
















































































Bois	Fourrure	Cheval	Ressource primaire	Pion Indien	Case de rivière
Équipement	Nourriture	Pirogue	Ressource quelconque		Case de montagne

Chefs d'expédition	Défaussez et avancez votre Éclaireur de 2 ou défaussez et avancez votre Éclaireur de 4 ou défaussez et avancez votre Éclaireur de 2
Interprètes	1- Rassemblez sur la zone de Pow-wow tous les présents sur le plateau (y compris le présent sur l'emplacement Nouvel Arrivant). 2- Puis prenez dans ce groupe autant de que vous le souhaitez. Posez ces sur vos Bateaux. 3- Défaussez la carte Personnage située sur la dernière case (en bas) du Journal des rencontres et placez-la face visible dans la défausse. Puis ajoutez la 1ère carte de la pioche au Journal. 4- Enfin, placez un pris dans le Stock sur l'emplacement Nouvel Arrivant. Si le Stock est vide, passez cette étape. Si vous déclenchez l'Action de l'Interprète avec une Force de 2 ou 3, répétez la démarche respectivement 2 ou 3 fois, en prenant soin de compléter le Journal et l'emplacement Nouvel Arrivant à chaque fois. Cela vous permet d'obtenir un ou deux supplémentaires.
Bûcherons Chasseurs Forgerons Trappeurs	Quand vous jouez l'un de ces Personnages, totalisez le nombre de macarons de la ressource concernée apparaissant dans le coin en haut de toutes les cartes de votre plan de jeu (y compris la ou les cartes utilisées pour l'Action de Collecte) et ceux de vos voisins de gauche et de droite (ou de votre adversaire à 2 joueurs). Multipliez ce nombre par la Force associée à votre Action de Collecte et prenez dans le Stock correspondant le total de ressources trouvées (ou moins si vous le souhaitez). Posez-les sur les cases libres de vos Bateaux. Lors d'une Collecte, vous ne pouvez pas défausser de ressources sauf si tous vos Bateaux sont remplis. Dans ce seul cas, vous pouvez vous défausser des ressources excédentaires parmi celles déjà présente sur vos bateaux. Les ressources peuvent à tout moment être réorganisées à votre convenance entre vos différents Bateaux.

N°	Description
1	Prenez autant de différentes que de Personnages actifs sur votre plan de jeu (ce personnage inclus) (jusqu'à un maximum de 4 ressources donc). Ne comptez que les cartes Personnage actifs (et non les cartes retournées sous les Personnages actifs). L'effet et de cette Action ne peut pas s'appliquer plusieurs fois. Activer cette carte avec une Force supérieure à 1 est donc inutile (mais pas interdit).
2	Choisissez une des quatre ressources primaires. Prenez autant d'hexagones de cette ressource que de personnages actifs sur votre plan de jeu (ce personnage inclus). Ne comptez que les cartes Personnage actifs (et non les cartes retournées sous les Personnages actifs). L'effet et de cette Action ne peut pas s'appliquer plusieurs fois. Activer cette carte avec une Force supérieure à 1 est donc inutile (mais pas interdit).
3	Défaussez et prenez
4	Défaussez et prenez
5	Défaussez 3 et prenez
6	Défaussez 2 présents sur vos Bateaux vers la zone de Pow-wow et prenez
7	Défaussez 2 et avancez votre Éclaireur de 2
8	Défaussez 2 et avancez votre Éclaireur de 3
9	Défaussez et avancez votre Éclaireur de 5
10	Défaussez et avancez votre Éclaireur de 6
11	Défaussez et avancez votre Éclaireur de ou
12	Défaussez et avancez votre Éclaireur de 3
13	Défaussez 2 et avancez votre Éclaireur de
14	Pour chaque Force qui active cette carte, défaussez et ajoutez à votre main la carte Personnage de votre choix, prise sur le Journal des rencontres. Puis complétez le Journal avec la (ou les) 1ère(s) carte(s) de la pioche.
15	Défaussez de votre choix et réalisez l'Action d'un lieu du Village occupé par au moins un Indien. Si vous activez ce Personnage plusieurs fois, vous pouvez réaliser l'Action de plusieurs lieux différents ou plusieurs fois la même Action. Vous ne pouvez pas bénéficier d'éventuelles ressources ou Indiens reçus lors de la 1ère ou 2ème activation pour les activations suivantes.
16	Si ce personnage est actif sur votre plan de jeu au moment où vous déplacez votre Éclaireur à l'aide d'un autre Personnage, ne comptez pas, si vous le souhaitez, les cases où sont présents les Éclaireurs adverses lors de ce déplacement. Exemple : s'il y a 2 Éclaireurs adverses sur le chemin de votre Éclaireur alors qu'il doit avancer de 4 cases, avancez-le au final de 6 cases. Votre Éclaireur «saute» les cases occupées par les Éclaireurs adverses. Bien entendu, l'effet de cette Action ne peut pas s'appliquer plusieurs fois.
17	Si ce personnage est actif sur votre plan de jeu au moment où vous recrutez un nouveau Personnage, vous bénéficiez d'une réduction de 2 sur le coût du Personnage recruté.
18	Si ce personnage est actif sur votre plan de jeu au moment d'établir votre Campement, diminuez de 1 votre Temps d'installation. Cette carte est sans effet si votre Temps d'installation est nul. Le Temps d'installation d'un Campement ne peut jamais être négatif.

19	Pour chaque Force qui active cette carte, collectez  ou  (En l'activant plusieurs fois, vous pouvez prendre des ressources différentes)
20	Pour chaque Force qui active cette carte, collectez  ou  (En l'activant plusieurs fois, vous pouvez prendre des ressources différentes)
21	Pour chaque Force qui active cette carte, collectez  ou  (En l'activant plusieurs fois, vous pouvez prendre des ressources différentes)
22	Pour chaque Force qui active cette carte, collectez  ou  (En l'activant plusieurs fois, vous pouvez prendre des ressources différentes)
23	Défaussez  et prenez 2  de votre choix. Si vous activez ce Personnage plusieurs fois, vous ne pouvez pas utiliser les ressources reçues lors de la 1ère ou 2ème activation pour déclencher les suivantes.
24	Défaussez  et prenez 2 
25	Défaussez 2  et prenez 
26	Défaussez  et avancez votre Éclaireur de 4 
27	Défaussez 3  et avancez votre Éclaireur de 4 
28	Défaussez 3 ressources toutes différentes et avancez votre Éclaireur de 5 
29	Défaussez  et avancez votre Éclaireur d'autant de  qu'il y a de macarons Nourriture visibles sur votre plan de jeu et celui de vos deux voisins (ou votre voisin à 2 joueurs). Dans une partie en solitaire, comptez les macarons Nourriture de votre plan de jeu et des lieux occupés du Village.
30	Défaussez  et avancez votre Éclaireur d'autant de  qu'il y a d'Éclaireurs situés sur et en avant de votre Camp (votre propre Éclaireur inclus). Dans une partie solitaire, Alexander Mackenzie est considéré comme un Éclaireur.
31	Défaussez 2  et avancez votre Éclaireur d'autant de  qu'il y a d'Indiens sur vos Bateaux. Ne comptez pas les Indiens éventuellement présents sur les cartes Personnage de votre plan de jeu.
32	Défaussez  et avancez votre Éclaireur de 3  ou 3  Pour chaque Force qui active cette carte, le déplacement se fait entièrement soit sur la Rivière, soit en Montagne.
33	Défaussez  et avancez votre Éclaireur d'autant de  qu'il y a de macarons Équipement visibles sur votre plan de jeu et celui de vos deux voisins (ou votre voisin à 2 joueurs). Dans une partie en solitaire, comptez les macarons Équipement de votre plan de jeu et des lieux occupés du Village.
34	Défaussez 3  et avancez votre Éclaireur de 2 
35	Défaussez  et activez avec une Force de 1 un Personnage actif sur votre plan de jeu ou celui d'un adversaire. Exemple : en associant une Force de 2 au Partisan, vous pouvez copier les Actions de 2 Personnages actifs, ou 2 fois l'Action d'un Personnage actif. Vous ne pouvez pas bénéficier des ressources ou Indiens reçus lors de la 1ère ou 2ème activation pour les activations suivantes.
36	 Si ce personnage est actif sur votre plan de jeu lorsque vous avancez votre Éclaireur d'au moins  à l'aide d'un autre Personnage, ajoutez 2  à un seul déplacement sur la Rivière, quelle que soit la Force qui active cet autre Personnage.
37	Pour chaque Force qui active cette carte, collectez  ou  ou  . Vous pouvez collecter une ressource différente à chaque activation.
38	Pour chaque Force qui active cette carte, collectez  ou  ou  . Vous pouvez collecter une ressource différente à chaque activation.
39	Prenez 2  de votre choix. Elles peuvent être identiques ou différentes.
40	Défaussez  et prenez 2  . Si vous activez ce Personnage plusieurs fois, vous ne pouvez pas utiliser les Pirogues reçues lors de la 1ère ou 2ème activation pour déclencher les suivantes.
41	Défaussez  et prenez  ou défaussez  et prenez 
42	Défaussez  et prenez 
43	Défaussez  et avancez votre Éclaireur de 7 
44	Défaussez  d'un de vos Bateaux vers la zone de Pow-wow, puis avancez votre Éclaireur d'autant de  qu'il y a de paires de ressources quelconques sur vos Bateaux. Il n'est pas nécessaire que les ressources soient identiques. Ne défaussez pas vos ressources.
45	Défaussez  et avancez votre Éclaireur d'autant de  que de Personnages actifs sur votre plan de jeu (ce personnage inclus).
46	Défaussez 2  et avancez votre Éclaireur d'autant de  qu'il y a de pions Indien au Village (sur le plateau).
47	Défaussez  et avancez votre Éclaireur de 6  ou 6  Pour chaque Force qui active cette carte, le déplacement se fait entièrement soit sur la Rivière, soit en Montagne.
48	Défaussez  et avancez votre Éclaireur de 4  .
49	Défaussez 2  et 2  et avancez votre Éclaireur de 3  .
50	Défaussez  présent sur un de vos Bateaux vers la zone de Pow-wow et défaussez  puis avancez votre Éclaireur de 2  .
51	Défaussez  présent sur un de vos Bateaux vers la zone de Pow-wow. Puis avancez votre Éclaireur de  pour chaque groupe de 3 ressources quelconques présent sur vos Bateaux. Il n'est pas nécessaire que les ressources soient identiques. Ne défaussez pas vos ressources.
52	Défaussez 2  puis avancez votre Éclaireur d'autant de  qu'il y a d'Éclaireurs situés sur et en avant de votre Camp (votre Éclaireur inclus). Dans une partie solitaire, Alexander Mackenzie est considéré comme un Éclaireur.
53	Réalisez une Action du Village indien, que le lieu soit occupé ou non. Vous ne pouvez pas bénéficier d'éventuelles ressources ou Indiens reçus lors de la 1ère ou 2ème activation pour les activations suivantes. (Par exemple en l'activant deux fois, vous ne pouvez pas collecter deux Bois grâce à l'Artisanat puis Fabriquer une Pirogue avec ces deux Bois.)
54	 Si ce personnage est actif sur votre plan de jeu lorsque vous avancez votre Éclaireur d'au moins une  à l'aide d'un autre Personnage, ajoutez  à un seul déplacement en Montagne, quelle que soit la Force qui active cet autre Personnage.