

Enemy Instruction Summary (4.2)

Enemy Instruction	Effets :
Buid (4.2.1)	Dépensez des APs par pion Instruction. Si tous les pions Outposts de la période courante sont en jeu, traitez le comme un "Subvert" (4.2.11) ; autrement placez 1 Outpost dans la Zone #1 du Territoire avec le symbole de lancé de dé le plus bas qui ne contient pas déjà un pion Outpost. Si il y a un pion mais dans la même Zone qu'un pion Outpost nouvellement placé, retournez le pion mais à sa Draw Cup. Pour la période Espagnole = Placez une Mission ; autrement placez un Rancho.
Buid + Subvert (4.2.2)	Dépensez des APs par pion Instruction. Mener une Instruction "Build" comme pour le 4.2.1 ; puis mener une Instruction "Subvert" (4.2.11). La dépense couvre l'ENSEMBLE des actions!
Colonize (4.2.3)	Dépensez les APs requis par le pion Instruction. S'il n'y a pas de cubes dans le Raided Cubes box, traitez le comme une Instruction "Expand" (4.2.6). S'il n'y a pas d'Outposts Rancho/Mission sur la carte, traitez le comme une Instruction "Build" (4.2.1). Autrement, pour chaque AP dépensé, glissez un cube (si possible) du Raided Cubes box vers le Recovery Box — seul les cubes dans le Raided Cubes box se déplacent !
Comanche! (4.2.4)	Dépensez les APs requis par le pion Instruction. Si il y a < 3 cubes rouges dans le Subjugation of New Mexico Box, traitez le comme un "Subjugate" (4.2.10). Autrement, collectez un nombre de pions Tribal Raid égal au nombre de Familles en jeu. Placez ces pions sur le Tribal Raid box sur la carte. Puis, résolvez selon la Tribal Raid Flowchart.
Defend NM (4.2.5)	Si une Instruction "Peace" ou "Defend" est dans la colonne Inactive, retournez le pion Instruction sur l'autre face et résolvez l'autre face. Autrement, dépensez tous les APs dans l'espace Enemy APs Available box (minimum 1 AP). Le segment des Opérations de l'Ennemi sont immédiatement terminées. Placez le pion Instruction "Defend" dans le Raided Cubes Box comme un rappel que des conditions spéciales s'appliquent pendant le Segment Enemy Operation.
Expand (4.2.6)	Dépensez les APs requis par le pion Instruction. S'il n'y a pas de Outposts sur la carte, traitez le comme une Instruction "Build" (4.2.1). Autrement, tous les pions Outposts se déplacent vers l'espace plus grand sur la Piste de Territoire qu'ils occupaient à ce moment du jeu (on peut enlever le maïs ; pas d'impacts immédiat sur les pions Familles). Pour chaque Outpost qui se déplacent vers une Zone de plus grande valeur, soustrayez 1 Point de Culture. Pour chaque Outpost sur la carte qui ne peut se déplacer parce qu'il est déjà sur la Zone #6, soustrayez 2 Points de Culture.
Peace (4.2.7)	Si une Instruction "Peace" ou "Defend" est dans la colonne Inactive, retournez le pion Instruction sur l'autre face et résolvez le. Autrement, dépensez tous les Aps selon le pion Instruction. Placez les pions Enemy AP dépensés dans le Raided Cubes Box. Retournez tous les cubes dans le Raided Cubes et le Recovery Box dans le Raid Pool. L'Ennemi met ses APs à 0, enlevez tous les pions Enemy AP du Enemy APs Available Box vers l'Enemy Out of Play Box. Les APs des Dinés sont mis à 0 et toutes les Familles sur la carte ont leur Ferocity mises à '0'. Le Segment des Opérations de l'Enemy est immédiatement terminé. Placez le pion Instruction "Peace" dans le Raided Cubes Box comme un rappel que des conditions spéciales s'appliquent pendant le Segment Enemy Operation.
Raid! (4.2.8)	Dépensez les APs requis par le pion Instruction. Retournez chaque pion AP dépensé sur sa face "Raid" et placez les sur la Zone de "Santa Fé" sur la carte. Résolvez selon l'Enemy Raid Flowchart. (note : Peace est terminé si une Famille fait une action Raid).
Slaves (4.2.9)	Dépensez les APs selon le pion Instruction. Lancez un dé. Enlevez 1 pion enfant de l'espace Famille de la Famille située au Territoire correspondant au lancé de dé. S'il n'y a pas de Famille dans le Territoire avec un enfant, enlevez une femme. Si aucune Famille dans le Territoire n'a de femme, ou s'il n'y a pas de pion Famille dans ce Territoire, enlevez 1 enfant du Passage of Time box, ou s'il n'y a pas d'enfant, 1 femme. S'il n'y a pas d'enfant ou de femme dans le Passage of Time box, il n'y a pas d'effet.
Subjugate (4.2.10)	Dépensez les APs selon le pion Instruction. Pour chaque AP dépensé, tirez 1 cube du Raid Pool. Une fois que tous les cubes ont été tirés, examinez-les : placez les cubes rouges dans le Subjugation of New Mexico box ; placez tous les cubes non-rouges dans le Recovery Box. Si des cubes ont été placés dans le Subjugation of New Mexico box, regardez le tableau Subjugation of New Mexico.
Subvert (4.2.11)	Dépensez les APs requis par le pion Instruction. Si il y a < 3 cubes rouges dans le Subjugation of New Mexico Box, menez un "Subjugate" à la place (4.2.10). Si 3 cubes rouges sont dans le Subjugation of New Mexico mais qu'il n'y a pas d'Outposts sur la carte, mener une Instruction "Build" (4.2.1) à la place. Autrement, pour chaque AP dépensé, soustrayez 1 Point de Culture MAIS ne soustrayez jamais plus de Culture Points que de Outposts sur la carte.
Utes! (4.2.12)	Identique que l'Instruction "Comanche!" (4.2.4).

