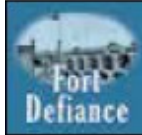


Tribal Raid Flowchart (4.2.4 & 4.2.12)

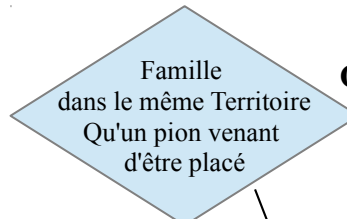
TRIBAL RAID INITIATION

(commencez Ici) :

Placez un nombre de pions Tribal Raid dans L'emplacement Tribal R(aid Box équivalent aux Nombre de familles en jeu.



Forts : Les Familles dans la même Zone qu'un Fort sont invisibles Aux Raids – traitez les comme si elles N'existaient pas. Les Raids n'ont AUCUN EFFET quelque soit les actions Familles dans la même Zone du Fort Pour la durée du Raid !



Une Famille Peut Tenter de s'Évader. Lancer un dé et modifiez le en ajoutant le modificateur d'Évasion de la Famille (+1 pour la Famille de Manuelito).
Si le dé modifié > la Valeur de la Zone, placez dans la zone Avec la Valeur = résultat du dé modifié. Sur un résultat de dé non modifié de '6 ou modifié de 7 ou plus', la Famille peut soit être placée Sur la Zone #6 de la piste où elle se trouve, OU elle peut être Placée dans n'importe qu'elle zone du Territoire du Canyon de Chelly. Un résultat de dé non modifié de 1 est automatiquement un échec (la Famille reste sur place)

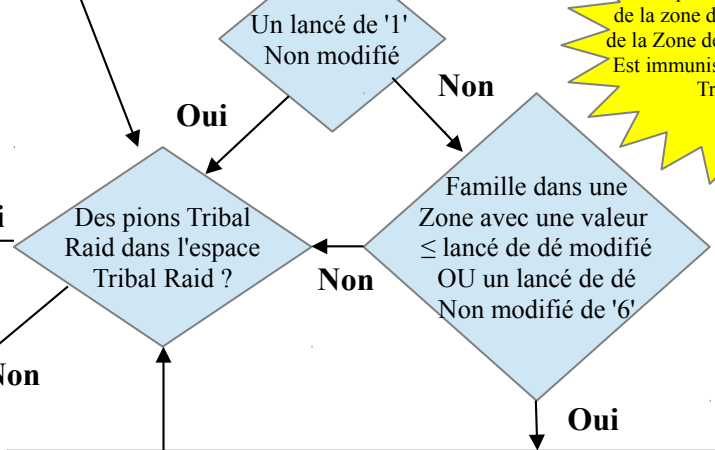
Conduire un Raid : Le joueur peut enlever des pions du Ressources Box vers le Out of Play ; puis lance un dé et Le modifie selon les modificateurs suivants :

-1 pour chaque pion (n'importe lequel) dans le Ressources box qui est enlevé du Jeu	+Y pendant la Cmpagne de Kit Carson où Y = valeur de la Zone de chaque Outpost dans le Territoire
+1 si c'est une tribu Comanche	+3 pendant la Campagne de Kit Carson
+X ou X= la Valeur du plus grand nombre De la Zone avec une pion Tribal Raid -1	+2 si un Fort est dans un Territoire pendant la campagne de Kit Carson

Les Familles sur la Piste de Zones qu'un Outpost : Si la Valeur de la zone du Outpost ≥ la Valeur de la Zone de la Famille, La Famille Est immunisé contre les Raids des Tribus (5.1.3) !

Déterminez le Territoire Ciblé : Lancez un dé pour déterminer le Territoire ciblé.
Placez un Pion : Placez un pion Tribal Raid dans La Zone avec la plus basse Valeur qui ne contient pas déjà un pion Tribal Raid.

Le Raid est terminé :
1. Enlevez tous les pions Tribal Raid de la carte
2. Toutes les Familles dans les espaces "Caught" ou "Escape" sont placées dans n'importe quelle zone de leur Territoire avec la Férocité que l'on désire.



RÉSOLUTION DU RAID : Chaque Famille dans une Zone avec une Valeur ≤ lancé de dé modifié du "Conduire un Raid", doit soit :

(A) Mener une Bataille (si la Famille a un homme & Military Points >0), OU suivre CHACUNES des trois étapes suivantes :

1. Enlever 1 pion population de la Famille affectée et le placer dans le Passage of Time Box.
2. Perdre 1 Point de Culture pour chaque espace sans pion population dans L'emplacement Famille sur la Population Display.
3. Enlever le pion Famille de la carte s'il n'y a aucun adulte dans l'emplacement Famille ; autrement, placez le pion Famille dans le "Caught" box du Territoire qu'elle Occupe sur la carte (ils retournent sur la carte quand le Raid se termine).

Résumé d'un Tribal Diplomacy (3.1 étape 5)

Conduisez les Étapes Suivantes :
Ciblez soit un Utes ! Ou un pion Comanche sur la colonne Active du Enemy Instruction Display.
Dépensez le nombre de Trade Goods souhaité du Ressources box, puis lancez un dé et modifié selon :
+1 pour chaque Trade Goods dépensé
+X ou "X" = le modificateur d'évasion de la famille
Si le résultat du dé modifié est un 6 ou plus grand, la diplomacie Est réussie. Un lancé de dé d'un '1' est toujours un échec
Un lancé de dé non modifié de '6' est toujours un succès.
Si la Diplomacie est réussie, lancez un autre dé. Échangez les pions instructions Ciblés qui rencontrent le résultat du dé sur la colonne Standby du Enemy Instruction Display.

Résumé d'un Tribal Warfare (3.1 étape 5)

Conduisez les Étapes Suivantes :
Ciblez soit un Utes ! OU un pion Comanche sur La colonne Active du Enemy Instruction Display.
Menez une Bataille avec la tribu (le joueur peut placer un Pion cheval sur l'emplacement Famille (si souhaité). Voir le 11.2 pour une procédure de résolution d'une Bataille.
Si les Dinés gagnent la Bataille avec un résultat de FV /MFV, Lancez un dé. Échangez de place le pion Instruction ciblé de la Tribu avec le résultat du dé de la colonne Standby du Enemy Instruction Display.
Si les Dinés perdent la Bataille, il n'y a aucun effet que ceux listés Dans la section 11 des règles.

Enemy Raid Flowchart (4.2.8)

RAID INITIATION (Commencez ici) :

Ajoutez les pions Bonus Raid du mélange disponible de pions :
 $+ X \text{ où } X = \text{Le Total de Férocité de TOUTES les Familles sur la carte}$
+2 pendant la période Américaine

FORTS : Les Familles dans la même zone qu'un Fort sont Invisibles aux Raids Ennemis -
 Traitez-les comme si elles n'existaient pas. Les Raids n'ont **AUCUN EFFET** quelque soit les actions Familles Dans la même Zone qu'un Fort pendant la durée du Raid !

PLACEMENT d'un PION RAID : placez 1 ou 2 pions Enemy Raid dans une unique Zone qui ne contient pas déjà un pion Raid et qui est, soit adjacent à un pion précédemment Installé, ou adjacent à la Zone de Santa Fé.

DIRECTION : Si le pion Raid ne pourrait aller que dans une Seule direction, placez le pion Raid dans la Zone qui est la plus Proche (en terme de M Ps) de la Zone contenant un pion Famille (Priorité Ordre Alphabétique). Ignorez les Familles dans le Canyon de Chelly à moins qu'il n'y a aucune Famille sur les pistes.

NOMBRE DE PIONS : Placez 2 pions Raids si la Zone contient un maïs ou un pion harass ; autrement placez 1 pion Raid. Si 2 pions Raids doivent être placés, mais qu'il a seulement 1 pion Raid à Santa Fé, enlevez le dernier pion de Santa Fé et le Raid se termine : allez à L'espace "Raid Ends" dans ce flowchart.



RÉACTION DU JOUEUR : le joueur peut mener UNE Réaction avec UNE Famille (*pas dans la même Zone/ Valeur de Zone plus basse qu'un Outpost*).

RÉSOLUTION DU RAID : Pour chaque Famille dans la même Zone qu'un pion Raid nouvellement Placé, CHAQUE Famille doit soit :
 (A) Mener une Bataille (si la Famille a un homme & Military Points > 0), OU (B) Suivez CHACUNE des 3 étapes :

1. Enlevez 1 pion population de la Famille affectée et placez le dans le Passage of Time Box (n'ajustez pas encore la Férocité ; n'enlevez pas Le pion Famille encore si c'était le dernier pion population dans l'espace Famille.

2. Perdez 1 Culture Point pour chaque espace vide population de l'emplacement de la Famille affectée sur le Population Display ; **-1 Enemy Ferocity**. Lancez un dé : si le résultat tombe à l'intérieur de la gamme de nombres sous l'espace population manquant ; **+1 Enemy Morale**.

3. placez la Famille dans l'espace "Caught" du Territoire qu'elle occupait. Si c'est le Canyon de Chelly, enlevez tous les pions population restant de cette Famille Vers le Passage of Time Box et placez la Famille sur "Caught" Box de n'importe quel autre Territoire.

AMBUSH (5.2.1) (embuscade) : [Requis : Férocité de la Famille 1+ et Military Briand > 0] – Dépensez 1 AP - À conduire quand le pion Raid entre dans la même Zone qu'une Famille. Menez une Bataille. Si le résultat est FV/MFV, l'Emboscade est réussie. **Si réussie, enlevez tous les pions Raids de toutes les Zones des Pistes (pas Santa Fé)**. Continuez à suivre le Flowchart !

NEGOCIATE (5.2.2) : Dépensez 1 AP - À conduire quand le pion Raid entre dans la même Zone qu'une Famille. Dépensez des Trade Goods, puis lancez un dé et modifiez le : +1 par Trade Goods dépensé ; + Modificateur d'Évasion de la Famille. Sur un résultat modifié > 5, la Négociation est réussie. Autrement, le Raid / Tribal Raid est réussi. Un "1" est toujours un échec ; Un "6" est toujours un succès. **Si réussi, placez toutes les Familles dans la Zone des Familles qui négocient dans l'espace "Escape" du Territoire occupé.**

HARASS (5.2.3) : Dépensez 1 AP – Placez un marqueur Harass disponible dans une Zone vide pas plus loin qu'à 3 Zones de distance de la Famille avec un homme, mais jamais dans une Zone avec une valeur ≤ Zone avec un Outpost sur la même Zone qu'une piste de Zones.

EVASION (5.2.4) : Gratuit. À conduire quand un pion Raid entre dans la même Zone qu'une Famille. Lancez un dé et modifiez le en ajoutant le modificateur d'évasion de la Famille (MLD) – (ajoutez +1 pour la Famille de Manuelito). **Si le lancé de dé modifié > la Valeur de la Zone courante, placez le dans la Zone avec la valeur = lancé de dé modifié (mais jamais dans une Zone avec un pion Raid déjà préalablement placé)**. Sur un lancé de dé non modifié de '6' ou modifié de 7 ou plus, la Famille peut soit être placée sur la Zone #6 de la Piste de Territoire où se trouve la Famille, OU elle peut être placée sur n'importe quelle Zone du Territoire de Canyon de Chelly.

RAID ENDS (fin du Raid) – suivez ce qui suit dans l'ordre :

1. Placez un **Outpost** (mission dans la période Espagnole ; Autrement Rancho) dans la Zone#1 de chaque Territoire Qui contient un pion Raid ET pas de pion Famille (incluant les espaces Caught/Escape) ET pas de pion Outpost du même type. Si aucun pion Raid ne fut jamais Placé dans une Zone contenant un pion Famille, mener Une Instruction "Build" (4.2.1). Si tous les pions Outpost pour La période sont en jeu, il n'y a aucun effet supplémentaire (ne le traitez pas comme une instruction Subvert).
2. **Retournez tous les (s'il y en a) pions Raid restant dans Santa Fé** et dépensez les pour mener une Instruction "Subvert" (4.2.11).
3. **Enlevez tous les pions Raid et Harass** de toutes les Zones (retournez les dans le Out of Play box).
4. **Enemy Morale** -1 si aucune Famille dans un Caught Box ; Enemy Morale +1 par Famille dans un Caught Box.
5. **Toutes les Familles dans un Caught et/ou Escape Boxes Avec 1+ adulte, sont placées** dans n'importe quelle Zone de Ce Territoire avec la Férocité que l'on souhaite, si 0 adulte, Enlevez le pion Famille du jeu et placez le(s) pion(s) enfant(s) dans le Passage of Time.

