

RESUMEN DE REGLAS

TURNO DE JUEGO

REALIZA UNA ACCIÓN OBLIGATORIA

Juega una carta de tu mano con una carta de Personaja boca abajo y/o Indios;



O, realiza una Acción del Poblado Indio, colocando:

- 1 Indio en un círculo vacío



- hasta 3 Indios en un semicírculo, ocupado o no.

Además, dispones de dos fases opcionales. Puedes realizar cada una de ellas una vez por turno, antes o después de la Acción Obligatoria:

- Reclutar un Personaje
- Establecer un Campamento

RECLUTAR UN PERSONAJE

Coge un personaje del Diario y súbelo a tu mano, pagando el coste correspondiente en Piel y Equipamiento (puedes reducir el coste de Equipamiento descartándote de una carta de tu mano).



PREPARACIÓN DEL CAMPAMENTO



1. Coloca de nuevo todos tus Indios en los Barcos.
2. Calcula el Tiempo de instalación de tu Campamento (igual a la suma de iconos de Tiempo de las cartas que aún tienes en la mano y de los Barcos cargados).
3. Haz retroceder a tu Explorador tantas casillas como el Tiempo de instalación que hayas utilizado al Acampar.
4. Monta tu Campamento donde está tu Explorador.
5. Sube de nuevo a tu mano todas las cartas.

PERSONAJES INICIALES



Coge de la reserva tantos recursos como símbolos del mismo haya visibles en tu área de juego y en la de los dos jugadores adyacentes a ti.



Reúne todos los Indios que haya en el tablero y añádelos a tu Expedición. Descarta la última carta del Diario de Encuentros.



Haz avanzar a tu Explorador en el recorrido, a través de casillas de Río o Montaña, pagando recursos.

ACCIONES DEL POBLADO



Obtienes 1 Comida **Y** 1 Piel.



Obtienes 1 Equipamiento **Y** 1 Madera.



Obtienes 2 Piel **O** 2 Maderas.



Paga 3 Maderas y añade un Barco a tu expedición.



Descarta las cartas de tu mano y renueva las cartas de Personajes del Diario de Encuentros.



Copia una vez la Acción de un Personaje que ya haya sido jugado por ti o por otro jugador.



Paga 2 Maderas a la Reserva y toma una Piragua.



Paga 3 recursos **diferentes** a la Reserva y toma un Caballo.

El movimiento de tu Explorador no puede acabar nunca en la misma casilla que el Explorador de un rival.

PODSUMOWANIE

PRZEBIEG TURY GRACZA

WYKONAJ 1 AKCJĘ OBOWIĄZKOWĄ:

Zagraj kartę z ręki, aktywując ją Siłą wsparcia zakrytej karty Postaci i/lub Indian



LUB wykonaj Akcję w Wiosce:

- umieścić 1 Indianina na pustym kole
- lub 1 – 3 Indian na, zajęтым bądź pustym, półkolu



Dwie fazy są opcjonalne. Każdą z nich możesz wykonać raz na turę, przed lub po Akcji obowiązkowej:

- Rekrutacja
- Rozbicie Obozu

REKRUTACJA



Weź jedną z kart Postaci z Dziennika Wyprawy i dodaj do kart w swojej ręce płacąc jej koszt w Futrach i Ekwipunku (możesz zaoszczędzić część Ekwipunku odrzucając jedną kartę z ręki).

ROZBICIE OBOZU



1. Umieścić wszystkich swoich Indian z powrotem na Łodziach.
2. Obliczyć Czas spędzony w Obozie (suma symboli Czasu na kartach, które pozostały Ci w ręce oraz na załadowanych Łodziach).
3. Cofnij swojego Zwiadowcę na Szlaku o tyle pól, ile wynosiła długość Czasu spędzonego w Obozie.
4. Przenieś żeton Obozu na pole zajmowane przez swojego Zwiadowcę.
5. Weź wszystkie zagrane karty z powrotem na rękę.

POSTACIE STARTOWE



Otrzymujesz Zasoby z banku: maksymalnie tyle, ile symboli danego Zasobu widnieje na odkrytych kartach w twoim obszarze gry oraz twoich dwóch sąsiadów.



Weź Indian z planszy głównej i dodaj do swojej Ekspedycji. Odrzuć ostatnią kartę z Dziennika Wyprawy.



Przesuń swojego Zwiadowcę w przód na Rzece lub w Górach płacąc odpowiednimi Zasobami.

AKCJE W WIOSCE



Weź 1 Żywność i 1 Futro



Weź 1 Ekwipunek i 1 Drewno



Weź 2 Futra lub 2 Drewna



Zapłać 3 Drewna i dodaj jedną Łódź do swojej Ekspedycji.



Odrzuć karty z ręki i wymień wszystkie karty w Dzienniku Wyprawy.



Zapłać 1 Żywność oraz skopiuj (tylko raz) Akcję Postaci, która została już aktywowana.



Zapłać 2 Drewna i weź 1 Kanoe.



Zapłać 3 różne Zasoby i weź 1 Konia.

Ruch Zwiadowcy nigdy nie może zakończyć się na polu zajmowanym przez Zwiadowcę innego gracza.

ÜBERSICHT

SPIELZUG

AKTIONEN AUSFÜHREN (PFLICHT)

Es kann aus drei verschiedenen Aktionen genau eine gewählt werden:

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



- 1 Indianer auf einen leeren Kreis stellen



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



OPTIONALE PHASEN

Vor oder nach der Pflichtaktion können folgende optionale Phasen genutzt werden:

- **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 zurück bewegen, wie Lagerzeit beträgt. **Es dürfen nie mehrere Kundschafter gleichzeitig auf demselben Feld stehen.**
4. Lager zum Kundschafter nach vorne bewegen.
5. Alle Karten aus dem Spielbereich auf die Hand nehmen.

AKTIONEN

STARTCHARAKTERE



So viele Ressourcen aus dem Vorrat nehmen, wie insgesamt Ressourcensymbole im eigenen Spielbereich und denen der beiden Nachbarn zu sehen sind (im Spiel zu zweit gibt es nur einen Nachbarn).

Indianer vom Spielplan in die eigene Expedition aufnehmen. Letzte Karte des Reisetagebuchs abwerfen.

Ressourcen zahlen, um den eigenen Kundschafter auf Fluss- oder Bergfeldern vorwärts zu bewegen.

INDIANERDORF



1 Nahrung **UND** 1 Pelz direkt nehmen.

1 Ausrüstung **UND** 1 Holz direkt nehmen.

2 Pelze **ODER** 2 Holz direkt nehmen.

3 Holz zahlen und 1 Boot zur Expedition hinzufügen.

0-3 Handkarten abwerfen und das Reisetagebuch neu füllen.

1 Nahrung zahlen, um die Aktion einer Charakterkarte, die bereits gespielt worden ist, genau ein Mal zu kopieren.

2 Holz zahlen, um 1 Kanu zu nehmen.

3 verschiedene Ressourcen zahlen, um 1 Pferd zu nehmen.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

TOUR DE JEU

RÉALISEZ OBLIGATOIREMENT 1 ACTION

Soit l'Action d'une carte de votre main activée par une carte retournée et/ou des Indiens



Soit une Action 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

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 occupés).
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.

PERSONNAGES DE DÉPART



Prendre des ressources dans le Stock dans la limite du nombre de macarons de cette ressource visibles sur votre plan de jeu et celui de vos deux voisins.



Prendre des Indiens sur le plateau et les ajouter à son Expédition. Défausser la 1ère carte du Journal.



Faire progresser son Éclaireur sur la Rivière ou dans la Montagne en défaussant des ressources.

ACTIONS DU VILLAGE



Prendre 1 Nourriture **ET** 1 Fourrure.



Prendre 1 Équipement **ET** 1 Bois.



Prendre 2 Fourrures **OU** 2 Bois.



Défausser 3 Bois puis ajouter un Bateau à son Expédition.



Défausser des cartes de sa main puis renouveler les cartes du Journal des rencontres.



Défausser une Nourriture puis copier une fois l'Action d'un Personnage déjà activé.



Défausser 2 Bois puis prendre 1 Pirogue.



Défausser 3 ressources **toutes différentes** puis prendre 1 Cheval.

Le mouvement de votre Éclaireur ne peut jamais finir sur un Éclaireur adverse

SUMMARY

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

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.

STARTING CHARACTERS



Take resources from the Stock, up to the total number of visible badges of this resource in your and your two neighbours' Playing Areas.



Take the Indians on the game board and add them to your Expedition.

Discard the last card in the journal.



Move your Scout forward on the River or in the Mountains and pay resources.

VILLAGE ACTIONS



Take directly 1 food **and** 1 fur.



Take directly 1 equipment **and** 1 wood



Take directly 2 furs **or** 2 woods.



Pay 3 wood and add one Boat to your Expedition.



Discard cards from your hand and renew the Journal of Encounters' cards.



Pay 1 Food and, once only, copy the Action of a Character card already played.



Pay 2 Wood and take 1 Canoe.



Pay 3 **different** resources and take 1 Horse.

A Scout movement can never end on the same space as an opponent's Scout.

RIASSUNTO DELLE REGOLE

TURNO DI GIOCO

EFFETTUARE OBBLIGATORIAMENTE 1 AZIONE

L'azione può essere una carta Personaggio della propria mano attivata da una carta a faccia in giù e/o dagli Indiani



Oppure un'Azione del Villaggio, posizionando:

- 1 Indiano su un cerchio vuoto
- fino a 3 indiani su un semicerchio, occupato o meno



Due fasi facoltative possono essere effettuate, una volta per turno, prima o dopo l'Azione obbligatoria:

- Reclutamento
- Accamparsi

RECLUTAMENTO



Prendere uno dei Personaggi dal Diario degli Incontri pagandone il costo in Pellicce e Utensili (una parte può essere pagata scartando **una** carta dalla propria mano).

ACCAMPARSI



1. Trasferire gli Indiani dalle proprie carte Personaggio alle proprie Imbarcazioni.
2. Calcolare il proprio Tempo di Accampamento (corrisponde al numero di simboli Tempo sulle carte ancora in mano e sulle Imbarcazioni occupate).
3. Spostare indietro il proprio Esploratore di un numero di caselle pari al Tempo di Accampamento.
4. Fare avanzare il proprio Accampamento fino all'Esploratore.
5. Riprendere in mano tutte le proprie carte Personaggio.

Il movimento del proprio Esploratore non può mai finire su una casella già occupata da un altro Esploratore.

PERSONAGGI INIZIALI



Prendere dalla Riserva un ammontare di Risorse pari al numero totale di simboli visibili di quella Risorsa nella propria Area di Gioco e in quelle dei due giocatori vicini.



Prendere gli Indiani sul tabellone di gioco e aggiungerli alla propria Spedizione. Scartare l'ultima carta sul Diario.



Fare avanzare il proprio Esploratore sul Fiume o sulle Montagne, pagando le Risorse.

AZIONI DEL VILLAGGIO



Prendere 1 Cibo **E** 1 Pelliccia.



Prendere 1 Utensile **E** 1 Legname.



Prendere 2 Pellicce **O** 2 Legnami.



Pagare 3 Legnami e aggiungere un'Imbarcazione alla propria Spedizione.



Scartare alcune carte della propria mano e collocare nuove carte sul Diario degli Incontri.



Pagare 1 Cibo e copiare una volta l'Azione di un personaggio attivo.



Pagare 2 Legnami e prendere 1 Canoa.



Pagare 3 Risorse **diverse** e prendere 1 Cavallo.

SAMENVATTING VAN DE REGELS

SPELBEURT

VOER VERPLICHT 1 ACTIE UIT

Ofwel de actie van een kaart uit je hand die geactiveerd wordt door een omgedraaide kaart en/of indianen.



Ofwel een actie uit het indianendorp door het plaatsen van :

- 1 indiaan op een leeg rond vakje
- tot 3 indianen op een onvolledige cirkel, die al dan niet bezet wordt.



Twee spelfases zijn optioneel. Elk van deze fases kan één keer per spelbeurt gespeeld worden, hetzij voor, hetzij na de verplichte actie:

- een personage recruteren
- een kamp opslaan

EEN PERSONNAGE RECRUTEREN



Neem een personage van het dagboek in de hand en betaal de kost in bont en uitrusting (een deel van de kostprijs kan betaald worden door één kaart uit je hand af te leggen).

EEN KAMP OPSLAAN



1. Plaats al je indianen op je boten.
2. Bereken de installatietijd (gelijk aan de tijdsymbolen op je kaarten en op je boten).
3. Verplaats je scout een aantal vakjes achteruit, gelijk aan de installatietijd.
4. Verplaats je kamp tot aan je scout.
5. Neem al je kaarten terug in de hand.

STARTKARAKTERS



Grondstoffen nemen uit de voorraad, evenveel als er van die soort zichtbaar zijn op jouw speelveld en het speelveld van je twee burens.



Indianen van het spelbord nemen en toevoegen aan je expeditie. De eerste kaart van het dagboek afleggen.



Je scout laten vooruitgaan langs de rivier of door de bergen door grondstoffen af te geven.

DORPSACTIES



1 voedsel **EN** 1 bont nemen.



1 uitrusting **EN** 1 hout nemen.



2 bont **OF** 2 hout nemen



3 hout afleggen en een boot toevoegen aan je expeditie



Kaarten uit je hand afleggen en de kaarten van het dagboek der ontmoetingen vernieuwen.



Een voeding afleggen en daarna de actie van een reeds geactiveerde figuur kopiëren.



2 hout afleggen en een kano nemen



3 verschillende grondstoffen afleggen en 1 paard nemen.

De beweging van je scout mag nooit eindigen op een plaats waar al een scout van een tegenstander staat.

总结

游戏回合

执行1项强制行动：

从手中打出一张角色牌，用另一张角色牌或者印第安人提供力量点来激活它。



或者执行一项印第安村庄行动。放置：

- 在1个空置的圆格中放入1个印第安人或者在一个半圆格中放入1至3个印第安人（无论该半圆格是否已经被占据）



两个选择性阶段。对于每个选择性阶段，玩家每回合都可以选择执行最多一次，可以在强制行动前，也可以在强制行动后：

- 招募1个新的角色
- 扎营

招募新角色



通过支付相应的毛皮和装备（装备花费可以通过弃除手牌获得折扣），从邂逅日记中招募一个角色放入你的手牌。

扎营



1. 将你的所有印第安人放回船上。
2. 计算扎营时间（即手牌和船上所有时间标记的总和）。
3. 将你的侦查员向后移动与扎营时间相同的格子数。
4. 将你的营地向前移动到侦查员所在的地点。
5. 将所有游戏区域中的卡牌放回手牌。

侦查员移动后不可以与对手的侦查员处于同一格。

起始角色



根据你以及与你相邻玩家的游戏区域中的可见资源标记的数量，从资源堆中拿取资源。



获得印第安人，并将其放到你的船上。
弃除邂逅日记中的最后一张角色牌。



将你的侦查员沿着河流或在山间向前移动，并支付相应的资源。

印第安村庄行动



直接获得1份食物和1张毛皮。



直接获得1个装备和1个木头。



直接获得2张毛皮或2个木头。



支付3个木头，获得1只新的船。



弃除部分手牌，并重置邂逅日记。



支付1份食物，从所有玩家的游戏区域中选择1名面朝上的角色，复制他的行动1次。



支付2个木头，获得1个独木舟。



支付3个互不相同的资源，获得1匹马。