





## TOUR DE JEU

### Réalisez obligatoirement 1 action

Soit d'une carte de votre main avec une carte retournée et/ou des Indiens



Soit 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).
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.





## TOUR DE JEU

### Réalisez obligatoirement 1 action

Soit d'une carte de votre main avec une carte retournée et/ou des Indiens



Soit 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).
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.