

The Conquistadors

種類	No.	タイトル	カード・テキスト内容説明
戦略カード(コンキスタドル)	1	ディエゴ・デ・アルマグロ [DIEGO DE ALMAGRO]	回復：1 戦闘：2 外交：2
	2	ホアン・ベラスケス・デ・レオン [JUAN VELAZQUEZ DE LEON]	回復：1 戦闘：2 外交：1
	3	エルナン・コルテス [HERNAN CORTES]	回復：2 戦闘：2 外交：3
	4	ペドロ・デ・アルバラード [PEDRO DE ALVARADO]	回復：1 戦闘：2 外交：1
	5	エルナンド・デ・トソ [HERNANDO DE TOSO]	回復：2 戦闘：1 外交：1
	6	バスコ・ニューネス・デ・バルボア [VASCO NUNEZ DE BALBOA]	回復：2 戦闘：1 外交：2
	7	フランシスコ・ピサロ [FRANCISCO PIZARRO]	回復：2 戦闘：3 外交：2
	8	セバスティアン・デ・ペラルカサル [SEBASTIAN DE BELALCAZAR]	回復：1 戦闘：2 外交：1
	9	フランシスコ・エルナンデス・デ・コルドバ [FRANCISCO HERNANDEZ DE CORDOBA]	回復：2 戦闘：1 外交：0
	10	ペドロ・デ・シエサ・デ・レオン (補充) [PEDRO DE CIEZA DE LEON]	回復：0 戦闘：0 外交：1
	11	フアン・ポンセ・デ・レオン [JUAN PONCE DE LEON]	回復：1 戦闘：1 外交：1
	12	ゴンサロ・デ・サンドオーヴァル [GONZALO DE SANDOVAL]	回復：1 戦闘：1 外交：1
	13	フアン・デ・グリハルバ (補充) [JUAN DE GRIJALVA]	回復：0 戦闘：0 外交：1
	14	ディエゴ・デ・オルダス [DIEGO DE ORDAS]	回復：1 戦闘：1 外交：1
	15	アンドレス・デル・スール (補充) [ANDRES DEL SUR]	回復：1 戦闘：0 外交：1
	16	ペドロ・デ・カンディア [PEDRO DE CANDIA]	回復：0 戦闘：1 外交：0
	17	フランシスコ・バスケス・デ・コロナド [FRANCISCO VASQUEZ DE CORONADO]	回復：1 戦闘：0 外交：2
	18	トマス・デ・ロス・プリメロス (補充) [TOMAS DE LOS PRIMEROS]	回復：1 戦闘：1 外交：0
	19	フランシスコ・デ・オレリャーナ [FRANCISCO DE ORELLANA]	回復：2 戦闘：0 外交：0
	20	パンフィロ・デ・ナルバエス (補充) [PANFILO DE NARVAEZ]	回復：0 戦闘：1 外交：0

21	アクション・カード 逮捕令状 [ARREST WARRANT]	目標が「総督の支持なし」でなければならない。 誰でも目標陣営のユニットを攻撃できる（11.2）。キャンセルされるまでイン・プレイに留まる。「国王の勅書」により、その陣営のいずれかのコンキスタドールが殺されるか捕獲されるか、又は総督の指標が正の数になった後にキャンセルされる。支持にかかわらず、総督の指標を1ボックス左へ移すため、いかなるときにもプレイできる。
22	アクション・カード 逮捕令状 [ARREST WARRANT]	同上
23	アクション・カード 逮捕令状 [ARREST WARRANT]	同上
24	アクション・カード 逮捕令状 [ARREST WARRANT]	同上
25	アクション・カード 暗殺 [ASSASSINATION]	どちらかのマップ上のレベル1以上のいずれかのスペース内で、いずれかの皇帝又はコンキスタドールの暗殺を試みることができる。2d6を振る。暗殺は9以上（皇帝）又は11或いは12（コンキスタドール）で成功する。もしも成功したら、プレイから目標を取り去る（6.44）。もしも試みが失敗したら、効果なし。Mano de Diosは振り直しを強制できるが、修正は不可（1.56）。
26	アクション・カード 暗殺 [ASSASSINATION]	同上
27	アクション・カード 暗殺 [ASSASSINATION]	同上
28	対応カード （外交） まずい翻訳 [BAD TRANSLATION]	外交を試みているいずれかのプレイヤーに対してプレイできる（5.0）。目標プレイヤーは、この外交アクションについてのサイの目から2を差し引く。もしも外交を行っている遠征隊が「通訳」カードを持つと、効果なし。
29	対応カード （外交） まずい翻訳 [BAD TRANSLATION]	同上
30	戦闘カード 裏切り [BETRAYAL]	あなたの遠征隊の1つが参加する、いずれかの戦闘で使用できる。あなたは1つのユニット（いずれかのタイプ）を、戦闘外に拘置するために指定できる。もしも参加している全ての敵ユニットが除去又は退却したら、その拘置ユニットはあなたの遠征隊に統合される。
31	戦闘カード 裏切り [BETRAYAL]	同上
32	戦闘カード ボーラ [BOLAS]	インディオ・ユニット対乗馬を持つスペイン人部隊のいずれかの戦闘で使用できる。インディオ・ユニットは、最初の戦闘ラウンド（のみ）にその戦闘のサイの目に+1を加える。ボーラは、ラマの腱に石を繋げた狩猟用武器だった。馬の足をもつれさせるために投げられた。

33	アクション・カード BUENA SUERTE A AMBOS	プレイヤーは、同じイムパルスに2つの個別遠征隊を移動させてアクションを行うことができる。どちらの遠征隊も移動する前にプレイしなければならない。同じイムパルスに2回移動できるコンキスタドールはいない。
34	アクション・カード BUENA SUERTE A AMBOS	同上
35	アクション・カード BUENA SUERTE A AMBOS	同上
36	アクション・カード BUENA SUERTE A AMBOS	同上
37	アクション・カード BUENA SUERTE A AMBOS	同上
38	アクション・カード BUENA SUERTE A AMBOS	同上
39	アクション・カード 首長の妻 [CACIQUE'S WIFE]	首長の妻がスペイン人の一人とねんごろになる。あなた自身の外交アクションの1つ（黄金のサイ振りを含む）に+1サイの目修正を適用する。
40	アクション・カード 都市が新たな首長を持つ [CITY HAS NEW CHIEF]	あるプレイヤーと同盟の、いずれか1つの都市を指定する。その首長が死に、新たな首長はもはや同盟を支援しない。都市は中立状態に復帰する。そのプレイヤーの遠征隊と共にいたいかなるインディオ部隊も、プレイから取り去られる。
41	アクション・カード 都市が新たな首長を持つ [CITY HAS NEW CHIEF]	同上
42	アクション・カード 内戦 [CIVIL WAR]	皇帝（12.2）を含まない帝国都市に対する外交のサイ振りに+2修正（5.0）。
43	アクション・カード 食料 [COMIDA]	食料を補給する船が到着する。いずれかの遠征隊に1食料ポイントを加える。
44	アクション・カード 督促状 S [CREDITORS DEMAND PAYMENT]	いずれか1人のプレイヤーに対してプレイできる。プレイヤーは、いかなる未払いの借金も支払わなければならない、さもなければ勝利ポイントの損失を被る。（16.25） S 標準ゲームのみ
45	アクション・カード 督促状 S [CREDITORS DEMAND PAYMENT]	同上
46	戦闘カード 鞍紐の切断 [CUT SADDLE STRAPS]	敵の1乗馬ユニットを不能にし、この戦闘に参加させない。もしもその陣営の他の全戦闘ユニットが除去されたら、このユニットも除去される。

47	戦闘カード 逃亡 [DESSERTION]	プレイから1インディオ・ユニット（無作為に選択）又は1枚のインディオ道案内人、通訳カードを指定された遠征隊から取り去る。
48	戦闘カード 逃亡 [DESSERTION]	同上
49	アクション・カード 不穏な兵士 [DISGRUNTED SOLDIERS]	少なくとも1士気命中を持ついずれかの遠征隊に対してプレイする（9.1）。1d6を振り、プレイから取り去るためのユニット（あなたの選択で）の数を判定するために、士気命中の数を加える。： 5以下：効果なし 6～7：1ユニット 8+：2ユニット これらの撤去は、総督の指標に影響を与えない。
50	アクション・カード 不穏な兵士 [DISGRUNTED SOLDIERS]	同上
51	アクション・カード 不穏な兵士 [DISGRUNTED SOLDIERS]	同上
52	アクション・カード 医師 [DOCTOR]	士気命中を持ついずれかのユニットから1ポイントの士気を回復させる（9.1）。生存フェイズにマラリアのサイ振りに+1特典を与えるためにもプレイできる（21.2）。 使用後に捨て札する。
53	戦闘カード 包囲 [ENCIRCLEMENT]	この戦いにおけるスペイン人ユニットは、通常の2ラウンドの代わりに4ラウンド後に退却できる（6.27）。
54	戦闘カード 包囲 [ENCIRCLEMENT]	同上
55	アクション・カード 激励 [EXHORTATION]	あなたの遠征隊の1つについての1回復アクションに+1サイの目修正を適用する。使用後に捨て札する。
56	アクション・カード 激励 [EXHORTATION]	同上
57	アクション・カード 皇帝の救出 [FREE THE KING]	捕獲された皇帝を含むいずれかの町又は都市のスペースに対して使用できる。町／都市は、直ちに敵性となり、通常の2倍の数のインディオ・ユニットを生み出す（12.3）。
58	アクション・カード 皇帝の救出 [FREE THE KING]	同上

戦略カード	59	戦闘カード 砦 [FORTIFICATION]	いずれかのスペース（レベル0を除く）内でインディオが防御する非待ち伏せ戦闘、又は町又は都市のみで防御するスペイン人にプレイできる。 攻撃部隊は、最初の2ラウンドのみ戦闘のサイの目から1を差し引く。カードは、待ち伏せ戦闘で使用できない。
	60	アクション・カード 総督の娘 [GOVERNOR'S DAUGHTER]	あなたの陣営のメンバーと総督の娘との間の情事を通じて獲得された影響を使用し、あなたの総督の指標（11.1）を1ボックス右へ移す。
	61	アクション・カード 人質 [HOSTAGE]	1つの略奪のサイの目に+1サイの目修正を与える。捕獲した皇帝についての修正と組み合わせて使用できない。使用後に捨て札する。
	62	アクション・カード 人質 [HOSTAGE]	同上
	63	対応カード （外交） 人質の首長 [HOSTILE CHIEF]	外交アクションを試みているいずれかのプレイヤーに対してプレイできる（5.0）。サイの目から2を差し引く。
	64	対応カード （外交） 人質の首長 [HOSTILE CHIEF]	同上
	65	対応カード （外交） ウィツィロポチトリ [HUITZILOPOCHTLI]	外交アクションを試みているいずれかのプレイヤーに対してプレイできる（5.0）。首長は怒りに駆られてスペイン人の改宗の試みを拒絶し、自身の神を愛すと述べる。外交のサイの目から1を差し引く。 ウィツィロポチトリは、太陽、戦争、狩のメキシコの古代神だった。
	66	戦闘カード 人身御供 [HUMAN SACRIFICE]	インディオとスペイン人との間のいずれかの戦闘でプレイできる。スペイン人部隊は、直ちに1士気命中を受ける。もしもいずれかのスペイン人ユニットが1命中を被ると、総督の指標（11.1）を1ボックス左へシフトさせる（除去ユニットについてのシフトに加えて）。どれだけ多くの命中を被っても、1のみシフトさせる。
	67	アクション・カード 帝国の使者 [IMPERIAL EMISSARY]	レベル4スペース（のみ）に対する1つの探検の試みに+1サイの目修正を与える。サイ振り毎に、1人のみの使者を使用できる。使用後に捨て札する。
	68	アクション・カード 帝国の使者 [IMPERIAL EMISSARY]	同上
	69	対応カード （外交） インディオの待ち伏せ [INDIAN AMBUSH]	レベル1以上のスペース内で外交を試みているいずれかの遠征隊に対して使用できる。ユニットを引いて攻撃する。詳細については、4.14を参照。
	70	対応カード （外交） インディオの待ち伏せ [INDIAN AMBUSH]	同上

71	対応カード (外交) インディオの待ち伏せ [INDIAN AMBUSH]	レベル1以上のスペース内で外交を試みているいずれかの遠征隊に対して使用できる。ユニットを引いて攻撃する。詳細については、4.14を参照。
72	対応カード (外交) インディオの待ち伏せ [INDIAN AMBUSH]	同上
73	アクション・カード インディオの蜂起 [INDIAN UPRISING]	遠征隊を含んでいるいずれかの非同盟町又は都市に対してプレイする。町／都市は敵性になる(1.24)。ユニットを引く(もしも略奪されていたらユニットを追加する。12.341を参照)。
74	アクション・カード インディオの蜂起 [INDIAN UPRISING]	同上
75	アクション・カード インディオの蜂起 [INDIAN UPRISING]	同上
76	アクション・カード 総督との交流 [INFLUENCE WITH THE GOVERNOR]	いずれか1人のプレイヤーについて、総督の指標を1ボックスどちらかの方向へ移す。
77	アクション・カード 総督との交流 [INFLUENCE WITH THE GOVERNOR]	同上
78	アクション・カード 法廷の陰謀 [INTRIGUES AT COURT]	総督の指標(11.1)に影響を与える。 1d6を振る： 1：あなたの指標を1だけ減少させる。 2：影響なし。 3+：あなたの指標を1だけ増加させるか、又は誰かの指標を1だけ減少させる。
79	アクション・カード 伝説：アマゾン S [LEGEND:AMAZON]	マップ上にアマゾン河伝説が存在しないいずれかのときにプレイできる。 アマゾン河伝説を南マップのいずれかの非占有「L」スペース内に置く(19.3)。 S 標準ゲームのみ。
80	アクション・カード 伝説：エル・ドラード S [LEGEND:EL DORADO]	マップ上にエル・ドラード伝説が存在しないいずれかのときにプレイできる。 エル・ドラード伝説をどちらかのマップのいずれかの非占有「L」スペース内に置く(19.3)。 S 標準ゲームのみ。
81	アクション・カード 伝説：若返りの泉 S [LEGEND:FOUNTAIN OF YOUTH]	マップ上に若返りの泉伝説が存在しないいずれかのときにプレイできる。 若返りの泉伝説をどちらかのマップのいずれかの非占有「L」スペース内に置く(19.3)。 S 標準ゲームのみ。
82	アクション・カード 伝説：ミシシッピ S [LEGEND:MISSISSIPPI]	マップ上にミシシッピ河伝説が存在しないいずれかのときにプレイできる。 ミシシッピ河伝説を北マップのいずれかの非占有「L」スペース内に置く(19.3)。 S 標準ゲームのみ。

83	アクション・カード 伝説：プレスター・ジョン S [LEGEND:PRESTER JOHN]	マップ上にプレスター・ジョン伝説が存在しないいずれかのときにプレイできる。 プレスター・ジョン伝説をどちらかのマップのいずれかの非占有「L」スペース内に置く（19.3）。 S 標準ゲームのみ。
84	アクション・カード 伝説：シボラの7つの都市 S [LEGEND:SEVEN CITIES OF CIBOLA]	マップ上にシボラの7つの都市伝説が存在しないいずれかのときにプレイできる。 シボラの7つの都市伝説をどちらかのマップのいずれかの非占有「L」スペース内に置く（19.3）。 S 標準ゲームのみ。
85	アクション・カード 国王の勅書 [LETTER FROM THE CROWN]	いずれか1枚の「逮捕令状」カード（11.2）をキャンセルする。令状はあなた自身又は他のプレイヤーに対するものであってもよい。
86	アクション・カード 国王の勅書 [LETTER FROM THE CROWN]	同上
87	アクション・カード 総督への書簡 [LETTERS TO GOVERNOR]	1以上の士気命中を持つ遠征隊を持ついずれかのプレイヤーに対してプレイできる（9.1）。被っている遠征隊のメンバーが、その総督に指揮官についての不平を書く。総督の指標（11.1）を1ボックス左へシフトさせる。
88	アクション・カード 現地案内人 [LOCAL GUIDE]	いずれかのレベル1スペースに対する1つの探検の試みに、+1サイの目修正を与える。使用後に捨て札する。 「インディオの道案内」アセット・カードと一緒に使用できない。
89	アクション・カード 現地案内人 [LOCAL GUIDE]	同上
90	アクション・カード 現地案内人 [LOCAL GUIDE]	同上
91	対応カード （外交） 道に迷う [LOST]	探検を試みているいずれかの対してプレイできる（4.1）。探検の試みのサイの目から1を差し引く。 「インディオの道案内」カードを持つ遠征隊に対してプレイできない。
92	対応カード （外交） 道に迷う [LOST]	同上
93	アクション・カード トウモロコシ [MAIZE]	あなたの遠征隊の1つに、1食料ポイントを加える。
94	対応カード （略奪） MAMACONAS	略奪を試みている、いずれかの遠征隊に対して使用できる（7.0）。 略奪している兵士たちがmamaconas（寺院の巫女）を犯す。目標プレイヤーは、略奪のサイの目から1を差し引き、略奪枯渇表上のサイの目からも1を差し引く。
95	対応カード （略奪） MAMACONAS	同上

96	アクション・カード MANO DE DIOS	あなた自身のサイ／複数サイ振りのいずれか1つに+2の修正、又はいずれかのサイの目の振り直しのどちらかを適用でき、あなたの選択で使用する。 使用後に捨て札する (1.53)。
97	アクション・カード MANO DE DIOS	同上
98	アクション・カード MANO DE DIOS	同上
99	アクション・カード 宣教師 [MISSIONARY]	1つの外交アクション (5.0) で、サイの目に1を加える。もしもあれば黄金のサイ振りを含む (5.16)。 プレイ後に捨て札する。
100	アクション・カード 宣教師 [MISSIONARY]	同上
101	アクション・カード 神話 [MYTH]	インディオは、海を越えてやって来る神々についての神話を覚えていた。1つの外交アクションに+1サイの目修正 (5.0)。 使用後に捨て札する。
102	戦闘カード 隘路 [NARROW DEFILE]	戦闘における乗馬ユニットの合計数値が半減 (端数切捨て) される。標準ゲームでは、乗馬ユニットがこの戦いで最初の戦闘ラウンドに先立って攻撃するオプションを失う (17.1)。もしも両陣営が乗馬を持つと、影響は両者に適用する。
103	戦闘カード 化粧戦士 [PAINTED WARRIORS]	インディオ・ユニットを含むいずれかの戦闘でプレイする。この戦闘における全てのインディオ・ユニットは、2倍になる。スペイン人遠征隊の一部であるインディオ同盟ユニットには適用しない。
104	戦闘カード 化粧戦士 [PAINTED WARRIORS]	同上
105	戦闘カード 化粧戦士 [PAINTED WARRIORS]	同上
106	アクション・カード 案内人 [PILOT]	レベル0スペースに対する1つの探検のサイ振りに+1を加える。 使用後に捨て札する。
107	アクション・カード 案内人 [PILOT]	同上
108	戦闘カード 落とし穴 [PITS]	落とし穴は狩猟用の罠で、馬を落として突撃を妨げることを試みた。 インディオ・ユニット対乗馬ユニットを持つスペイン人部隊のいずれかの戦闘で使用できる。スペイン人ユニットは、最初の戦闘ラウンド (のみ) に戦闘のサイの目から1を差し引く。

戦略カード	109	対応カード (探検、略奪) 毒矢 [POISON DARTS]	目標プレイヤーが外交 (5.0)、又は略奪 (7.0) のアクションを宣言した瞬間にプレイされる。毒矢で遠征隊の指揮官を攻撃する。 2d6を振る： 10：負傷；ターンの残りについて活性化できない。 11、12：死亡。ゲームから取り去られ、アクションはキャンセルされる。
	110	対応カード (探検、略奪) 毒矢 [POISON DARTS]	同上
	111	アクション・カード 強力な庇護者 S [POWERFUL PATRON]	あなたが新たなコンキスタドルをプレイに投入しているときにいつでもプレイできる (2.2)。徴兵資金のサイの目に2を加える (15.1)。 S 標準ゲームのみ
	112	アクション・カード 強力な庇護者 S [POWERFUL PATRON]	同上
	113	アクション・カード 聖職者 [PRIEST]	いずれか1つの回復のサイ振りに+2サイの目修正を与える (9.2)。 使用後に捨て札する。
	114	対応カード (略奪) 聖職者が財宝を隠す [PRIESTS HIDE TRASURE]	略奪を試みている、いずれかの遠征隊に対して使用できる (7.0)。 略奪 (略奪の枯渇ではない) のサイの目から2を差し引く。
	115	対応カード (略奪) 聖職者が財宝を隠す [PRIESTS HIDE TRASURE]	同上
	116	アクション・カード 再探検 [REDISCOVERY]	いずれか1つの探検済又はモスキート・マーカー (4.17) を取り去る。そのスペースは、ここで再び探検のためにオープンとなる。 村、町、都市を取り去るために使用できない。
	117	アクション・カード 再探検 [REDISCOVERY]	同上
	118	アクション・カード 皇帝の後継者 [ROYAL HEIR]	いずれかのインディオ帝国について (12.2)、もしも皇帝が除去されていたら、あなたは新たな皇帝を帝国に属しているいずれかの都市スペース内又はあなたの遠征隊の1つと共に置くことができる。
	119	アクション・カード 反逆罪の疑い [SUSPICION OF TREASON]	少なくとも1つのインディオ同盟都市を持ついずれかのプレイヤーに対してプレイできる。そのプレイヤーの総督の指標 (11.1) を、1ボックス左へシフトさせる。
	120	アクション・カード 教会の支援 S [SUPPORT OF THE CHURCH]	1つの資金調達サイ振りは、+1サイの目修正を受け取る。 S 標準ゲームのみ

121	戦闘カード 戦術的優位性 [TACTICAL ADVANTAGE]	戦闘の最初のラウンドにおいて、最初にサイを振り、他方の陣営が振る前に結果を適用できる。最初のラウンドにのみ適用する。 使用後に捨て札する。
122	アクション・カード 盗難 [THEFT]	いずれかの遠征隊から1d6相当の黄金を奪い、同じマップ上にあるあなたのいずれかの遠征隊と共に置く。もしもそのマップ上に遠征隊を持たなければ、プレイから黄金を取り去る。
123	アクション・カード 盗難 [THEFT]	同上
124	アクション・カード 貿易物品 [TRADE GOODS]	いずれかのスペースに対する外交のサイ振りに+1修正(5.0)。使用後に捨て札する。
125	アクション・カード 貿易物品 [TRADE GOODS]	同上
126	戦闘カード 裏切り [TREACHERY]	2つのスペイン人遠征隊間のいずれかの戦いに適用する。あなたのコンキスタドールの外交評価値に一致する数のユニットは、闘わない(無作為に選択する)。もしも参加している全ての敵ユニットが除去されるか退却したら、残りはあなたの部隊に統合する。
127	アクション・カード 最後通告 [ULTIMATUM]	あなたの1つの遠征隊から全ての士気命中を取り去る(9.24)。サイを1つ振り、1~3でいずれか1つの遠征隊ユニットをプレイから取り去る。この撤去は、総督の指標に影響を与えない(11.1)。
128	アクション・カード 最後通告 [ULTIMATUM]	同上
129	対応カード (外交) ウィラコチャ [VIRACocha]	外交アクションを試みているいずれかのプレイヤーに対してプレイできる(5.0)。首長は怒りに駆られてスペイン人の改宗の試みを拒絶し、自身の神を愛すと述べる。外交のサイの目から1を差し引く。 <i>ウィラコチャは、インカの最高権威、創始者、神だった。</i>
130	アクション・カード 幸運な航海者たち [VOYAGERS OF FORTUNE]	「幸運な航海者たち」の一団と共に一艘の船が到着する。あなたの遠征隊のいずれか1つに1徒歩ユニットを加える。

A1	アセット・カード 荷役 [BEARERS]	このカードは、ある遠征隊が2つまでの追加ユニットを持つこと（合計12）と追加1食料ポイントを運搬すること（合計4）を認める。もしも遠征隊が除去されたら、カードは失われる。
A2	アセット・カード 荷役 [BEARERS]	同上
A3	アセット・カード インディオの案内人 [INDIAN GUIDE]	遠征隊はインディオの案内人を獲得する。これは、探検のサイの目をあなたに有利に修正するために使用できる。「1」のサイの目（修正前）で、カードは失われる。「逃亡」カードのプレイ又は天然痘でも失われる可能性がある。
A4	アセット・カード インディオの案内人 [INDIAN GUIDE]	同上
A5	アセット・カード インディオの案内人 [INDIAN GUIDE]	同上
A6	アセット・カード インディオの案内人 [INDIAN GUIDE]	同上
A7	アセット・カード インディオの斥候 [INDIAN SCOUTS]	遠征隊はインディオの斥候を獲得する。これは、いずれか1つの戦闘のサイの目を2だけあなたに有利に修正するため（戦闘毎に一度）、又はあなたに対してプレイされた1枚の「インディオの待ち伏せ」カードをキャンセルするために使用できる。使用後に捨て札する。
A8	アセット・カード インディオの斥候 [INDIAN SCOUTS]	同上
A9	アセット・カード インディオの斥候 [INDIAN SCOUTS]	同上
A10	アセット・カード 通訳 [INTERPRETER]	遠征隊は通訳を獲得する。外交のサイの目（と続く外交黄金のサイ振り）を+1だけ修正する。もしも修正前のサイの目が2～4であると、プレイから取り去る。「逃亡」カードのプレイ又は天然痘でも失われる可能性がある。
A11	アセット・カード 通訳 [INTERPRETER]	同上
A12	アセット・カード 通訳 [INTERPRETER]	同上
A13	アセット・カード 通訳 [INTERPRETER]	同上

アセット・カード	A14	アセット・カード MANO DE DIOS	あなた自身のサイ／複数サイ振りのいずれか1つに＋2の修正、又 いずれかのサイの目の振り直しのどちらかを適用でき、あなたの選 択で使用する。 使用後に捨て札する（1.53）。
	A15	アセット・カード MANO DE DIOS	同上
	A16	アセット・カード MANO DE DIOS	同上
	A17	アセット・カード MANO DE DIOS	同上
	A18	アセット・カード MANO DE DIOS	同上
	A19	アセット・カード MANO DE DIOS	同上
	A20	アセット・カード MANO DE DIOS	同上
	A21	アセット・カード MANO DE DIOS	同上
	A22	アセット・カード MANO DE DIOS	同上
	A23	アセット・カード 薬用樹皮 S [MEDICINAL BARK]	マラリア・チェック（21.2）で＋2修正を受け取るためにプレイで きる。使用後に捨て札する。 S 標準ゲームのみ
	A24	アセット・カード 薬用樹皮 S [MEDICINAL BARK]	同上
	A25	アセット・カード 薬用樹皮 S [MEDICINAL BARK]	同上
	A26	アセット・カード 戦闘犬 [WAR DOG]	遠征隊は、インディオを嗅ぎ分ける現地犬を獲得する。あなたに対 して待ち伏せがプレイされたときにプレイできる。 3以上のサイの目で、待ち伏せはキャンセルされる。使用後にサイ を振る。：1～3で捨て札する。