

## QUELQUES CARTES

### CARTE OPÉRATION

#### OPÉRATIONS

##### *Segment des Opérations*

Le joueur peut préempter pour 3 APs. L'ennemi collecte 2 APs si le joueur préempte ; autrement 4 APs ;

##### *Segment Événement Majeur :*

Lancez un dé pour déterminer quelles Instructions changent de place.



## OPERATIONS

### *Operations Segment:*

Player may Preempt for 3APs. Enemy collects 2APs if player Preempts; otherwise 4APs.

### *Major Event Segment:*

**Trappers and Traders!** Roll a die to determine the Territory where an Intruder counter will be placed. Roll a second die and place the Intruder counter face-down into the Area with value equal to die roll.

### *Minor Event Segment:*

Roll to see which Instructions swap places.

### *Discard Phase:*

See 2.3

36



##### *Segment Événement Majeur :*

**Trappeurs et Marchands !** Lancez un dé pour déterminer le Territoire où un pion Intruder sera placé. Lance un second dé et placez le pion Intruder face cachée dans la Zone correspondant à la valeur égale au lancé de dé.

*Phase de Défausse*  
voir 2.3

### CARTE CÉRÉMONIE

#### CÉRÉMONIE

##### *Quand tirée, Mener les Étapes Suivantes :*

**Étape 1** Mener un effet Enemy Way sur toutes les Cartes de Cérémonie dans la main du joueur.

Restaurer les Cubes

**Étape 2** Défaussez cette carte, OU allez à l'Étape 3

**Étape 3** Ajoutez 1 pion homme population dans l'espace Passage of Time ; ajoutez cette carte à votre main.

**Enemy Way :** Retournez tous les pions plantés de Maïs au Draw Cup. S'il n'y a pas de maïs planté, aucun effet. Le joueur peut défausser cette carte ; si défaussée, enlevé 1 homme du Passage of Time si possible.



## CEREMONY

When Drawn, Conduct the Following Steps:

- Step 1** Conduct Enemy Way Effect on all Ceremony Cards in player's hand. Reset Cubes.
- Step 2** Discard this card; OR do step 3:
- Step 3** Add 1 Man Population counter to Passage of Time box; add this card to hand.

**Blessing Way:** Discard this card in lieu of making a die roll during Battle, Evasion, or at any time during Player Operations Segment. The die roll is automatically a "4".

**Enemy Way:** Return all planted Corn counters to Draw Cup. If no planted Corn, no effect. Player may discard this card; if discarded, remove 1 Man from Passage of Time if possible.

30



**Blessing Way :** Défaussez cette carte à la place de faire un lancé de dé pendant une Bataille, une Évasion, ou n'importe quand, pendant le Segment des Opérations du Joueur. Le lancé de dé est automatiquement un "4".

## CARTE HISTORIQUE

### PUEBLO REVOLT

Retournez tous les cubes dans l'espace Recovery, Raided Cubes, et Subjugation of New Mexico dans le Raid Pool.

1. Seul les Étapes 2 & 4 du Segment des Opérations de l'Ennemi sont exécutées pendant quelle est en jeu : Pendant l'Étape 2, +1 Enemy AP.

Si le nombre d'APs dépensé excède le nombre de cubes dans le Raid Pool, les APs dépensés en plus, n'ont aucun effet.  
2. Ignorez tous les pions Enemy Instruction pendant quelle est en jeu.  
3. NE PAS Restaurez les Cubes pendant quelle est en jeu.



### PUEBLO REVOLT

Return all cubes in Recovery, Raided Cubes, and Subjugation of New Mexico boxes to the Raid Pool.

Then place this card face-up along top edge of map. While in-play the following persistent effects apply:

1. Only Steps 2 & 4 of Enemy Operations Segment is executed while in-play: During Step 2, +1 Enemy AP.

*During step 4, all APs in Enemy APs Available box must be spent to execute "Subjugate" (4.2.10) Instruction*

If the number of APs spent exceeds the number of cubes in the Raid Pool, the excess APs spent have no effect.

2. Ignore all Enemy Instruction Counters while in-play.

3. Do NOT Reset Cubes while in-play.

8 VP Victory Check (8.2)  
OR Good Medicine (8.1)

41

Puis placez cette carte face vue le long du bord de la carte. Pendant quelle est en jeu, les effets permanents suivants s'appliquent :

Pendant l'étape 4, tous les APs dans l'emplacement Enemy APs Available doivent être dépensés pour exécuter une Instruction "Subjugate" (4.2.10)

8 VP Victory Check (8.3)  
OU Good Medicine (8.1)

## CARTE DE DÉVELOPPEMENT CULTUREL

### TISSAGE

**Coût :** Payez 1 Point de Culture

**Penalité :** Si les Points de Culture tombent à 0, enlevez 1 pion Trade Goods du jeu (si aucun, alors du Out of Play) et placez le sur la carte. Retournez le pion vers l'espace Out of Play dès que les Points de Culture >0



### WEAVING

Level  
1

**Cost:** Pay 1 Culture Point.

**Benefit:** Place 1 of the Trade Goods counters set aside at the start of the game, into the Resources box.

**Penalty:** If Culture Points fall to 0, remove 1 Trade Goods counter from play (if none, from Out of Play) and place it on this card. Return counter to Out of Play box as soon as Culture Points > 0

14

**Bénéfice :** Placez 1 des pions Trade Goods à part au commencement du jeu, dans l'espace Resources.