

RÉSUMÉ DES RÈGLES



TOUR DE JEU

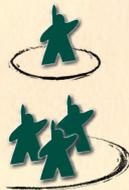
RÉALISEZ OBLIGATOIREMENT 1 ACTION

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 CAMPMENT



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 occupés).
3. Prenez le nombre de jeton Temps correspondant.
4. Reprenez toutes vos cartes en main.

Les cases occupées par les autres éclaireurs sont ignorées au cours de votre mouvement.

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.

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.



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 Native Americans.



Or an Native American Village Action. Place:

- 1 Native American on an empty circle
- or from 1 to 3 Native Americans 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 Native Americans 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. Take as many Time tokens as your time spending in Camp.
4. Take all the cards back into your hand.

The spaces occupied by Scouts are ignored when you move.

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.

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 Native Americans 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.

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

Alle eigenen Indianer auf die eigenen Boote stellen.

Lagerzeit ermitteln (Summe der Zeitsymbole auf restlichen Handkarten und beladenen Booten)

Soviele Zeit-Marker nehmen, wie ihr Zeit im Lager benötigt.

Alle Karten aus dem Spielbereich auf die Hand nehmen.

Bei der Bewegung des Kundschafers werden besetzte Felder übersprungen.

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.

RESUMEN DE LAS REGLAS

TURNO DE LA PARTIDA

REALIZA 1 ACCIÓN OBLIGATORIA:

Juega una carta de tu mano, a la que asignarás Fuerza con otro Personaje solapado debajo bocabajo y/o Indios.



O BIEN, realiza una acción del Poblado, colocando:

1 Indio en un círculo vacío



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



Hay 2 fases opcionales. Puedes resolver cada una de ellas 1 vez por turno, antes o después de la acción obligatoria:

Reclutar un Personaje
Acampar

RECLUTAR UN PERSONAJE



Coge 1 Personaje del Diario para tu mano, pagando el coste correspondiente en Piel y Herramientas (puedes reducir el coste de Herramientas descartando **1 carta** de tu mano). Luego, repón la carta del Diario.

ACAMPAR



Devuelve todos tus Indios de tu área de juego a tus Barcos.

Calcula el Tiempo que tardas en Acampar (suma los iconos de Tiempo de las cartas que aún tienes en la mano y de tus Barcos cargados).

Coge tantas fichas de Tiempo como Tiempo hayas tardado en Acampar.

Devuelve a tu mano todas las cartas de tu área de juego.

ACCIONES DE LOS PERSONAJES INICIALES



Coge del suministro tantos recursos como símbolos del mismo haya visibles en tu área de juego y en la de los jugadores que tengas a ambos lados (o la de tu rival en partidas de 2 jugadores).



Coge Indios del tablero central y añádelos a tu Expedición. Descarta la última carta del Diario de Encuentros.



Avanza tu Explorador en la Ruta, por casillas de Río o de Montaña, pagando los recursos requeridos. **Las casillas ocupadas se ignoran al mover.**

ACCIONES DEL POBLADO



Obtienes 1 de Comida Y 1 de Piel.



Obtienes 1 Herramienta Y 1 de Madera.



Obtienes 2 de Piel
O BIEN 2 de Madera.



Paga 3 de Madera para añadir 1 Barco a tu Expedición.



Descarta de 0 a 3 Personajes de tu mano y renueva los Personajes del Diario de Encuentros.



Paga 1 de Comida para realizar 1 vez la acción de un Personaje que ya haya sido jugado por ti o por otro jugador.



Paga 2 de Madera para obtener 1 Piragua.



Paga 3 recursos **diferentes** para obtener 1 Caballo.

SOMMARIO



TURNO DI GIOCO

EFFETTUA 1 AZIONE (FASE OBBLIGATORIA):

presente su una carta Personaggio che hai in mano, da effettuare con la Forza ottenuta con un'altra carta Personaggio giocata a faccia in giù e/o coi Nativi Americani...



...oppure presente nel Villaggio, posizionando:

1 Nativo Americano in uno spazio circolare vuoto oppure da 1 a 3 Nativi Americani in uno spazio semicircolare, occupato o vuoto.



Esistono poi 2 fasi facoltative. Ognuna di esse può essere effettuata prima o dopo la fase obbligatoria:

Reclutamento;
Accampamento.

RECLUTAMENTO



Aggiungi una carta Personaggio dal Diario degli Incontri alla tua mano spendendo il costo in Pellicce e Utensili (una parte del costo in Utensili può essere scontata scartando 1 carta dalla mano).

ACCAMPAMENTO



Posiziona tutti i tuoi Nativi Americani sulle tue Imbarcazioni.
Calcola il Tempo speso per stabilire l'Accampamento (sommando il costo in Tempo per le carte ancora in mano e per le Imbarcazioni cariche).
Ottieni un numero di segnalini Tempo pari al Tempo speso per stabilire l'Accampamento.
Riprendi tutte le tue carte in mano.

PERSONAGGI INIZIALI



Ottieni Risorse dalla Riserva pari al numero totale di icone corrispondenti visibili nella tua Area di Gioco e in quella dei due vicini.



Ottieni i Nativi Americani presenti nel Villaggio e aggiungili alla tua Spedizione.
Scarta l'ultima carta Personaggio nel Diario degli Incontri.



Avanza il tuo Esploratore di un certo numero di spazi Fluviali o Montani spendendo le Risorse richieste.

AZIONI DEL VILLAGGIO



Ottieni 1 Cibo e 1 Pelliccia dalle Riserve.



Ottieni 1 Utensile e 1 Legna dalle Riserve.



Ottieni 2 Pellicce o 2 Legna dalle Riserve.



Spendi 3 Legna per aggiungere 1 Imbarcazione alla tua Spedizione.



Scarta carte dalla mano e rinnova le carte nel Diario degli Incontri.



Spendi 1 Cibo e copia, una sola volta, l'Azione su una carta Personaggio in un'Area di Gioco.



Spendi 2 Legna per ottenere 1 Canoa.



Spendi 3 Risorse diverse per ottenere 1 Cavallo.

Gli spazi lungo il Percorso occupati da altri Esploratori vengono ignorati durante il movimento degli Esploratori.

규칙 요약

게임 차례

1개의 필수 행동 수행:

당신의 손에서 카드를 사용하고, 다른 인물카드를 앞면을 아래로 놓아서 힘으로 사용 그리고/또는 인디언들을 옆에 놓아 사용합니다.



또는 인디언 마을 행동 수행. 장소:

빈원위에 인디언 1명
놓기. 또는



빈원위에 인디언 ~3명
놓기



다음 두 단계는 선택 사항입니다. 각각은 차례당 한 번, 필수 행동 전 또는 후에 수행할 수 있습니다.

새 인물 모집
야영지 설치

새 인물 모집

모피 또는 장비를 비용으로 지불하여 일지의 인물을 당신의 손으로 추가합니다. (지불할 장비 비용의 일부는 당신의 손에서 카드를 1장 버림으로써 줄일 수 있습니다.)

야영지 설치

1. 모든 인디언을 다시 배에 태웁니다.
2. 야영지에서 보내는 시간을 계산합니다. (당신의 카드와 사용하는 배의 시간 아이콘 합과 같음)
3. 야영지에서 보내는 시간만큼의 시간 토큰을 가져옵니다.
4. 모든 카드를 다시 손으로 가져옵니다.

다른 선발대가 차지한 칸은 이동할 때 건너뛸니다.

초기 인물



당신과 당신의 두 이웃 플레이어의 행동 영역의 이 자원의 표식 개수만큼 공급처에서 자원을 가져옵니다.



게임 보드 위의 인디언들을 데리고 가서 원정대에 추가합니다.

일지의 마지막 카드를 버립니다.



선발대를 강이나 산으로 이동하고 자원을 지불합니다.

마을 행동



음식 1개와 모피 1개를 가져옵니다.



장비 1개와 나무 1개를 가져옵니다.



모피 2개 또는 나무 2개를 가져옵니다.



나무 3개를 지불하고 원정대에 배 1개를 가져옵니다.



손에서 카드를 버리고 조우 일지의 카드를 새로 바꿉니다



나무 1개를 지불하고, 이미 사용한 인물 카드를 한 번 복사합니다.



나무 2개를 지불하고 카누 1개를 가져옵니다.



3가지 다른 자원을 지불하고 말 1개를 가져옵니다.

PODSUMOWANIE



PRZEBIEG TURU GRACZA

WYKONAJ 1 AKCJĘ OBOWIĄZKOWĄ:

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



ALBO wykonaj Akcję w Wiosce:

umieść 1 Indianina na pustym kole



albo 1–3 Indian na zajęтым bądź pustym półkolu.



Poniższe 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 na swojej ręce, płacąc jej koszt w Futrach i Ekwipunku (możesz zaoszczędzić część Ekwipunku, odrzucając jedną kartę z ręki).

ROZBICIE OBOZU



Umieść wszystkich swoich Indian z powrotem na Łodziach. Oblicz Czas spędzony w Obozie (suma symboli Czasu na kartach, które pozostały Ci na ręce, oraz na załadowanych Łodziach). Weź tyle żetonów Czasu, ile Czasu spędziłeś w Obozie. Weź wszystkie zagrane karty z powrotem na rękę.

Podczas ruchu Zwiadowcy zajęte pola są ignorowane.

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 albo 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 i skopiuj (tylko raz) Akcję Postaci, która została już aktywowana.



Zapłać 2 Drewna i weź 1 Kanoe.



Zapłać 3 różne Zasoby i weź 1 Konia.