andere verdeckte Handkarte darunter und/oder Indianer darauf)



Oder im Indianerdorf:

- 1 Indianer auf einen leeren Kreis stellen
- 1 - 3 Indianer auf einen Halbkreis stellen (egal, ob voll oder leer)



Zwei Phasen sind optional. Jede kann einmal pro Zug ausgeführt werden, vor oder nach der Pflichtaktion.

- Neuen Charakter anheuern
- Lager aufschlagen

Recrutez un Personnage



Prenez en main un Personnage du Journal en payant son coût en Fourrures et en Équipements (une partie peut-être payée en défaussant **une** carte de votre main).

Établissez le Campement



1. Remplacez tous vos Indiens sur vos Bateaux.
2. Calculez votre Temps d'installation (égal au nombre de symboles Temps de vos cartes en main et de vos Bateaux).
3. Reculez votre Éclaireur d'un nombre de cases égal au Temps d'installation.
4. Avancez votre Camp jusqu'à votre Éclaireur.
5. Reprenez toutes vos cartes en main.

Recruit a new Character



Add a Character from the Journal to your hand by paying the cost in Fur and Equipment (part of the Equipment cost can be saved by discarding **one** card from your hand).

Set up Camp



1. Place all your Indians back on your Boats.
2. Calculate your Time spent in Camp (equal to the sum of Time icons on the cards still in your hand and on your loaded Boats).
3. Move your Scout backwards by the same number of spaces as your Time spent in Camp.
4. Bring your Camp up to your Scout.
5. Take all the cards back into your hand.

Neuen Charakter anheuern



Einen Charakter aus dem Reisetagebuch auf die Hand nehmen. Seine Kosten in Pelzen und Ausrüstung zahlen. (**Eine** Handkarte darf abgeworfen werden, um Ausrüstung zu sparen - Anheuerbonus.)

Lager aufschlagen



1. Alle eigenen Indianer auf die eigenen Boote stellen.
2. Lagerzeit ermitteln (Summe der Zeitsymbole auf restlichen Handkarten und beladenen Booten).
3. Kundschafter so viele Felder rückwärts bewegen, wie Lagerzeit beträgt.
4. Lager zum Kundschafter nach vorne bewegen.
5. Alle Karten aus dem Spielbereich auf die Hand nehmen.

Recrutez un Personnage



Prenez en main un Personnage du Journal en payant son coût en Fourrures et en Équipements (une partie peut-être payée en défaussant **une** carte de votre main).

Établissez le Campement



1. Replacez tous vos Indiens sur vos Bateaux.
2. Calculez votre Temps d'installation (égal au nombre de symboles Temps de vos cartes en main et de vos Bateaux).
3. Reculez votre Éclaireur d'un nombre de cases égal au Temps d'installation.
4. Avancez votre Camp jusqu'à votre Éclaireur.
5. Reprenez toutes vos cartes en main.

Recruit a new Character



Add a Character from the Journal to your hand by paying the cost in Fur and Equipment (part of the Equipment cost can be saved by discarding **one** card from your hand).

Set up Camp



1. Place all your Indians back on your Boats.
2. Calculate your Time spent in Camp (equal to the sum of Time icons on the cards still in your hand and on your loaded Boats).
3. Move your Scout backwards by the same number of spaces as your Time spent in Camp.
4. Bring your Camp up to your Scout.
5. Take all the cards back into your hand.

Neuen Charakter anheuern



Einen Charakter aus dem Reisetagebuch auf die Hand nehmen. Seine Kosten in Pelzen und Ausrüstung zahlen. (**Eine** Handkarte darf abgeworfen werden, um Ausrüstung zu sparen - Anheuerbonus.)

Lager aufschlagen



1. Alle eigenen Indianer auf die eigenen Boote stellen.
2. Lagerzeit ermitteln (Summe der Zeitsymbole auf restlichen Handkarten und beladenen Booten).
3. Kundschafter so viele Felder rückwärts bewegen, wie Lagerzeit beträgt.
4. Lager zum Kundschafter nach vorne bewegen.
5. Alle Karten aus dem Spielbereich auf die Hand nehmen.

Recrutez un Personnage



Prenez en main un Personnage du Journal en payant son coût en Fourrures et en Équipements (une partie peut-être payée en défaussant **une** carte de votre main).

Établissez le Campement



1. Remplacez tous vos Indiens sur vos Bateaux.
2. Calculez votre Temps d'installation (égal au nombre de symboles Temps de vos cartes en main et de vos Bateaux).
3. Reculez votre Éclaireur d'un nombre de cases égal au Temps d'installation.
4. Avancez votre Camp jusqu'à votre Éclaireur.
5. Reprenez toutes vos cartes en main.

Recruit a new Character



Add a Character from the Journal to your hand by paying the cost in Fur and Equipment (part of the Equipment cost can be saved by discarding **one** card from your hand).

Set up Camp



1. Place all your Indians back on your Boats.
2. Calculate your Time spent in Camp (equal to the sum of Time icons on the cards still in your hand and on your loaded Boats).
3. Move your Scout backwards by the same number of spaces as your Time spent in Camp.
4. Bring your Camp up to your Scout.
5. Take all the cards back into your hand.

Neuen Charakter anheuern



Einen Charakter aus dem Reisetagebuch auf die Hand nehmen. Seine Kosten in Pelzen und Ausrüstung zahlen. (**Eine** Handkarte darf abgeworfen werden, um Ausrüstung zu sparen - Anheuerbonus.)

Lager aufschlagen



1. Alle eigenen Indianer auf die eigenen Boote stellen.
2. Lagerzeit ermitteln (Summe der Zeitsymbole auf restlichen Handkarten und beladenen Booten).
3. Kundschafter so viele Felder rückwärts bewegen, wie Lagerzeit beträgt.
4. Lager zum Kundschafter nach vorne bewegen.
5. Alle Karten aus dem Spielbereich auf die Hand nehmen.

Recrutez un Personnage



Prenez en main un Personnage du Journal en payant son coût en Fourrures et en Équipements (une partie peut-être payée en défaussant **une** carte de votre main).

Établissez le Campement



1. Replacez tous vos Indiens sur vos Bateaux.
2. Calculez votre Temps d'installation (égal au nombre de symboles Temps de vos cartes en main et de vos Bateaux).
3. Reculez votre Éclaireur d'un nombre de cases égal au Temps d'installation.
4. Avancez votre Camp jusqu'à votre Éclaireur.
5. Reprenez toutes vos cartes en main.

Recruit a new Character



Add a Character from the Journal to your hand by paying the cost in Fur and Equipment (part of the Equipment cost can be saved by discarding **one** card from your hand).

Set up Camp



1. Place all your Indians back on your Boats.
2. Calculate your Time spent in Camp (equal to the sum of Time icons on the cards still in your hand and on your loaded Boats).
3. Move your Scout backwards by the same number of spaces as your Time spent in Camp.
4. Bring your Camp up to your Scout.
5. Take all the cards back into your hand.

Neuen Charakter anheuern



Einen Charakter aus dem Reisetagebuch auf die Hand nehmen. Seine Kosten in Pelzen und Ausrüstung zahlen. (**Eine** Handkarte darf abgeworfen werden, um Ausrüstung zu sparen - Anheuerbonus.)

Lager aufschlagen



1. Alle eigenen Indianer auf die eigenen Boote stellen.
2. Lagerzeit ermitteln (Summe der Zeitsymbole auf restlichen Handkarten und beladenen Booten).
3. Kundschafter so viele Felder rückwärts bewegen, wie Lagerzeit beträgt.
4. Lager zum Kundschafter nach vorne bewegen.
5. Alle Karten aus dem Spielbereich auf die Hand nehmen.

Recrutez un Personnage



Prenez en main un Personnage du Journal en payant son coût en Fourrures et en Équipements (une partie peut-être payée en défaussant **une** carte de votre main).

Établissez le Campement



1. Replacez tous vos Indiens sur vos Bateaux.
2. Calculez votre Temps d'installation (égal au nombre de symboles Temps de vos cartes en main et de vos Bateaux).
3. Reculez votre Éclaireur d'un nombre de cases égal au Temps d'installation.
4. Avancez votre Camp jusqu'à votre Éclaireur.
5. Reprenez toutes vos cartes en main.

Recruit a new Character



Add a Character from the Journal to your hand by paying the cost in Fur and Equipment (part of the Equipment cost can be saved by discarding **one** card from your hand).

Set up Camp



1. Place all your Indians back on your Boats.
2. Calculate your Time spent in Camp (equal to the sum of Time icons on the cards still in your hand and on your loaded Boats).
3. Move your Scout backwards by the same number of spaces as your Time spent in Camp.
4. Bring your Camp up to your Scout.
5. Take all the cards back into your hand.

Neuen Charakter anheuern



Einen Charakter aus dem Reisetagebuch auf die Hand nehmen. Seine Kosten in Pelzen und Ausrüstung zahlen. (**Eine** Handkarte darf abgeworfen werden, um Ausrüstung zu sparen - Anheuerbonus.)

Lager aufschlagen



1. Alle eigenen Indianer auf die eigenen Boote stellen.
2. Lagerzeit ermitteln (Summe der Zeitsymbole auf restlichen Handkarten und beladenen Booten).
3. Kundschafter so viele Felder rückwärts bewegen, wie Lagerzeit beträgt.
4. Lager zum Kundschafter nach vorne bewegen.
5. Alle Karten aus dem Spielbereich auf die Hand nehmen.