

REGLAMENTO

por Joel Toppen

CONTENIDO

1. Introducción.....	2	6. El Enemigo.....	23
2. Reglas Generales.....	9	7. Batallas.....	28
3. Secuencia de Juego.....	13	8. La Reserva.....	29
4. Operaciones del Jugador.....	15	9. Escenarios.....	29
5. Acciones del Jugador.....	22		

1. Introducción

1.1 Resumen del Juego

Comanchería es un juego en solitario en el que tú, el jugador, diriges las decisiones culturales y políticas clave del pueblo Comanche desde que abandonó las llanuras del sur hasta su climático enfrentamiento final con el Ejército de los EE.UU. en la Guerra del Río Rojo en 1875. El juego está dividido en cuatro “Períodos Históricos:” 1700-1749, 1750-1799, 1800-1849, and 1850-1875. Por el camino irás encontrándote con otras Tribus y con Potencias coloniales como España, México y los Estados Unidos, la mayoría de las cuales intentarán echarte de tus tierras. Cada Período Histórico tiene un Objetivo de Comprobación de Victoria. Al final de cada Período Histórico, el jugador debe haber conseguido el Objetivo de Comprobación de Victoria de ese Período Histórico o la partida acabará con la derrota del jugador. Durante cada Período Histórico, el jugador debe procurar, no sólo cumplir el Objetivo de Comprobación de Victoria de ese Período, sino también evitar que los Puntos Militares y de Cultura se agoten. Si el jugador tiene 0 puntos Militares y 0 de Cultura, la partida acaba de inmediato con la derrota del jugador.

Nota Cultural: Conocidos por algunos como los Señores de las Llanuras del Sur, los Comanches se llamaban a sí mismos Numunuu (pronunciado nu-mu-nu). Esta palabra significa en comanche lo que Diné en navajo, es decir, “El pueblo.”

Listado de Componentes

Un juego completo de *Comanchería* incluye:

- **Un mapa montado de 55 x 85 cm**
- **Dos plantillas de fichas troqueladas**
- **86 Cartas de Desarrollo (21 para cada Período Histórico)**
- **4 Cartas de Historia (1 para cada Período Histórico)**
- **25 Cartas de Guerra**
- **1 Reglamento**
- **1 Tutorial**
- **2 Tarjetas de Ayuda para el Jugador**

1.2 Términos del Juego Importantes

Puede que los jugadores novatos prefieran saltarse esta sección y volver a consultarla sólo cuando se encuentren con los términos

que no comprenden (incluyendo los de las cartas).

Acción: Abreviatura para “Acción de Jugador”. Véase la sección 5. También un Texto de Carta Clave. Véase 1.3.4.E.

Acción de Contramedida (texto de carta clave; sólo aparece en Cartas de Guerra): Una “Acción de Contramedida” es una Acción especial que puede ser realizada por una Banda activa durante una Operación de Efectuar Acciones.

Adyacente: Las casillas del mapa están “adyacentes” si están conectados mediante una conexión de línea (continua o discontinua),

IMPORTANTE: Las conexiones de línea discontinua sólo pueden ser usadas por Bandas Comanches, Rancherías y Columnas de Guerra del Enemigo del Norte. Las Columnas de Guerra Coloniales tratan las conexiones de líneas discontinuas como si no existieran.

Apilamiento: El término “apilamiento” se refiere al límite del número de fichas permitidas en una casilla del mapa. Véase 2.4.

Banda: Un grupo de guerreros Comanches representado por una ficha de Banda. Véase 1.3.2.

Banda Activa: Una Banda se considera “activa” si está en el proceso de gastar PMs (5.1).

Cacique, Caciques: Tanto las fichas de “Parráibo” (cacique civil) como las de “Mahimiana” (cacique militar) se consideran caciques (véase también 2.6).

Cartas de Desarrollo: Cartas reveladas de un mazo que imparten una serie de efectos de juego. Véase 1.3.4.

Casilla de Caravana: Las casillas redondas del mapa que están conectadas a una conexión de línea con un símbolo de caravana constituyen Casillas de Caravana (Llano Estacado nº1, Upper Arkansas nº 3, 4, 5 y 6).

Casilla Enemiga: Las Casillas del mapa con forma cuadrada son Casillas Enemigas. Las casillas redondas del mapa que contienen una ficha de Tribu o Asentamiento son Casillas Enemigas. Las Casillas de Paz (véase a continuación), sin embargo, no son Casillas Enemigas. En otras palabras, una casilla que puede tener estatus tanto de Casilla Enemiga como de Casilla de Paz se trata sólo como Casilla de Paz.

Casilla de Guerra: Una casilla que contiene una Columna de Guerra constituye una Casilla de Guerra.

Casilla Objetivo: La casilla en la que se está intentando una acción se conoce como Casilla Objetivo.

Casilla de Paz: Una casilla señalada con una ficha de Instrucción de “Paz” o de “Aliado” es una Casilla de Paz (que anula el estatus de Casilla Enemiga). Si una casilla cuadrada es una Casilla de Paz, todos los Asentamientos que pertenezcan a ese Enemigo son también Casillas de Paz.

Casilla Vacía: Una casilla vacía es una casilla que no contiene ninguna ficha de juego.

Columna de Guerra: Una ficha de Instrucción “Guerra” o “Incurción” apilada con una ficha de fuerza de Columna de Guerra en una casilla constituye colectivamente una Columna de Guerra.

Conexión Enemiga: Véase 1.1.C.

Controlado por los Comanches: Un Territorio del mapa (1.3.1.A) está Controlado por los Comanches si hay al menos una Banda o Ranchería Comanche en una o más casillas de mapa de ese Territorio y no hay Casillas Enemigas en ese Territorio.

Cuando es revelada (*texto de carta clave*): El texto que sigue debe ser llevado a cabo tan pronto como la carta sea revelada (entre en juego), y *antes de que se robe otra carta*.

Disponible: Una ficha del juego que no ha sido eliminada de éste y que no está aún en juego se considera disponible.

En Juego, En el Juego: Una ficha se considera “en juego” si es una ficha en una casilla de Recursos de Ranchería, o en una casilla del mapa. **Excepción:** las fichas de Ranchería hexagonales sólo están en juego mientras están en una casilla del mapa (las fichas de Ranchería están fuera del juego si están en una casilla de Recursos de Ranchería). Las cartas de Desarrollo están en juego si están boca arriba en una casilla para carta de Desarrollo del mapa. Una carta de Guerra está en juego si está en la casilla de Carta de Historia del mapa. Las Cartas de Cultura están en juego si están colocadas en un área del tablero designada por el jugador.

Enemigo: El término “Enemigo” en el juego se refiere a las cuatro entidades sin jugador que actúan contra el jugador durante la partida: Norte, Sur, Este y Oeste.

Enemigo Activo: Un Enemigo se considera “activo” si está en el proceso de gastar PAs Enemigos (6.2.2).

Enemigo Colonial: El Oeste, el Sur y el Este son Enemigos Coloniales. A las Casillas de

Enemigos Cuadradas del Oeste, Sur y Este se les asigna una ficha de Enemigo Colonial para indicar qué Potencia Colonial (España, México, Texas o EE.UU.) está al mando de ese Enemigo.

Ficha Enemiga: Las fichas de Asentamiento y de Tribu, así como las Columnas de Guerra, son Fichas Enemigas.

Fracciones (*redondeo de fracciones*): Véase Mitad, Dividir por la mitad, Reducir a la Mitad.

Fuera del Juego: Una ficha del juego se considera “fuera del juego” si no es apta para el estatus de “en juego”. Las fichas que están “fuera del juego” se conservan normalmente en la casilla del mapa Fuera del Juego. Las fichas que están “fuera del juego” pueden volver a la partida, mientras que las fichas que han sido retiradas de la partida (véase definición a continuación) no pueden.

Gastar/Gastado: Cuando se “gasta” un Recurso, se devuelve al stock (véase definición a continuación). Cuando se gasta algo de lo que se lleva la cuenta en el Contador General de Registros (como PAs, Puntos de Cultura y Militares), el marcador usado para llevar la cuenta de ese artículo se actualiza correspondientemente en el Contador General de Registros. Cuando se gasta una ficha de PAs Enemiga debido al Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito, se devuelve al recipiente de robo.

Gastar... PA(s) para llevar a la mano (*texto de carta clave*): Durante una Operación de Planificación, como Acción de Cacique, si el jugador gasta este número de PAs, puede coger la carta y llevarla a la mano de jugador.

Gratis: Cuando se dice que algo es “gratis”, no tiene gasto en PAs.

Jugar de la mano (*texto de carta clave*): Cuando una carta se juega de la mano, se descarta a menos que el texto de la carta diga otra cosa. A menos que el texto de la carta diga lo contrario, las cartas se pueden jugar desde la mano en cualquier momento excepto durante el Paso del Tiempo. Véase también 1.3.4.B.

La Batalla Finaliza: Procedimiento para terminar la Batalla. Véase 7.1.

La Guerra Finaliza: Cuando se llega a esta fase: retira las fichas de Columnas de Guerra afectadas de cualquier casilla del mapa en la que estén actualmente situadas. Devuelve la ficha de Instrucción a la casilla vacía de más

arriba de su columna de la Sección para Instrucciones del Enemigo (si todas las casillas de esa columna están ocupadas, coloca la ficha de Instrucción en el Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito). Devuelve la ficha de fuerza de Columna de Guerra al stock.

Medicina: Cada cacique tiene un valor numérico, cuya cuenta se lleva en el contador de Medicina de ese cacique.

Mientras está en juego (texto de carta clave): La condición que sigue prevalece mientras esta carta esté en juego.

Mitad, Dividir por la mitad, Reducir a la Mitad: Cuando se dice que se “divida por la mitad” un número o se use la “mitad” de ese número, redondea siempre hacia abajo a menos que la regla o carta diga lo contrario.

MTD: Abreviación para “Modificador a la Tirada del Dado”.

No Poseída: Los Recursos en el juego y/o fichas de Mahimiana que no están apilados bajo una ficha de Banda se consideran No Poseídos.

Objetivo de Comprobación de Victoria: Aquella porción de la Carta de Historia del actual Período Histórico que debe conseguirse al final de ese Período Histórico para evitar la derrota del jugador. Véanse 1.3.5 y 2.10.

Período Histórico: El tiempo que transcurre desde que se pone en juego una Carta de Historia y una Comprobación de Victoria (2.10).

Prioridad Alfabética: Véase 2.3.

PAs (Puntos de Acción): Hay dos tipos de Puntos de Acción diferentes. Ambos se registran en el Contador General de Registros: El Enemigo gasta los Puntos de Acción Enemigos para ejecutar fichas de Instrucciones. Cada ficha de Instrucción Enemiga tiene un coste de PAs. Se puede guardar un máximo de 9 PAs Enemigos.

El jugador gasta los Puntos de Acción del Jugador para llevar a cabo una serie variada de tareas. Se puede guardar un máximo de 9 PAs de Jugador.

Poseión/Poseído: Las fichas de Recursos y de Mahimiana pueden estar poseídas por una ficha de Banda. Coloca cada ficha de Banda encima de las fichas que posee.

IMPORTANTE: Una vez una Banda toma posesión de fichas, sólo puede renunciar a la

posesión durante el paso 1 de la Fase de Limpieza de Operaciones (3.4) o, en el caso de los Recursos, gastándolos.

Potencia Colonial: España, México, Texas o EE.UU. constituyen las Potencias Coloniales del juego. Cada Enemigo Colonial debe ser dirigido por una Potencia Colonial designada por un escenario o carta.

IMPORTANTE: Cuando el texto de una carta de Historia o una carta de Desarrollo diga que una nueva nación se convierte en Enemigo Colonial en el Oeste, Sur o Este, reemplaza la ficha de Enemigo Colonial de esa Casilla Enemiga por la indicada en el texto de la carta. Las Columnas de Guerra no se ven afectadas.

Comentario del Diseñador: *Las operaciones en curso en Comanchería son menos eficaces durante la transición de régimen.*

Puntos de Cultura: La medida de la independencia cultural Comanche. Véase 2.11.

Puntos Militares: La medida de la independencia política Comanche. Véase 2.11.

Puntos de Pob (Puntos de Población): Algunas fichas de Recursos tienen un valor de puntos de pob que se usa para crear y/o reforzar Bandas durante el Paso del Tiempo (4.4).

Recursos: Fichas de Recursos (véase 2.7).

Redondear Fracciones: (Véase Mitad, Dividir por la mitad, Reducir a la Mitad).

Reserva, La: La Reserva nace durante el 4º Período Histórico del juego. La Reserva es una casilla del mapa especial. Véase la sección 8 para conocer más detalles.

Retirar/Retirado de la Partida: Cuando se te diga que retires una ficha del juego de la partida, devuelve esa ficha a la caja. Las fichas del juego retiradas de la partida están fuera del juego para el resto de la partida.

Retirar del Juego: Cuando se te diga que retires del juego una ficha, colócala en la casilla Fuera del Juego.

Selección Aleatoria/Casilla Aleatoria del Mapa: Véase 2.2.

Si es Descartada durante el Paso del Tiempo (texto de carta clave): Los efectos que siguen tienen lugar si esta carta es descartada durante el Paso 13 del procedimiento para Paso del Tiempo (incluyendo aquellas cartas descartadas a la fuerza de la mano del jugador).

Stock: El término “stock” se refiere a la reserva de fichas de juego disponibles en la casilla Fuera del Juego o en la casilla Recursos Disponibles. Coger una ficha del juego del “stock” es coger la ficha de juego de la reserva de fichas disponibles que aún no están en juego. Devolver una ficha al “stock” es colocar esa ficha de nuevo en la casilla Fuera del Juego o en la casilla Recursos Disponibles.

Tribu Aliada: Una ficha de Tribu señalada con una ficha de instrucción “Aliado” es una Tribu Aliada.

Valor del Área: El valor número que se corresponde con cada casilla redonda del mapa (1.3.1.B).

1.3 Componentes del Juego

1.3.1 Mapa

A. Territorios: Hay seis territorios en el juego. Cada territorio consta de seis casillas de mapa redondas. Cada territorio contiene la cara de un dado de seis caras. Dicha cara se usa para varios propósitos en el juego. Observa que el color del dado es el mismo que el color de las seis casillas que comprenden cada territorio. Para los que tienen dificultad en distinguir colores, el nombre del territorio también aparece dentro de cada casilla que compone el territorio.

B. Casillas del Mapa: Hablando en líneas generales, hay tres tipos diferentes de casillas de mapa en el juego: casillas de mapa redondas, la casilla hexagonal de Palo Duro Canyon, y las Casillas de Enemigos cuadradas.

- Las **Casillas de mapa redondas** pertenecen a uno de los seis Territorios y poseen un Valor de Área numérico (del 1 al 6) que se usa para varios propósitos en el juego.

- **Palo Duro Canyon** es una casilla de mapa especial que no pertenece a ningún territorio y que no tiene Valor de Área.

- Las **Casillas Enemigas** cuadradas representan los Asentamientos coloniales (Oeste, Sur y Este), y poderosas Tribus nortenas potencialmente hostiles (Norte). Observa que el Este tiene dos casillas cuadradas. Las casillas cuadradas no pertenecen a ningún territorio y no tienen Valor de Área.

C. Conexiones de Línea: Las Conexiones de Línea unen las casillas entre ellas. Hay tres tipos diferentes de conexiones de línea:

- **Conexiones de Línea Continua:** Sin reglas especiales.

- **Conexiones de Línea Discontinua:** Las Columnas de Guerra de Enemigos Coloniales (no del Enemigo del Norte) no pueden mover a través de conexiones de línea discontinua.

- **Conexiones Enemigas:** Las conexiones entre casillas del mapa de color amarillo, verde y azul constituyen Conexiones Enemigas. Las instrucciones del Enemigo para Subyugación (6.3.9) y Asentamiento (6.3.8) sólo pueden tener lugar a través de Conexiones Enemigas.

D. Casillas para Cartas de Desarrollo: Hay tres Casillas para Cartas de Desarrollo en la parte superior del mapa. Se roba una Carta de Desarrollo y se coloca en estas casillas durante el Paso del Tiempo (4.4).

Nota para el Juego: Se ha proporcionado también una casilla en el mapa para el mazo de Cartas de Desarrollo.

E. Casilla de Evento de Guerra: Durante cada Fase de Columnas de Guerra, se descarta cualquier carta que haya en esta casilla y, si hay una Columna de Guerra en juego, se roba una nueva Carta de Guerra, se coloca en esta casilla y se aplica su Evento de Guerra (3.1).

F. Casilla de Carta de Historia: Hay una sola casilla en el mapa en la que se coloca la Carta de Historia del Período Histórico actual durante el despliegue, así como durante las Comprobaciones de Victoria (2.10).

1.3.2 Fichas

Las piezas de cartón cuadradas, redondas y hexagonales se conocen como “fichas”. El número de fichas proporcionado en el juego ha sido diseñado como un límite estricto. El jugador no puede crear fichas adicionales.



Fichas de Bandas: Las fichas de Bandas representan grupos de guerreros Comanches. Las fichas de Bandas contienen dos valores: fuerza (izquierda) y Puntos de Movimiento (PMs; derecha). Las Fichas de Bandas pueden encontrarse en uno de dos estados: no finalizadas (con el anverso hacia arriba con 4 a 6 PMs) o Finalizadas (valor en PM de “F”).

Si se te dice que reduzcas la fuerza de una Banda, reemplaza la Banda con mayor fuerza con una Banda disponible del siguiente nivel inferior de fuerza. Si no hay tal Banda disponible (como pueda ser el caso de

una Banda de fuerza 3 cuando todas las Bandas de fuerza 2 están en juego), reemplázala entonces con una Banda de fuerza 1. Si no quedan Bandas de fuerza 1 disponibles, la Banda es reducida a fuerza 0. Cualquier Banda reducida a fuerza 0 es Retirada de la partida. El jugador no puede retirar voluntariamente de la partida una Banda.



Marcadores de Casilla de Enemigo Colonial:

Estos marcadores con banderas se colocan en las Casillas cuadradas de Enemigo para indicar qué Potencia Colonial está al mando de ese enemigo.

Fichas del Contador General de Registros: Las fichas “APs”, “MPs”, “Enemy APs”, “Culture Points” y “Military Points” se usan en el Contador General de Registros para señalar cuántos de estos puntos tienen el jugador y el enemigo.

Fichas de Caciques: Hay dos fichas para cada Mahimiana y una ficha para cada Paraibo:

Fichas de Mahimiana: Una ficha se usa para indicar la localización del cacique en el mapa; la otra se usa para indicar el valor de medicina en su Contador de Medicina.

Fichas de Paraibo: una ficha se usa para indicar su valor de medicina en su Contador de Medicina.

Fichas de Instrucción: Las fichas de instrucción gobiernan el comportamiento del Enemigo en el juego. Véase 6.2 para saber más detalles sobre cómo funcionan estas fichas del juego.

Fichas del Contador de Operaciones: Las fichas “Operations” y “Passage of Time” se usan en el Contador de Operaciones



Fichas de Ranchería: Las fichas de Ranchería funcionan como bases desde las que las Bandas pueden operar. Los jugadores de *Navajo Wars* descubrirán que las fichas de Rancherías funcionan de manera parecida a las fichas de Familia de aquel juego. Véase 2.5.2 para saber más detalles.



Fichas de Devastado/a: Las fichas de Devastado/a se coloca en fichas de Asentamientos y de Tribus durante ciertas Acciones del Jugador (5.2.3). Las fichas de Devastado/a pueden eliminar la ficha de Asentamiento o Tribu con la que están apiladas durante una operación de Paso del Tiempo (4.4).

IMPORTANTE: Siempre que se retire de la partida una ficha de Asentamiento o Tribu, todas las fichas de Devastado que haya con ella se retiran y se dejan en el stock.

Fichas de Recursos: Las fichas de recursos son fichas del juego que el jugador intentará adquirir para impulsar sus esfuerzos de cara a lograr la victoria. Véase 2.7.



Fichas de Asentamiento: Los Asentamientos representan a colonos europeos que se asientan en la *Comanchería* o en sus fronteras.



Fichas de Comprobación de Éxito: Las fichas de Comprobación de Éxito se roban de un recipiente durante las Comprobaciones de Éxito. Los jugadores de *Navajo Wars* descubrirán que estas fichas funcionan de manera parecida a los cubos de aquel juego. Véase 2.9 para saber más detalles.



Fichas de Tribu: Las fichas de Tribu se usan para representar a otras tribus de las llanuras de Norteamérica (Apaches, Wichitas, Tonkawas, Pawnee, Cheyenne, etc). En el juego, las fichas de Tribu son obstáculos para el control de territorios por parte de los Comanches (véase 1.2, “Controlado por los Comanches”). Por otro lado, las Tribus pueden convertirse en Aliadas y también pueden ser fuentes de útiles recursos mediante el Comercio (5.2.4).



Fichas de Fuerza de Columna de Guerra: Las fichas numéricas se usan en conjunción con las fichas de Instrucciones para indicar la fuerza de la Columna de Guerra. Las fichas de Fuerza de Columna de Guerra

del Oeste, Sur y Este tienen una bandera colonial para coincidir con el Enemigo Colonial actual. Las fichas de Fuerza de Columna de Guerra tienen un valor de fuerza en la parte inferior central, y un MTD en la parte inferior derecha de la ficha.



1.3.3 Cartas de Cultura

Hay 24 Cartas de Cultura en el juego. Las Cartas de Cultura se dividen en 8 grupos de 3 cartas cada uno.

A. Entrada en Juego: Las Cartas de Cultura entran en

juego bien por las reglas de despliegue del escenario o comprándolas durante el Paso del Tiempo (4.4). Las Cartas de Cultura en el juego deben ser colocadas boca arriba en la mesa en un área designada cerca del tablero. Deben de estar claramente separadas de las otras Cartas de Cultura que no están aún en el juego.

B. Requisito: Cada Carta de Cultura pertenece a un “grupo” de 3 cartas: una carta de Nivel 1, una de Nivel 2 y una de Nivel 3. Para comprar una carta, el jugador debe haber comprado ya la carta del anterior “Nivel” dentro de ese grupo.

Para decirlo sencillamente: Siempre puedes comprar una carta de Nivel 1 durante el paso del Tiempo. No puedes comprar una carta de Nivel 2 a menos que ya hayas comprado la carta de Nivel 1 de ese grupo. Debes haber comprado ya los Niveles 1 y 2 para comprar la carta de Nivel 3 de ese grupo.

C. Coste: Cada Carta de Cultura tiene un coste (normalmente en Puntos de Cultura), que debe ser pagado durante el paso apropiado del Paso del Tiempo (4.4) para que la carta pueda entrar en el juego.

D. Efecto: Cada Carta de Cultura en juego tiene un efecto continuo.

- Muchas cartas tienen la palabra “Acción” como efecto. Esto quiere decir que el jugador puede llevar a cabo esta Acción durante una Operación de Efectuar Acciones (4.1).
- Algunas cartas tienen la frase “Acción de Cacique” como efecto. Esto quiere decir que el jugador puede llevar a cabo esta Acción de Cacique durante el paso apropiado de la Planificación (4.3).

IMPORTANTE: El efecto de una Carta de Cultura sólo funcionará mientras el jugador tenga Puntos de Cultura \geq al Nivel de la carta. Si los Puntos de Cultura del jugador son $<$ que el nivel de una Carta de Cultura, el efecto de la carta queda suspendida (no se elimina de la partida; deja de funcionar hasta que se alcancen los suficientes Puntos de Cultura).

1.3.4 Cartas de Desarrollo

Se usa un mazo de cartas en *Comanchería* para representar eventos, cultura, tácticas y avances tecnológicos.

Nota Histórica: La guerra en las llanuras del sur entre 1700 y 1875 fue testigo de la entrada en servicio por primera vez de tecnologías avanzadas como el revólver Colt-Walker.

A. Cartas En Juego: Cuando se despliega el juego (sección 9), y durante el Paso del Tiempo (4.4), se robarán Cartas de Desarrollo del mazo y se pondrán reveladas boca arriba en las casillas para Cartas de Desarrollo (1.3.1.D). Las cartas boca arriba se consideran “en juego”. Esto es importante porque muchas cartas tienen un efecto duradero mientras están en juego.

B. Mano del Jugador: Algunas Cartas de Desarrollo pueden llevarse a la mano del jugador. Esto sólo puede ocurrir durante una Operación de Planificación (4.3). No hay límite al número de cartas que pueden conservarse en mano. Véase 1.3.4.E, “Jugar desde la Mano”, a continuación.

C. Contradicciones: El texto de las cartas prevalece sobre las reglas del juego: si el efecto del texto de una carta está en conflicto con una regla, el texto de la carta es el que vale. **Excepción:** El texto de una Carta de Historia en juego prevalece sobre las reglas del juego y sobre cualquier texto de otra carta (sea cual sea el orden en el que entraron en la partida).

D. Efectos de Cartas Duplicados: Es posible tener varias cartas en juego con el mismo efecto. Todos los efectos de cartas de Desarrollo en juego con el mismo nombre (las cartas Comancheros n°33 y n°34, por ejemplo) son acumulativos. Si más de una carta en juego tiene un efecto que tiene lugar durante el mismo momento especificado en la carta, ejecuta la carta que ocupa la casilla de Carta de Desarrollo de más a la izquierda primero.

E. Términos Clave de las Cartas: Se usan los siguientes términos en las Cartas de Desarrollo:

- **Mientras está en juego:** La condición que sigue prevalece mientras esta carta esté en juego.
- **Cuando es revelada:** El texto que sigue debe llevarse a cabo tan pronto como la carta se revela (entra en juego), y antes de que se robe otra carta
- **Gastar... PA(s) para llevar a la mano:** Durante una Operación de Planificación, como Acción de Cacique, si el jugador gasta este número de PAs, puede coger la carta y llevarla a la mano de jugador. Reduce el número de PAs en el Contador General de Registros (y, sí, debes tener los PAs para gastarlos).
- **Jugar de la mano:** Cuando una carta se juega de la mano, se descarta a menos que el texto de la carta diga otra cosa. A menos que el texto de la carta diga lo contrario, las cartas se pueden jugar desde la mano en cualquier momento excepto durante el Paso del Tiempo.
- **Si es Descartada durante el Paso del Tiempo:** Los efectos que siguen tienen lugar si esta carta es descartada durante el Paso 13 del procedimiento para Paso del Tiempo (incluyendo aquellas cartas descartadas a la fuerza de la mano del jugador).
- **Acción:** El jugador puede efectuar esta Acción durante una Operación de Efectuar Acciones (4.1).

1.3.5 Cartas de Historia

Hay cuatro “Cartas de Historia” en el juego, una para cada Período Histórico. Cada Carta de Historia tiene dos caras. Cuando entra en juego, resuelve primero siempre el lado de la carta que dice “Cuando es revelada” (*When revealed*).

Cada Carta de Historia contiene:

- **Tabla de Acción del Enemigo:** Decide qué Enemigos ejecutarán fichas de Instrucción. También determina qué potencia Colonial dirige a cada Enemigo.
- **Objetivo de Comprobación de Victoria:** Debe conseguirse o el jugador perderá la partida durante una Comprobación de Victoria.
- **Texto de la carta:** Modifica las reglas mientras la carta esté en juego.

IMPORTANTE: Los Términos Clave de las Cartas de 1.3.4.E también se aplican a las Cartas de Historia.



Victoria (2.10).

Sólo puede haber una Carta de Historia en juego a la vez. Coloca la Carta de Historia en la casilla para la Carta de Historia del mapa. Una nueva Carta de Historia entrará en juego durante una Comprobación de

IMPORTANTE: El texto de carta de una Carta de Historia en juego prevalece sobre el texto de las reglas de juego y de cualquier carta.

1.3.6 Cartas de Guerra



que se aplican mientras una Carta de Guerra está boca arriba en la casilla de Guerra del mapa.

Hay 25 “Cartas de Guerra” en el juego. Estas 25 cartas constituyen el Mazo de Guerra del juego. Estas cartas dirigen el movimiento de las Columnas de Guerra Enemigas (véase 3.1), así como condiciones especiales

A. Movimiento de la Columna de Guerra: La parte de arriba de cada Carta de Guerra regula qué Columna de Guerra moverá y cuántas casillas moverá. Véase 3.1 paso 1.

B. Evento de Guerra: La parte inferior de cada Carta de Guerra sólo se resuelve o está vigente mientras está boca arriba en la casilla Evento de Guerra del mapa. Véase 3.1 paso 3.

C. Términos de Carta Claves: Los Términos de Carta Claves de 1.3.4.E también se aplican a las Cartas de Guerra. Además, varias Cartas de Guerra contienen el término “Acción de Contramedida”. Una “Acción de Contramedida” es una Acción especial que puede ser efectuada por una Banda activa

durante una Operación de Efectuar Acciones.

Para que quede totalmente claro: La parte de Evento de Guerra de cada carta sólo se aplica mientras esa carta está boca arriba en la casilla Evento de Guerra del mapa.

La regla sobre Contradicciones de 1.3.4.C también se aplica a las Cartas de Guerra.

2. Reglas Generales

2.1 Procedimientos

Cuando una regla tenga un **procedimiento**, cada **paso** debe ser completado en orden secuencial (el paso 1 debe ser completado totalmente antes del paso 2, etc).

Cuando aparezca la frase “finaliza este procedimiento”, cualquier paso o pasos que quedaran en el procedimiento no se llevan a cabo.

2.2 Selección Aleatoria, Casillas del Mapa Aleatorias

Cuando se nos diga que usemos la “selección aleatoria”, asigna las mismas probabilidades entre las opciones y entonces tira un dado. Por ejemplo, asigna los resultados 1, 2, 3 y 4 a casillas específicas y vuelve a tirar con un 5 o 6.

Cuando se nos diga que seleccionemos una casilla del mapa aleatoria, tira primero un dado para determinar qué territorio será seleccionado (cada territorio elegible tiene un símbolo de tirada de dado), después haz otra tirada y compara los valores de área de ese territorio para determinar qué casilla del mapa es elegida.

Ejemplo: La primera tirada es un “3”, que identifica el Territorio “Llano Estacado”. La segunda tirada es un “5”, que identifica la casilla redonda del mapa n°5 del Territorio de Llano Estacado.

2.3 Prioridad Alfabética

Cuando se te diga que uses la prioridad alfabética para hacer una selección, elige la ficha de juego apropiada que tenga un identificador alfabético más cercano a la “A”.

Ejemplo: Una ficha de juego con una “B” sería elegida antes que una “C”, etc.

2.4 Apilamiento

Se pueden violar temporalmente los límites de apilamiento durante la activación de una Banda, pero serán aplicados durante la Fase de Limpieza de Operaciones (3.4).

- Una casilla de mapa redonda puede contener 1 Ranchería, o 1 Asentamiento o 1 Tribu, o 1 ficha Banda.
- Palo Duro Canyon puede contener: 1 Ranchería, o 1 ficha Banda.
- Una Casilla de Enemigo cuadrada puede contener: 1 ficha de Banda.

Los límites de apilamiento no se aplican a fichas de: Recursos, Devastado, Paz, Aliado, Casilla de Enemigo Colonial, fichas de Comprobación de Éxito bocabajo (“?”), ni a Columnas de Guerra. El contenido de las casillas de Recursos de las Rancherías no influye en el apilamiento.

Aplicación: En cada casilla en la que sean excedidos los límites de apilamiento, elimina fichas de Banda y déjalas en stock hasta que la casilla deje de incumplir la regla de apilamiento. Los recursos poseídos vuelven al stock. Las fichas de Mahimiana poseídas vuelven a la casilla de Recursos de la Ranchería afiliada (sin cambio en el valor de medicina).

En las casillas en las que coexistan fichas de Banda y de Ranchería, dichas Bandas son absorbidas por las Rancherías. Véase 3.4, paso 1.

2.5 Rancherías

Las Rancherías representan concentraciones de población Comanche.

IMPORTANTE: El término “Ranchería” se refiere tanto a las fichas hexagonales como al segmento del mismo nombre del apartado Ranchería del mapa.

Nota Histórica: El término “Ranchería” es la palabra que los españoles usaban para describir las aldeas y campamentos nativos.

Nota para los jugadores de Navajo Wars: Por favor, no confundáis “Ranchería” con “Rancho”. Lo último son puestos avanzados

neomexicanos en territorio Navajo en Navajo Wars; las primeras son aldeas nativo americanas.

2.5.1. Sección Ranchería

La Sección Ranchería del mapa está dividida en cinco filas con una letra para cada Ranchería (de “A” a “E”).

Cada Ranchería consta de lo siguiente:

- **Una casilla de Recursos:** Esta casilla se usa para almacenar fichas de Recursos (véase 2.7) disponibles para una Ranchería en juego.
- **Dos Casillas para almacenar las fichas de Éxito:** Hay una de estas casillas para cada una de las fichas de cacique de la Ranchería (véase 2.6). Estas fichas se usan para colocar las fichas de éxito que se roban durante una Comprobación de Éxito (2.9). Las fichas de éxito se retiran de estas casillas durante la Planificación (4.3) y el Paso del Tiempo (4.4).
- **Dos Contadores de Medicina de Cacique:** uno para el Paraibo y uno para el Mahimiana. Estos contadores se usan para registrar el valor de medicina de cada cacique (véase 2.6).



2.5.2 Fichas de Ranchería

Cinco fichas hexagonales de Ranchería tienen una identificación alfabética que coincide con una fila de la Sección Ranchería. Cuando una ficha de Ranchería está en juego, debe asumirse que todos los contenidos de su casilla de Recursos están representados por esa ficha de Ranchería y en la casilla del mapa en la que está esa ficha.

***Nota para el Jugador:** El apilamiento prohíbe normalmente que haya más de una Banda presente en una casilla. Las Rancherías permiten al jugador concentrar varias Bandas y muchos recursos.*

2.5.3 Destrucción de Rancherías

Las Rancherías pueden ser destruidas por Columnas de Guerra o por otros efectos del juego. Cuando un efecto del juego indique que una Ranchería es destruida, lleva a cabo el siguiente procedimiento.

Procedimiento:

Paso 1: Todas las fichas de Bandas y de Recursos de la casilla de Recursos de esa Ranchería se devuelven al stock. Las fichas de Éxito de la Ranchería destruida se devuelven al Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito.

Paso 2: El Jugador pierde 2 Puntos Militares. Retira la ficha de Ranchería y déjala en la casilla de Recursos de la Ranchería afiliada.

Ejemplo: Una Columna de Guerra entra en la misma casilla que la Ranchería C. Puesto que no hay Bandas en la casilla de Recursos de la Ranchería C, se aplica la Destrucción de Rancherías. El jugador devuelve todas las fichas de Recursos que queden en la casilla de Recursos de la Ranchería C a la casilla de Recursos Disponibles del mapa. Después, el jugador coloca el valor de Medicina del Mahimiana de la Ranchería C en 0 y coloca la ficha del Mahimiana en la casilla Fuera del Juego del mapa. El jugador reduce sus Puntos Militares en 2. Finalmente, el jugador coloca la ficha hexagonal de la Ranchería C en la casilla de Recursos de la Ranchería C.

***Nota para el Jugador:** Una Ranchería no queda destruida por tener 0 Bandas en su Casilla de Recursos a menos que haya una Columna de Guerra en la misma casilla que la ficha de Ranchería.*

2.6 Caciques



Hay dos tipos diferentes de Caciques en el juego: “Paraibos” y “Mahimianas”. Cada Cacique tiene un valor de medicina que se registra en la Sección Ranchería (véase 2.5.1). Cada Ranchería tiene tres fichas con un identificador alfabético que coincide con el de su Ranchería: “Paraibo medicine,” “Mahimiana medicine”, y una ficha “Mahimiana”. Las fichas “Paraibo medicine” y “Mahimiana medicine” nunca salen del Contador de Medicina de su Ranchería. Las fichas de “Mahimiana”, por el contrario, son móviles y pueden ser poseídas por las Bandas y alejarse de su Ranchería. Pueden incluso visitar y operar desde la casilla de Recursos de otra Ranchería, pero sólo

“pertenecearán” a la Ranchería cuya ID alfabética coincida. Véase también “Fichas de Caciques” en 1.3.2

Comentario del Diseñador: El sistema político Comanche se centraba en torno a dos tipos de “jefes” o, más apropiadamente, “caciques”. El primero es el Paraibo, que era normalmente un hombre más viejo, una especie de anciano a cuyo liderazgo se recurría en los asuntos civiles. El segundo es el Mahimiana, a veces conocido como “jefe de guerra”. El liderazgo del Mahimiana era considerado en asuntos marciales como las cacerías (las grandes cacerías de bisontes tenían que ser coordinadas) y las incursiones.

2.6.1 Muerte de Mahinianas

Cuando un Mahimiana muere, ya sea como resultado de una Batalla o por la destrucción de una Ranchería, reduce su medicina a 0 en el contador de Medicina del Cacique; transfiere entonces la ficha de Mahimiana a la casilla Fuera de Juego. Transfiere todas las fichas de Éxito de su Contador de Medicina a la casilla Fuera del Juego. **Excepción:** Si se aplica la Destrucción de Rancherías, transfiere todas las fichas de Éxito del Contador de Medicina al recipiente de robo.

Nota para el Jugador: Las fichas de Mahimiana en la casilla Fuera del Juego pero que pertenecen a una Ranchería que está en el juego pueden volver a la partida durante la Planificación y el Paso del Tiempo.

Nota Histórica: No debería confundirse el término “Medicina” con el que usamos en el siglo 21. Para los Numunuu, la “Medicina” era poder, sobrenatural o de otro tipo, que ganabas durante el transcurso de tu vida.

2.7 Recursos

Los Recursos están representados por las fichas de Recursos.

2.7.1 Gasto de Recursos

Gastas Recursos como si gastaras dinero. Debes tener realmente un Recurso para gastarlo. Cuando se “gasta” un Recurso, se devuelve al stock.

2.7.2 Función de las Fichas de Recursos



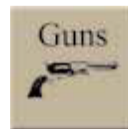
A. Las fichas de Bisonte valen 1 punto de pob y pueden gastarse para crear o reforzar Bandas durante el Paso del Tiempo (4.4). También pueden cambiarse por otros Recursos. Se pueden adquirir Bisontes durante la Acción Caza (5.2.1).



B. Las fichas de Cautivos valen 1 punto de pob y pueden gastarse para crear o reforzar Bandas durante el Paso del Tiempo (4.4). También pueden cambiarse por otros Recursos. No cuesta PAs cambiar Cautivos en una Casilla Enemiga (5.2.4). Los Cautivos se obtienen teniendo éxito en una Acción Incurción (5.2.3).



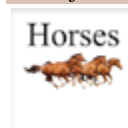
C. Las fichas de Alimentos valen 2 puntos de pob y pueden gastarse para crear o reforzar Bandas durante el Paso del Tiempo (4.4). También pueden cambiarse por otros Recursos. Los Alimentos sólo pueden obtenerse mediante el Comercio (5.2.4).



D. Las fichas de Armas de fuego sólo pueden obtenerse mediante efectos de las cartas. Las Armas de fuego proporcionan las siguientes ventajas:

- Durante una Comprobación de Éxito, una Banda que posea una ficha de Armas de fuego puede intentar cancelar una ficha de PAs Enemiga que se robe del Recipiente: tira un dado, si el resultado es \geq al valor de PA de la ficha, devuélvela al recipiente; si no es así, la ficha de Armas se gasta.
- Durante una Batalla, una Banda que posea una ficha de Armas de fuego puede gastarla para tirar dos dados y seleccionar la tirada más alta.

Nota Histórica: La falta de armas de fuego no significa una carencia total de estas: significa que no hay las suficientes para que sea significativo a nivel militar. Además, el impacto en el combate de la habilidad con los arcos de los Comanches era superior a la que proporcionaban las armas de fuego europeas hasta la invención del revólver y del rifle de repetición.



E. Las fichas de Caballos dan a la Banda que las posea movilidad aumentada. También pueden ser cambiadas por otros Recursos (5.2.4). Se pueden obtener Caballos

teniendo éxito en una Acción de Incursión (5.2.3).



F. Las fichas de Bienes Comerciales pueden obtenerse mediante el Comercio (5.2.4). Una ficha de Bienes Comerciales

puede gastarse en cualquier momento para:

- Volver a tirar un dado. La tirada original es cancelada. No puedes quedarte con la tirada original una vez has vuelto a tirar. Sin embargo, puedes continuar gastando Bienes Comerciales para volver a tirar mientras tengas Bienes Comerciales para gastar.
- Devolver todas las fichas robadas durante una Comprobación de Éxito al recipiente y volver a robar la misma cantidad. Puedes continuar haciéndolo mientras tengas Bienes Comerciales para gastar.

IMPORTANTE: Para volver a tirar o para volver a robar durante la activación de una Banda o durante una Batalla, esa Banda activa o la Banda que lucha la Batalla debe poseer la ficha de Bienes Comerciales que se va a gastar. En cualquier otro caso, la ficha de Bienes Comerciales que se va a gastar puede estar poseída (en cualquier otro sitio del mapa) o no poseída en la casilla de Recursos.

***Nota Histórica:** El “Comercio de Bienes” representa materiales de origen europeo. Artículos sencillos como herramientas metálicas afiladas, cuchillos, etc, era muy apreciados por los Comanches. Incluso la chatarra podía ser usada para las puntas de las flechas. ¡Los libros también se consideraban valiosos! Los colonos descubrieron más tarde el interés que tenían los libros: el papel, al ser insertado en los escudos, resultaba ser extraordinariamente resistente a la penetración. ¡Llegó a encontrarse un escudo Comanche con una historia completa de Roma!*

2.8 Puntos de Acción (PAs)

Tanto el jugador como el Enemigo pueden obtener y usar Puntos de Acción o “PAs”.

A. PAs Enemigos: Estos PAs se obtienen normalmente mediante Comprobaciones de Éxito (2.9) y se gastan para ejecutar fichas de Instrucciones (6.2.2).

B. PAs del Jugador: Estos PAs se obtienen durante las Operaciones de Planificación (4.3, paso 4) y las Operaciones de Efectuar

Acciones (4.1, paso 3) y se registran en el Contador General (un máximo de 9 PAs puede ser guardado por el jugador). Cuando se “gastan”, actualiza la ficha de “PAs” en el contador. Los PAs del Jugador se gastan para:

- Activar Bandas adicionales durante una Operación Efectuar Acciones (4.1).
- Intercambiar fichas que no sean de Cautivos durante una Acción de Comercio (5.2.4) en una Casilla que no sea de Paz.
- Llevar Cartas de Desarrollo a la mano (sujeto al texto de la carta) durante una Operación de Planificación (4.3).
- Hacer uso de efectos de cartas en cartas de Desarrollo y de cartas de Guerra en juego.

2.9 Comprobaciones de Éxito



Cuando se le pida que haga una “Comprobación de Éxito”, el jugador debe robar fichas del Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito.

2.9.1 Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito.

Al principio de la partida, se deposita una serie de fichas en el Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito. Véase las reglas de despliegue (sección 9).

2.9.2 Comprobación de Éxito

Procedimiento:

Paso 1: Determina el número de fichas que se robarán del Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito.

- Roba un número de fichas igual a la fuerza de la Banda activa.
- Si estás efectuando una acción y la Banda activa posee una ficha de Mahimiana, tira un dado y compáralo con su medicina. Si la tirada es \leq a la medicina del cacique, roba 1 ficha extra; si la tirada es \leq que la mitad de la medicina del cacique, roba 2 fichas extra (máximo de 2 fichas extra robadas).

Paso 2: Roba la cantidad de fichas determinada en el paso 1.

Paso 3: Toma nota del número de fichas de Éxito robadas. Si la Banda Activa posee una ficha de Mahimiana, coloca todas las fichas de Éxito robadas en la casilla de Éxito de su Contador de Medicina; si no es así, coloca todas las fichas de Éxito robadas en la casilla Fuera del Juego.

Paso 4: Coloca todas las fichas robadas que no fueran de Éxito en la casilla de PAs Enemigos Disponibles. Resuelve cualquier ficha de Instrucción robada según se explica en 6.2.2.C.

2.10 Comprobación de la Victoria

El paso 15 de la Operación Paso del Tiempo (4.4) puede precisar que se efectúe una Comprobación de la Victoria.

Procedimiento para la Comprobación de la Victoria

Paso 1: Consulta el Objetivo de Comprobación de Victoria de la carta de Historia en juego:

- Si el jugador no ha cumplido este objetivo, el jugador pierde la partida.
- Si el jugador ha cumplido el Objetivo de Comprobación de Victoria y es el último Período Histórico del escenario, el jugador gana la partida.
- Si el jugador ha cumplido el Objetivo de Comprobación de Victoria y no es el último Período Histórico del escenario, pasa al paso 2.

Paso 2: Retira del juego la Carta de Historia del Período Histórico actual. Retira del juego todas las cartas de Desarrollo que queden en el mazo de Cartas de Desarrollo del juego (las cartas en mano y las que están en juego siguen donde están; retira sólo las cartas que estén en el mazo).

Nota para el Jugador: Se formará un nuevo mazo de Cartas de Desarrollo cuando se ejecute el efecto “Cuando es revelada” de la siguiente Carta de Historia.

Paso 3: Pon en juego la carta de Historia del siguiente Período Histórico. Resuelve el efecto “Cuando es revelada” del anverso de la carta (la cara contraria a la que tienen la Tabla de Acción del Enemigo).

Paso 4: Coloca las fichas de Paso del Tiempo y de Operaciones en la casilla “Inicio” del Contador de Operaciones. Pasa a la Fase de Limpieza de Operaciones (3.4).

2.11 Puntos de Cultura y Militares

2.11.1 Derrota del Jugador

En el instante en el que el jugador tenga 0 puntos Militares y 0 de Cultura, pierde la partida.

2.11.2 Puntos Militares

Los Puntos Militares se obtienen durante la Planificación (la Acción de Cacique permite la conversión de 1 Punto de Cultura en 1 Punto Militar) El jugador nunca puede tener más de 9 ni menos de 0 Puntos Militares. Si se le pide que pierda uno o más Puntos Militares y el jugador tiene actualmente 0 Puntos, el jugador debe perder en su lugar 2 Puntos de Cultura por cada Punto Militar perdido que no pueda pagar.

2.11.3 Puntos de Cultura

Los Puntos de Cultura se obtienen durante una Operación Cultura. El jugador nunca puede tener más de 9 ni menos de 0 Puntos de Cultura. Si se le pide que pierda uno o más Puntos de Cultura y el jugador tiene actualmente 0 Puntos, el jugador debe perder en su lugar 2 Puntos Militares por cada Punto de Cultura perdido que no pueda pagar.

3. Secuencia de Juego

Comanchería usa la siguiente secuencia de juego. Repite esta secuencia hasta que la partida acabe, y entonces determina la victoria o derrota.

3.1 Fase de Columnas de Guerra

Para cada Columna de Guerra Activa, el jugador determinará si esa Columna se acerca o no hacia un objetivo.

Procedimiento para la Fase de Columnas de Guerra:

Paso 1: Descarta cualquier carta boca arriba de la casilla Evento de Guerra del mapa. Si no hay Columnas de Guerra en juego, finaliza este procedimiento; en cualquier otro caso, roba 1 carta del Mazo de Guerra. Consulta la parte de Movimiento de Columnas de Guerra de la carta.

Cada Columna de Guerra activa mueve el número especificado de casillas hacia la Rancharía más cercana (si hay más de 1, usa la Prioridad Alfabética para determinar el objetivo), deteniéndose en cualquier casilla que contenga una Tribu Aliada, Banda o Rancharía. Si ya está en la misma casilla que una Tribu Aliada, Banda o Rancharía, la Columna de Guerra no mueve.

- Las Columnas de Guerra de los Enemigos Coloniales nunca pueden cruzar las conexiones de línea discontinua a menos que lo permita el efecto de una carta.

IMPORTANTE: Las Columnas de Guerra del Norte (Tribu) pueden cruzar conexiones de línea discontinua.

- Los Enemigos Coloniales ignoran cualquier Ranchería que haya en Palo Duro Canyon. Las fichas allí no son visibles para la Columna de Guerra.

IMPORTANTE: Las fichas que hay allí sí son visibles para las Columnas de Guerra del Norte (Tribu).

- Si ninguna Ranchería es visible para la Columna de Guerra, ésta mueve para acercarse a una ficha de Banda.
- Si no hay visible ninguna Banda ni Ranchería, la Columna de Guerra pierde 1 de fuerza y se queda en su lugar. La Columna de Guerra *puede* ser reducida por debajo de 0 de fuerza en este caso, y si así ocurre, la Guerra finaliza.

Paso 2: Tira un dado por cada Columna de Guerra en juego. Si la tirada es $<$ que la fuerza de la Columna de Guerra, reduce su fuerza en 1.

Paso 3: Roba 1 carta del Mazo de Guerra y colócala en la casilla Evento de Guerra del mapa. Consulta la parte de Evento de Guerra de la carta (ejecuta cualquier efecto “Cuando es revelada”).

Paso 4: En cada Casilla de Guerra que contenga una Banda o Tribu Aliada (pero no Ranchería), el jugador debe librar una Batalla.

Paso 5: En cada Casilla de Guerra que contenga una Ranchería:

- Si la Ranchería tiene 0 Bandas en su casilla de Recursos, el jugador pierde 1 Punto Militar y sufre Destrucción de Ranchería (2.5.3)
- Si la Ranchería tiene 1+ Bandas en su casilla de Recursos:

»» Pierde 1 Punto Militar y libra una Batalla (7.1), o

»» Pierde 2 Puntos Militares y todos los Cautivos; la fuerza de la Columna de Guerra - 1. Si la fuerza de la Columna de Guerra es 0, la Guerra Finaliza; si no es así, coloca la Columna de Guerra Colonial en su Casilla cuadrada de Enemigo (selección aleatoria si es el Este) o el Enemigo del Norte sobre la ficha más cercana que no sea de Tribu Aliada.

3.2 Fase de Selección de Operación

El jugador debe seleccionar UNA Operación:

A. Operación Obligatoria: Si no hay fichas de Banda en juego, o si la ficha de Operaciones está en la casilla “Debe hacer Paso del Tiempo” (*Must do Passage of Time*) del Contador de Operaciones, el jugador debe llevar a cabo una Operación de Paso del Tiempo.

B. Efectuar Acciones: Te permite activar Bandas para ejecutar acciones de jugador (sección 5). Véase 4.1 para el procedimiento.

C. Cultura: Te permite mejorar el valor de Cultura del pueblo Comanche. Véase 4.2 para el procedimiento.

D. Paso del Tiempo: Si no es requerida por una Operación Obligatoria, el jugador puede llevar a cabo de manera voluntaria esta Operación mientras que la ficha de Operaciones esté en una casilla numerada. El Paso del Tiempo tiene una serie de beneficios, aunque existe el riesgo de que el jugador tenga que efectuar una Comprobación de Victoria (y, si el Objetivo de Comprobación de Victoria de la actual Carta de Historia no se ha cumplido, el jugador perderá la partida). Véase 4.4 para el procedimiento.

3.3 Fase de Ejecución de Operación

El jugador ejecuta ahora la Operación escogida en la Fase de Selección de Operación. La Sección 4 contiene el procedimiento para la Operación seleccionada.

3.4 Fase de Limpieza de Operaciones

Procedimiento para la Fase de Limpieza de Operaciones:

Paso 1: Aplica las reglas de apilamiento (véase 2.4), después las Bandas que estén en una Ranchería pueden renunciar a la posesión de fichas de Recursos y/o de Mahimiana. Transfiere cualquier ficha de Recursos en la misma casilla que la ficha de Operaciones en el contador de Operaciones a la casilla de Recursos de cualquier Ranchería. Devuelve todas las fichas de Éxito de la misma casilla que la ficha de Operaciones al recipiente de robo.

Nota para el Jugador: Las fichas de Recursos pueden acabar en el Contador de Operaciones debido a efectos de las cartas.

Paso 2: Tira un dado por cada Ranchería con Bandas Finalizadas. Si la tirada es \leq al número de Bandas Finalizadas de esa Ranchería, el Enemigo ejecutará una Instrucción gratuita. Ejecuta las Instrucciones según 6.2.2.B.

Paso 3: Roba y revela 1 ficha del Recipiente de Robo de Comprobación de Éxito:

- Si es una ficha de Éxito, devuélvela al recipiente de robo. Lleva a cabo 6.2.2.A usando todas las fichas de PAs Enemigos de la casilla de PAs Enemigos Disponibles, más aquellas guardadas en el Contador General. Si el Enemigo tiene 0 PAs en este momento, sin embargo, no llevas a cabo 6.2.2.A: salta al paso 4 de este procedimiento en su lugar.

- Si es una ficha de Instrucción, resuélvela inmediatamente según 6.2.2.C. Después, si los PAs Enemigos >0 , lleva a cabo 6.2.2.A usando todas las fichas de PA Enemigos en la casilla de PAs Enemigos Disponibles, más aquellas guardadas en el Contador General de Registros.

- Si es una ficha de PAs Enemigos, colócala en la casilla de PAs Enemigos Disponibles. Lleva a cabo 6.2.2.A usando todas las fichas de PAs Enemigos en la casilla de PAs Enemigos Disponibles, más aquellas guardadas en el Contador General de Registros.

Paso 4: Si ha sido revelada *Santa Fé Trail* (carta nº43), roba y coloca 1 ficha del Recipiente de Robo de Comprobación de Éxito boca abajo y coloca la ficha por su lado “?” y sin mirarla en la casilla de Caravana del mapa más cercana a la Casilla cuadrada del Enemigo del Este que (a) no tenga ya una de estas fichas, y (b) no contenga un Asentamiento, Ranchería o Banda (puede contener Bisontes y/o una Tribu).

- Si se roba una ficha de Instrucción para el Enemigo, roba de nuevo y devuelve la ficha de Instrucción al recipiente de robo.

- Si una ficha no puede colocarse porque ninguna casilla puede alojarla, en lugar de robar una ficha: revela todas las fichas “?” del mapa. Devuelve las fichas de Éxito al recipiente. Si se revelan fichas de PAs Enemigos, colócalos en la casilla de PAs Enemigos Disponibles, después lleva a cabo 6.2.2.A usando todas las fichas de PAs Enemigos de la casilla de PAs Enemigos Disponibles más aquellos guardados en el Contador General de Registros.

El jugador vuelve entonces a la Fase de Columnas de Guerra (3.1).

4. Operaciones del Jugador

4.1 Efectuar Acciones

Esta Operación permite al jugador activar una Ranchería. Dependiendo de la medicina del Paraibo de la Ranchería activada, el jugador puede entonces activar una o más fichas de Banda afiliadas a la Ranchería activa. Las fichas de Bandas pueden entonces efectuar Acciones de Jugador.

Procedimiento para Efectuar Acciones:

Paso 1: Elige la Ranchería a activar. Dale la vuelta a todas las fichas de Banda en la casilla de Recursos de la Ranchería activada a su lado no finalizado, entonces colócalas en las casillas vacías inmediatamente a la izquierda de la ficha de medicina del Paraibo en el Contador de Medicina de la Ranchería activa. El jugador debe colocar tantas fichas de Banda como sea posible (y no puede conservar voluntariamente Bandas en la casilla de Recursos).

Ejemplo: El jugador activa la Ranchería A. El Paraibo de la Ranchería A tiene un valor de medicina de 3. Hay cuatro Bandas en la casilla de Recursos de la Ranchería A. El jugador coloca una Banda en las casillas 2, 1 y 0 del Contador de Medicina del Paraibo. Una Banda tendrá que quedarse en la casilla de Recursos de la Ranchería A y no será activada hasta el Paso 4.

En el caso de que no haya fichas de Ranchería en el mapa, o de que no haya fichas de Bandas en ninguna Ranchería fuera de La Reserva, pasa al paso 4 a continuación.

Paso 2: Activa la ficha de Banda de más a la derecha del Contador de Medicina de la Ranchería activa según 4.1.1.A.

IMPORTANTE El jugador debe activar al menos 1 Banda durante este paso.

Ejemplo: Continuando con el ejemplo anterior... Hay tres Bandas en el Contador de Medicina del Paraibo A. La Banda de la casilla “2” del contador debe ser activada. Una vez finalizado, el jugador puede activar la Banda de la casilla “1”, Cuando haya

acabado, el jugador puede activar la Banda de la casilla "0".

El jugador puede ahora efectuar acciones (véase la sección 5 para las Acciones del Jugador) con la Banda activa. Cuando la Banda activa haya gastado todos los Puntos de Movimiento (PMs), o el jugador no desee gastar más PMs, dale la vuelta a la Banda a su lado Finalizado. Si quedan Bandas en el Contador de Medicina, el jugador puede repetir este paso o pasar al paso 3.

Nota para el Jugador: *Esta regla quiere decir que sólo caciques influyentes puede liderar un gran número de Bandas. La concentración de Bandas significa una concentración de poder, pero es también una responsabilidad política y a menudo difícil de gestionar.*

Paso 3: El jugador puede reunir tantos PAs como el número de casillas numeradas vacías a la izquierda de la casilla con Banda de más a la izquierda del Contador de Medicina, después devolver esa Banda a la casilla de Recursos de la Ranchería, señalándola como Finalizada.

Ejemplo: El jugador tiene dos Bandas en el Contador de Medicina de la Ranchería B. El Paraibo tiene un valor de medicina de 4. La Banda que está en la casilla con valor de medicina 3 es activada, gasta PMs, y se señala entonces como Finalizada. El jugador ha activado ahora la Banda obligatoria. El jugador decide usar la Banda que queda en la casilla "2" del Contador de Medicina para ganar PAs. El jugador reúne 2 PAs porque hay 2 casillas vacías a su izquierda en el contador. El jugador devuelve entonces esa Banda a la casilla de Recursos de la Ranchería B señalándola como Finalizada.

Nota Histórica: *Esto representa el uso de la influencia de un cacique carismático para ganar ventaja estratégica a largo plazo.*

Si quedan bandas en el Contador de Medicina de la Ranchería Activa, devuélvelas a la casilla de Recursos de la Ranchería como no finalizadas.

Paso 4: El jugador puede activar una Banda cualquiera en juego (incluida una previamente activada en este turno) gastando tantos PAs como la fuerza de la Banda. Dicha Banda puede ser activada desde cualquier localización excepto La Reserva (8.1). Si la Banda está señalada como Finalizada, gírala a su lado no finalizado antes de tomar posesión de las fichas de recursos y/o Mahimiana y gastar PMs. Cuando la Banda activa haya gastado todos los PMs disponibles (o el jugador no desee gastar más PMs), gira la Banda a su lado Finalizado.

Repite este paso hasta que no queden PAs o el jugador decida no gastar más de estos.

Nota para el Jugador: *Esta es la única manera de activar Bandas fuera de una Ranchería*

Paso 5: Si la ficha "Operaciones" del Contador de Operaciones está en una casilla numerada, haz una tirada del dado. Si el resultado es \leq al número de la casilla de la ficha "Operaciones", mueve la ficha a la casilla "Debe Hacer Paso del Tiempo"; si no es así, avanza la ficha "Operaciones" una casilla hacia "Debe Hacer Paso del Tiempo." Pasa a la Fase de Limpieza de Operaciones (3.4).

4.1.1 Activación de Bandas

Las Bandas se activan normalmente desde una Ranchería que ha sido activada en el paso 1 del Procedimiento para Efectuar Acciones (4.1). Las Bandas también pueden ser activadas gastando PAs durante el paso 4 del Procedimiento para Efectuar Acciones.

A. Para activar una Banda desde una Ranchería:

- Retira la Banda del Contador de Medicina de la Ranchería activa y colócala en la misma casilla del mapa que su ficha de Ranchería (esto no cuesta PMs).
- La Banda activada puede tomar posesión de cualquier número de fichas de Recursos no poseídas de la casilla de Recursos de su Ranchería. Coloca las fichas poseídas bajo la Banda activada para mostrar que están en su posesión.
- La Banda activada puede tomar posesión de una ficha de Mahimiana no poseída que esté en la casilla de Recursos de su Ranchería (incluso aunque no pertenezca a la misma

Ranchería). Coloca la ficha de Mahimiana bajo la Banda activada para mostrar que están en su posesión.

Nota para el Jugador: Las Bandas no tienen por qué ejecutar todas las mismas acciones. Aún más: una Banda puede ejecutar repetidamente la misma acción (como Incursión) una y otra vez mientras tenga PMs para gastar.

B. Para activar una Banda desde una casilla del mapa, simplemente anuncia que esa Banda va a ser activada en la casilla en la que está.

C. Al ser activada, una Banda recibe tantos Puntos de Movimiento (PMs) como su valor PM impreso (parte inferior derecha de la ficha). La Banda activada gasta entonces sus PMs para ejecutar Acciones (véase la sección 5 para las Acciones del Jugador).

- Coloca la ficha de PMs en el Contador General de Registros para indicar el número de Puntos de Movimiento que la Banda activa tiene disponibles para gastar. Mueve la ficha hacia abajo en el contador conforme la Banda gaste sus PMs

- En cualquier momento durante su activación, una Banda activa puede gastar fichas de Caballos que posea. Cada ficha de Caballos gastada proporciona a la Banda activa +1 PM para usar.

Ejemplo: A una Banda le quedan 2 PMs, pero desea efectuar una acción que requiere 3 PMs. La Banda activa puede gastar una ficha de Caballos que esté apilada con ella para obtener un PM adicional. A la Banda le quedan entonces 0 PMs. Si tiene más fichas de Caballos adicionales apiladas con ella, puede gastarlas también para seguir efectuando acciones.

D. Cuando una Banda activada se señalizada como Finalizada, conserva la posesión de todas las fichas apiladas bajo ella.

IMPORTANTE: Las fichas poseídas sólo pueden dejar de estarlo durante la Fase de Limpieza de Operaciones (3.4).

4.2 Cultura



Esta Operación permite al jugador acumular Puntos de Cultura.

Procedimiento para Cultura:

Paso 1: Aumenta los Puntos de Cultura en 1 por cada Territorio que contenga 1 o más Rancherías. Aumenta los Puntos de Cultura en 1 por cada Territorio Controlado por los Comanches.

Paso 2: Si la ficha “Operaciones” del Contador de Operaciones está en una casilla numerada, haz una tirada del dado. Si el resultado es \leq al número de la casilla de la ficha “Operaciones”, mueve la ficha a la casilla “Debe Hacer Paso del Tiempo”; si no es así, avanza la ficha “Operaciones” una casilla hacia “Debe Hacer Paso del Tiempo.” Pasa a la Fase de Limpieza de Operaciones (3.4).

Nota para el Jugador: Esta Operación representa el tiempo gastado en la construcción y desarrollo de la identidad cultural de una tribu.

4.3 Planificación

Esta Operación permite al jugador mejorar la medicina de sus caciques, llevar a cabo potentes Acciones de Cacique, y mover fichas de Ranchería.

Procedimiento para la Planificación:

Paso 1: Por cada Mahimiana con 1 o más fichas de Éxito en su Contador de Medicina: aumenta su medicina en 1.

Paso 2: Danza del Chantaje. Selecciona una Ranchería que tenga un Mahimiana en juego con 1 o más fichas de Éxito en su Contador de Medicina (si no lo hay, pasa al paso 3).

- Transfiere 1 ficha de Éxito del Contador de Medicina del Mahimiana al Contador de Medicina del Paraibo (misma Ranchería).

- Si quedan uno o más fichas de Éxito en el contador de Medicina del Mahimiana, aumenta su medicina en 1 y transfiere 1 de sus fichas de Éxito a la casilla del contador de Operaciones que contenga menos fichas de Éxito (a elección del jugador si hay más de una posible).

Repite este paso hasta que no queden fichas de Éxito en el contador de Medicina de ningún Mahimiana.

Ejemplo: Hay 4 fichas de Éxito en el Contador de Medicina del Mahimiana de la Ranchería “A”, así que aumento la medicina del Mahimiana en 1. Entonces transfiero una ficha de Éxito al Contador de Medicina del Paraibo A. Quedan tres fichas de Éxito en el

Contador de Medicina del Mahimiana A, así que aumento su medicina en 1 y transfiero 1 ficha de Éxito al Contador de Operaciones. Puesto que no hay ninguna ficha de Éxito en el Contador de Operaciones, puede colocarla donde quiera. Tiene más sentido colocarla en la casilla junto a la ficha de “Operaciones” porque, en el paso 1 de Limpieza de Operaciones (3.4), volverá al recipiente de robo.

Ahora quedan dos fichas de Éxito en el Contador de Medicina del Mahimiana, así que debo repetir esta paso: transfiero 1 Éxito al contador del Paraibo. Aumento entonces la medicina del Mahimiana en 1 y transfiero 1 Éxito más al Contador de Operaciones, Puesto que debo colocarlo en la casilla con menos de estas fichas, lo coloco en la casilla más cercana a la ficha de “operaciones” que no tenga ya una ficha de Éxito para que pueda ser devuelta al recipiente de robo al final de mi siguiente Operación.

Nota Cultural: *Tras una incursión con éxito, era práctica común compartir el botín con el resto de la Ranchería. Para los Comanches, hacer regalos significaba que tenías una relación con el otro. Aún más: era socialmente importante ser generoso. La danza del “chantaje” era una danza que se celebraba en la que cualquiera podía ir y coger del botín de los guerreros que habían triunfado. Contra más dabas, más ascendías en la sociedad.*

Paso 3: En cada Ranchería en la que haya 1 o más Éxitos en el Contador de Medicina de su Paraibo (si no hay, pasa al paso 4), aumenta la medicina del Paraibo en 1 por cada ficha de Éxito en su contador, entonces transfiera todas sus fichas de Éxito a la casilla Fuera del Juego.

Nota Cultural: *Contra mayor éxito tenían los jóvenes guerreros, más prestigio ganaba el Paraibo de su Ranchería.*

Paso 4: Cada Paraibo de una Ranchería en juego puede o efectuar una Acción de Cacique O intentar efectuar más de una Acción de Cacique.

Para intentar más de una Acción de Cacique, tira un dado:

- Si el resultado es \leq a la medicina del Paraibo, el Paraibo obtiene tantas Acciones de Cacique como la tirada del dado.
- Si el resultado es $>$ que la medicina del Paraibo, el Paraibo no obtiene ninguna Acción de Cacique.

Comentario del Diseñador: *A los Comanches les encantaba apostar, y eso es básicamente lo que se le permite hacer aquí al jugador. La elección básicamente se reduce a esto: te quedas con una Acción de Cacique garantizada o intentas efectuar más de una Acción, pero con el riesgo de quedarte si ninguna Acción de Cacique con ese Paraibo.*

El jugador no tiene que decidir por adelantado qué Paraibos harán la tirada. Puede anunciar que un Paraibo tirará el dado, efectuar Acciones de Cacique con ese Paraibo (si la tirada fue favorable), después pasar al siguiente Paraibo y decidir si quedarse con la Acción de Cacique garantizada o tirar el dado para él, y así.

Hay cuatro Acciones de Cacique diferentes entre las que elegir (las cartas en juego pueden permitir Acciones de Cacique adicionales):

(1) Obtener 1 PA: Si la medicina del Paraibo es de 2 o más, redúcela en 1 y obtén 1 PA. Para que quede claro: el Paraibo debe tener al menos 2 de medicina para poder efectuar esta Acción de Cacique. Recuerda, se puede guardar un máximo de 9 PAs (2.8.B).

(2) Comprar Carta de Desarrollo: Gasta PAs para comprar una Carta de Desarrollo boca arriba elegible para comprar (véase el texto de la carta). Sí, el jugador debe tener PAs para gastarlos, no se puede gastar déficit.

(3) Devolver 1 Éxito al Recipiente de Robo: Gastar 1 PA para devolver 1 ficha de Éxito de la casilla Fuera del Juego al recipiente de robo.

(4) Convertir Cultura en Puntos Militares: Si los Puntos de Cultura $>$ que los Puntos Militares, convierte 1 Punto de Cultura en 1 Punto Militar (reduce la Cultura en 1 y aumenta los Puntos Militares en 1).

Consejo para el Jugador: *Tener más Rancherías en juego significa más Paraibos en juego. Más Paraibos en juego significa más*

Acciones de Cacique durante la Planificación. Las Acciones de Cacique son poderosas.

Paso 5: Tira un dado por cada Mahimiana de cada Ranchería en juego que tenga actualmente un valor de medicina de 0, y divide el resultado a la mitad (pero hasta un resultado mínimo de 1). Señala el resultado en el Contador de Medicina del Cacique. Si la ficha del Mahimiana está en la casilla Fuera del Juego, devuélvela a la casilla de Recursos de su Ranchería.

Comentario del Diseñador: *Este paso es una de las dos maneras en las que los Mahimianos que han muerto son reemplazados. La única manera de reemplazar un Mahimiana caído aparte de esto es durante el Paso del Tiempo.*

Paso 6: Todas las fichas de Banda Finalizadas reducen su fuerza en un factor de 1 y se señalan como no finalizadas (las Bandas de 1 de fuerza se devuelven al stock junto con cualquier recurso que posean; un Mahimiana se devuelve a su Ranchería no poseído).

Comentario del Diseñador: *Observa que es posible que una Ranchería se quede sin Bandas después de este paso. Esto no quiere decir que este grupo de Comanches se quede sin población masculina. Significa que la población masculina en edad de combatir es actualmente insignificante. Lo que está ocurriendo en este paso es esto: he elegido representar el desgaste de la población guerrera durante la Operación de Planificación. Las Acciones de Cacique, que son la principal ventaja de la Planificación, son bastante potentes, pero el jugador debe tener cuidado cuando use la Planificación porque las Bandas sufrirán desgaste.*

Paso 7: El jugador puede mover todas las fichas de Ranchería en juego:

- Cada ficha de Ranchería puede mover tantas casillas como la suma total de la fuerza de las Bandas en su casilla de Recursos.

Ejemplo: La Ranchería "C" tiene una Banda de 1 de fuerza y 2 Bandas de 2 de fuerza en su casilla de Recursos. Puede mover hasta 5 casillas.

- Las Rancherías mueven de casilla adyacente a casilla adyacente (sin saltar espacios). El tipo de conexión no tiene importancia (continua o discontinua).

- Las Rancherías no pueden entrar a Casillas Enemigas, pero pueden atravesar (y no detenerse) Casillas de Paz.

- Las Rancherías que se detienen en la misma casilla que una Banda la absorben (coloca esa Banda en la casilla de Recursos de la Ranchería).

- No es posible dejar Bandas por el camino.

- Si una Ranchería entra en la misma casilla que una ficha "?" (ficha bocabajo robada del Recipiente de Comprobación de Éxito), la revela: los PAs Enemigos van a la casilla PAs Enemigos Disponibles; devuelve las fichas de Éxito al recipiente de robo.

Comentario del Diseñador: *Los Comanches eran un pueblo nómada. Dicho esto, hay dos cosas que tener en cuenta: las casillas del mapa representan grandes franjas de territorio (tan sólo dos casillas abarcan todo el territorio representado por el mapa de Navajo Wars). Y que una Ranchería esté inmóvil no significa que la gente está completamente inmóvil. Lo que está ocurriendo aquí en esta paso es una migración mucho mayor de lo ordinario.*

Paso 8: El Enemigo ejecuta 1 Instrucción gratuita según 6.2.2.B.

Paso 9: Si la ficha "Operaciones" del Contador de Operaciones está en una casilla numerada, haz una tirada de dado. Si el resultado es \leq al número de la casilla de la ficha "Operaciones", mueve la ficha a la casilla "Debe Hacer Paso del Tiempo". Pasa a la Fase de Limpieza de Operaciones (3.4).

4.4 Paso del Tiempo

Esta Operación permite al jugador devolver las fichas de Éxito al Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito, crear y reorganizar Bandas, poner en juego nuevas fichas de Ranchería, y tirar para colocar o mover fichas de Bisontes.

Sin embargo, el jugador también debe efectuar una comprobación por cada uno de sus Caciques para ver si mueren. Aún más: debe tirar los dados para ver si debe efectuar una Comprobación de Victoria. Cada Operación de Paso del Tiempo efectuada aumenta la

probabilidad de que se tenga que llevar a cabo un procedimiento para Comprobación de la Victoria y de que comience un nuevo Período Histórico.

En resumen: esta Operación dirige de manera abstracta la progresión temporal en el juego.

Procedimiento para el Paso del Tiempo:

Paso 1: Señala todas las Bandas en juego como no finalizadas.

Paso 2: El jugador puede gastar fichas de Recursos de tantas Rancherías en juego como quiera para crear nuevas fichas de Bandas:

- Cuesta tantos puntos de población (puntos de pob) como 1+ el número de Bandas ya creadas en esta Ranchería en este paso.
- El jugador no puede “cambiar” puntos de pob. Los puntos de pob gastados deben ser iguales o superiores al coste total necesario para formar las nuevas Bandas.

Ejemplo: El jugador desea crear dos nuevas Bandas que cuestan 3 puntos de pob, pero sólo tiene dos fichas de 2 de Alimentos. El jugador tendrá que gastar las dos fichas para poder hacer la compra.

- Las Bandas recién creadas se cogen del stock disponible y son siempre de 1 de fuerza.
- Las Bandas recién creadas siempre se colocan en la casilla de Recursos de la Ranchería de la cual se gastaron los recursos para crearlas.

Ejemplo: El jugador crea una nueva Banda de 1 de fuerza de la Ranchería A gastando una ficha de Bisontes (1 punto de pob). El jugador crea entonces una segunda Banda de 1 de fuerza en la Ranchería A gastando una ficha de Alimentos (2 puntos de pob).

Paso 3: El jugador puede gastar fichas de Recursos de tantas Rancherías en juego como quiera para aumentar la fuerza de las fichas de Bandas:

- Cada punto de pob gastado aumenta la fuerza de una Banda en 1
- Cada Banda que va a ser reforzada debe estar localizada en la casilla de Recursos de la Ranchería de la que se gastaron los recursos para fortalecerla, o estar en posesión de los recursos que se gastaron los recursos para fortalecerla (como es el caso de una Banda que esté sola en una casilla del mapa).

Ejemplo: El jugador gasta una ficha de Alimentos (2 puntos de pob) para aumentar una Banda de 1 de fuerza a una Banda de 2 de fuerza y una segunda Banda de 1 de fuerza a una Banda de 2 de fuerza. El jugador gasta entonces otra ficha de Alimentos para aumentar una Banda de 1 de fuerza a una Banda de 3 de fuerza.

Paso 4: El jugador puede poner en juego una nueva Ranchería. Coloca la nueva Ranchería en una casilla ocupada por una única Banda (no puede haber otra Ranchería en esa casilla). Retira la Banda y colócala (junto con cualquier ficha de Recursos y de Mahimiana poseídas) en la casilla de Recursos de la nueva Ranchería. La Banda continúa poseyéndolas de momento.

- La nueva Ranchería recibe un valor de medicina del Paraibo igual a la fuerza de la Banda de la nueva Ranchería (la fuerza de la Banda usada para crearla).
- Si la Banda que crea la Ranchería posee una ficha de Mahimiana, cámbiala por una cuya letra coincida con la ID de la Ranchería. Actualiza la medicina del Mahimiana de manera que coincida con el valor que tenía con su antigua Ranchería, y coloca entonces la antigua ficha de Mahimiana no poseída en la casilla de Recursos de su antigua Ranchería, cambiando su medicina a 0 (será comprobada más tarde en este procedimiento).

Ejemplo: Hay una Banda de 2 de fuerza con un Caballo y un Mahimiana con medicina 3 de la Ranchería B en el Área 3 de Brazos Colorado. El jugador quiere crear una nueva Ranchería, así que retira la Banda de 2 de fuerza del mapa, la coloca en la casilla de Recursos de la Ranchería C conservando sus posesiones, y entonces coloca la ficha hexagonal de la Ranchería C en la casilla que antes ocupaba la Banda. El jugador cambia entonces la medicina del Paraibo de la Ranchería C para que muestre un valor de 2: la fuerza de la Banda usada para crear la nueva Ranchería. El jugador busca entonces la ficha de Mahimiana de la Ranchería C, la coloca bajo la ficha de Banda en la casilla de Recursos de la Ranchería C y cambia su medicina a 3: la que tenía cuando estaba afiliada a la Ranchería B. Finalmente, el jugador coge al Mahimiana afiliado con la Ranchería B de debajo de la ficha de la Banda y lo coloca no poseída en la casilla de Recursos de la Ranchería B, actualizando su valor de medicina a 0.

- Si la nueva Ranchería no tiene una ficha de Mahimiana en su casilla de Recursos, coloca su ficha de Mahimiana afiliada en la casilla de Recursos de la nueva Ranchería, con su medicina en 0.

Paso 5: El jugador puede “retirar” voluntariamente a cualquier Mahimiana con un valor mayor de 1 para transferir su medicina al Paraibo de su Ranchería. En efecto: el Mahimiana retirado se convierte en el nuevo Paraibo.

Para hacer esto, simplemente actualiza la medicina del Paraibo de la Ranchería a la que pertenezca el Mahimiana retirado para que tenga el mismo valor que la medicina del Mahimiana retirado. Después, reduce el valor de la medicina de Mahimiana retirado a 0. Si la ficha del Mahimiana retirado está en cualquier otro lugar que no sea la casilla de Recursos de su Ranchería, devuélvela no poseída a su casilla de Recursos.

Paso 6: Lleva a cabo una Comprobación de Muerte de Caciques tirando un dado por cada cacique en juego, excepto aquellos casos en los que se retiró un Mahimiana en el paso 5.

- Si la tirada es \geq que la medicina del cacique, no hay efecto.

- Si la tirada es $<$ que la medicina del cacique, el cacique muere y su medicina se reduce al valor que salió en el dado.

Ejemplo: El Mahimiana de la Ranchería “B” tiene un valor de 4. Saco un 2. Puesto que esta tirada es menor que al valor del cacique, actualizo la ficha del Mahimiana en su contador de Medicina para que muestre un valor de 2. Ahora tiro por el Paraibo, que tiene un valor de 5. Mi tirada es un 5, así que sigue vivo.

Paso 7: Tira un dado por el Mahimiana de cada Ranchería en juego que tenga actualmente un valor de medicina de 0, y divide el resultado a la mitad (pero hasta un resultado mínimo de 1). Señala el resultado en el Contador de Medicina del Cacique. Si la ficha de Mahimiana está en la casilla de Fuera del Juego, devuélvela a la casilla de Recursos de su Ranchería.

Comentario del Diseñador: Sólo los Caciques que pertenezcan a una Ranchería recién creada (véase paso 4), o que se hayan retirado (véase paso 5), o que hayan muerto como resultado de una Batalla o de la Destrucción de una Ranchería tendrán un valor de medicina de “0”.

Paso 8: Devuelve todas las fichas de Éxito de la casilla Fuera del Juego, Contador de Operaciones, y Contadores de Medicina al Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito.

Paso 9: Todas las fichas de Recursos que estén en el Contador de Operaciones se transfieren a las casillas de Recursos de cualquier Ranchería en juego.

Paso 10: Toda ficha de Tribu y Asentamiento del mapa que haya sido señalada con una o más fichas de Devastado se elimina y se deja en el stock. Si no se eliminó ninguna Tribu ni Asentamiento durante este paso, -1 Punto Militar. Retira todas las fichas de Devastado de las casillas del mapa.

Comentario del Diseñador: Las fichas de Devastado/a representan tanto el impacto real como el psicológico que las bandas de guerreros Numunuu dejaban tras su paso. Sin embargo, con el tiempo, el terror que causaban comenzó a desaparecer.

Paso 11: Haz una tirada por cada ficha de Paz y de Aliado que haya en una casilla del mapa (es decir, en cada Casilla de Paz). Si la tirada es $>$ que el coste en PA de la ficha, devuelve la ficha a la casilla vacía de más arriba de su columna en el Apartado Instrucciones del Enemigo.

Paso 12: Selecciona al azar un territorio. Coloca una ficha de Bisonte disponible en cualquier casilla vacía de ese territorio (a elección del jugador).

- Si no hay casillas vacías en el territorio determinado al azar, retira una ficha de Bisonte cualquiera de una casilla del territorio determinado al azar y colócala en cualquier casilla vacía (no Casilla Enemiga) del mapa (a elección del jugador).

- Si no hay casillas vacías ni Bisontes en el territorio determinado al azar, no hay efecto. Repite este paso por cada casilla de Carta de Desarrollo vacía (por lo tanto, el jugador puede hacer esto hasta un máximo de cuatro veces si las tres casillas de Cartas de Desarrollo están vacías).

Paso 13: Descarta todas las cartas de las casillas para Cartas de Desarrollo. Resuelve los efectos “si es descartada”. A continuación, roba y revela nuevas Cartas de Desarrollo, una a una, hasta que todas las casillas para Cartas de Desarrollo estén llenas. Resuelve

cualquier efecto “cuando es revelada” de cada carta conforme es revelada.

Paso 14: El jugador puede comprar una Carta de Cultura (1.3.3).

Aclaración: El jugador no puede gastar 2 Puntos Militares en lugar de 1 Punto de Cultura para comprar una Carta de Cultura.

Paso 15: Coloca la ficha “Operaciones” en la casilla “Inicio” del Contador de Operaciones.

Si la ficha de “Paso del Tiempo” del Contador de Operaciones está en una casilla numerada, haz una tirada. Si el resultado es \leq que el número de la casilla en la que está la ficha “Paso del Tiempo”, lleva a cabo una Comprobación de Victoria (2.10) y finaliza este procedimiento. Si la ficha “Paso del Tiempo” está en la casilla “Debe Hacer paso del Tiempo”, lleva a cabo una Comprobación de Victoria (2.10) y finaliza este procedimiento; en cualquier otro caso, avanza la ficha de Paso del Tiempo hacia “Debe Hacer Paso del Tiempo” y pasa a la Fase de Limpieza de Operaciones (3.4).

5. Acciones del Jugador

5.1 Reglas Generales

Las Acciones del Jugador son efectuadas por fichas de Bandas activas durante una Operación de Efectuar Acciones. Cada acción requiere que se la Banda activa gaste PMs. La Banda activa debe tener suficientes PMs para efectuar la Acción (no puede gastarse déficit; pero véase 4.1.1.C, segundo punto). La casilla que la Banda activa ocupa es el objetivo de cada Acción excepto la acción de Movimiento (5.2.2), en cuyo caso el destino es la casilla objetivo.

5.2 Reglas Específicas de las Acciones

5.2.1 Caza

Coste: 2 PMs si la Banda posee un Mahimiana; si no es así, 3 PMs.

Prerrequisito: La casilla objetivo debe contener una ficha de Bisontes.

Procedimiento: La Banda activa toma posesión de la ficha de Bisontes.

5.2.2 Movimiento

Coste: El coste en PM depende de si la Banda activa posee o no una ficha de Caballos.

• La Banda posee al menos un Caballo: 1 PM para cruzar conexiones de línea.

• La Banda no posee fichas de Caballos: 2 PM para cruzar conexiones de línea.

Procedimiento

Mueve a una casilla adyacente. Las Bandas también pueden cruzar líneas discontinuas sin penalización.

Si es señalada como “Finalizada” en la misma casilla que una ficha “?”, revela esta: los PAs Enemigos van a la casilla de PAs Enemigos Disponibles; devuelve las fichas de Éxito al recipiente de robo.

5.2.3 Incursión

Coste: 1 PM.

Prerrequisito: La casilla objetivo debe de ser una Casilla Enemiga o Casilla de Paz.

Procedimiento:

Paso 1: Efectúa una Comprobación de Éxito (2.9).

Paso 2: Por cada “Éxito” que saques, coge una ficha de Caballos o de Cautivos del stock. La Banda que hace la Incursión toma posesión de ellas.

Paso 3: Si se saca al menos un Éxito, coloca una ficha de Devastado en la Casilla Objetivo.

Paso 4: Si la Casilla Objetivo es una Casilla de Paz, tira un dado y modifícalo en +1 por cada ficha de Devastado que haya en la Casilla Objetivo. Si la tirada modificada es $>$ que el coste impreso en PA de la Instrucción de Paz/Aliado, retira la ficha de Instrucción y déjala en la casilla de más abajo en su columna de la Sección para Instrucciones del Enemigo.

5.2.4 Comercio

Coste: 1 PM por Recurso gastado.

Prerrequisito: La Casilla Objetivo debe contener un Asentamiento, Tribu, o ser una Casilla Enemiga cuadrada. La Casilla Objetivo no puede contener una ficha de Devastado. Si estás intercambiando con el Oeste, Sur o Este, no puede haber ninguna ficha de Devastado en ninguna Casilla Enemiga que pertenezca a ese Enemigo, aunque puede haber una ficha de Devastado en una casilla que pertenezca al mismo Enemigo Colonial. *Ejemplo: Hay una ficha de Devastado en un Asentamiento que pertenece al Sur. Por lo tanto, el jugador no puede intercambiar en ninguna Casilla Enemiga que pertenezca al*

Sur. En este momento, España es el Enemigo Colonial en el Sur y en el Oeste. Puesto que no hay fichas de Devastado en el Oeste, el jugador puede pues intercambiar en una Casilla Enemiga que pertenezca al Oeste, a pesar de que tanto el Oeste como el Sur están controlados por España.

Procedimiento:

La Banda puede gastar cualquier cantidad de fichas de Recurso de Bisontes, Cautivos y/o Caballos que posea. Por cada ficha de Recursos gastada, la Banda debe gastar también 1 PM disponible (no puede gastarse déficit). Por cada ficha que no sea de Cautivos gastada, el jugador también debe gastar 1 PA si no está en una Casilla de Paz. Por cada ficha de Recurso gastada, la Banda puede coger del stock (y tomar posesión):

- 1 de Alimentos, o
- 1 de Bienes Comerciales

6. El Enemigo

6.1. Enemigos Coloniales

A lo largo del período representado en el juego, el pueblo Comanche tuvo que enfrentarse a enemigos de todas las direcciones. Para simplificar esto en términos de juego, he decidido dividir los enemigos principales según la dirección cardinal de la que vinieron: Norte, Sur, Este y Oeste.

Con la excepción del Norte, que representa Tribus hostiles que residían al norte y también dentro de la *Comanchería*, a cada Enemigo se le asigna también un marcador de Enemigo Colonial para especificar aún más qué Potencia Colonial dirige a ese Enemigo. La Tabla de Acción del Enemigo de cada Carta de Historia tiene iconos con banderas que designan a la Potencia Colonial al mando de ese Enemigo.

Ejemplo: Si echas un vistazo a la Carta de Historia nº11, verás la bandera con la Cruz de Borgoña junto al Sur y el Oeste. Esto significa que España controla tanto al Oeste como al Sur.

6.2 La Sección para Instrucciones del Enemigo

6.2.1 Resumen de la Sección para Instrucciones del Enemigo

La Sección para Instrucciones del Enemigo dirige las acciones que el Enemigo usará para luchar contra el jugador.

La Sección para Instrucciones del Enemigo tiene cuatro Columnas Enemigas con un código de color para cada Enemigo más una columna Inactivas. Las fichas de Instrucciones del Enemigo se colocan en este apartado durante el despliegue y cambiarán a medida que el juego avanza

Cada casilla de la Sección para Instrucciones del Enemigo puede contener una ficha de Instrucción; no hay apilamiento alguno en este apartado.

6.2.2 Resolución de las Fichas de Instrucción Enemigas

Las fichas de Instrucción Enemigas tienen un código de color que se corresponde con una de las cuatro columnas de la Sección para Instrucciones del Enemigo. Cada ficha de Instrucción Enemiga sólo puede ser colocada en una casilla que pertenezca a la columna de su propio color o en la columna de Inactivas.

Ejemplo: Las fichas del Oeste, por ejemplo, no pueden ser colocadas en la columna del Norte.

Cada Instrucción tiene un nombre, una ID alfabética, y un coste numérico en PA.

Las Instrucciones Enemigas pueden ser ejecutadas:

- Durante los pasos 3 y/o 4 de la Fase de Limpieza de Operaciones (3.4).
- Durante el paso 8 de una Operación de Planificación (4.3)
- Cuando se roba una Instrucción del Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito durante una Comprobación de Éxito (2.9), o durante el paso 3 de una Fase de Limpieza de Operaciones (3.4).

A. Procedimiento Durante los Pasos 3 y 4 de una Fase de Limpieza de Operaciones (3.4):

Paso 1: Si el Enemigo tiene al menos 1 PA disponible para gastar, tira un dado y compara el resultado en la Tabla de Acción del Enemigo de la actual Carta de Historia para determinar al Enemigo Activo.

Esto identificará qué Enemigo gastará los PAs y será el Enemigo activo durante este procedimiento.

Paso 2: Tira un dado y compara el resultado con los símbolos de dado de la Sección para Instrucciones del Enemigo. Cada fila de la Sección tiene una cara de dado. Dale la vuelta a la ficha de Instrucción que pertenezca a la columna del Enemigo activo en la fila que identificó la tirada. Si la tirada corresponde a una casilla vacía, no hay efecto.

Paso 3: Suma el total de PAs Enemigos (los puntos representados por fichas) que hay en la casilla de PAs Enemigos y en el Contador General de Registros. Compara la suma total con el coste en PA de la Instrucción de más arriba de la columna perteneciente al Enemigo activo. Si la suma total es $<$ que el coste en PA de la Instrucción de más arriba, ve al paso 6. Si no es así, gasta PAs Enemigos para ejecutar la Instrucción de más arriba.

- Devuelva las fichas de PA Enemigos gastadas al Recipiente de Robo.
- Si es necesario “cambio”, usa la ficha de PAs Enemigos que hay en el Contador General de Registros para anotar el número de PAs Enemigos disponibles para gastar, después devuelve la ficha de PAs Enemigos al Recipiente de Robo.
- Si quedan PAs disponibles, pero no quedan Instrucciones en la columna perteneciente al Enemigo activo, ve al paso 6.

Ejemplo: la Instrucción que va a ser ejecutada tiene un coste de 4 PAs. Hay dos fichas de “3 PAs Enemigos” disponibles. Se usan las dos fichas de “3 PAs Enemigos” y se devuelven al recipiente de robo. La ficha “PAs Enemigos” se actualiza en el Contador General de la casilla 0 a la 2.

Paso 4: Ejecuta la Instrucción pagada en el paso 3 usando las reglas específicas para esa Instrucción detalladas en la sección 6.3.

Paso 5: Mueve la Instrucción ejecutada en el paso 4 a la Columna Inactivas en la Sección para Instrucciones del Enemigo (pero manténla en la misma fila), después vuelve al paso 3.

Paso 6: Aumenta los PAs Enemigos en el Contador General tantos PA como las fichas de PAs que queden en la casilla de PAs Enemigos Disponibles, después devuelve todas las fichas de PA Enemigos al Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito.

Reinicia el Apartado para Instrucciones del Enemigo (6.2.3).

B. Procedimiento Durante el Paso 2 de la Limpieza de Operaciones o el Paso 8 de Operación de Planificación:

Paso 1: Tira un dado y compara el resultado en la Tabla de Acción del Enemigo en la Carta de Historia actual para determinar al Enemigo Activo. Esto identificará al Enemigo que ejecutará una ficha de Instrucción.

Paso 2: Tira un dado y compara el resultado con los símbolos de dado de la Sección para Instrucciones del Enemigo. Cada fila de la sección tiene una cara de dado. Dale la vuelta a la ficha de Instrucción que pertenezca a la columna del Enemigo activo en la fila que identificó la tirada. Si la tirada corresponde a una casilla vacía, no hay efecto.

Paso 3: Ejecuta la Instrucción de más arriba del Enemigo activo de manera gratuita.

Paso 4: Reinicia la Sección para Instrucciones del Enemigo (6.2.3).

C. Procedimiento Cuando se Roba una Instrucción del Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito Durante una Comprobación de Éxito, o Durante el Paso 3 de la Fase de Limpieza de Operaciones (3.4):

Paso 1: Ejecuta la Instrucción del anverso (cara sin la barra) de la ficha que se robó del recipiente de robo. El Enemigo al que pertenezca la ficha es el Enemigo activo para la duración de este procedimiento.

Paso 2: Tira un dado y compara el resultado con los símbolos de dado de la Sección para Instrucciones del Enemigo. Retira la ficha de Instrucción que pertenezca al Enemigo activo de la fila que coincida con la tirada, y colócala en el Recipiente de Robo. Si la casilla que salió está vacía, vuelve a tirar hasta que el resultado muestre una casilla ocupada. Si no es colocada en el mapa (Guerra, Paz, Incursión, Aliado), coloca la ficha de Instrucción resuelta en el paso 1 en la casilla vacía de más arriba de su columna de la Sección para Instrucciones del Enemigo.

Ejemplo: Saco una ficha de Instrucción amarilla [Oeste] del recipiente. Tras ejecutar la Instrucción, tiro un dado. Mi tirada es un 3. Retiro la ficha de Instrucción amarilla [Oeste] de la fila 3 de la Sección para Instrucciones del Enemigo y la reemplazo con

la Instrucción que acabo de ejecutar. La Instrucción retirada se coloca en el recipiente de robo.

6.2.3 Reinicio de la Sección para Instrucciones del Enemigo

Cuando se te pida que reinicies de la Sección para Instrucciones del Enemigo, sigue este procedimiento:

Procedimiento:

Paso 1: Comenzando por arriba y bajando, en cada Columna Enemiga (no en la Columna Inactivas) sube cada ficha de Instrucción de manera que llene la casilla vacía de más arriba de su columna.

Paso 2: Comenzando por abajo y subiendo en la Columna de Inactivas de la Sección para Instrucciones del Enemigo, coge cada ficha y colócala en la casilla vacía de más arriba de la Columna a la que pertenezca. Cuando hayas acabado este paso, todas las casillas de la Columna Inactivas estarán vacías y las únicas casillas vacías (si las hay) de las Columnas Enemigas estarán abajo del todo.

6.3 Reglas Específicas para las Instrucciones del Enemigo

Las siguientes reglas dirigen la ejecución de cada ficha de Instrucción:



6.3.1 Aliado

Procedimiento:

Paso 1: Si hay una o más fichas de Devastado en una Casilla Enemiga que pertenezca al Enemigo Activo, ejecuta una Instrucción de Recuperación (6.3.7) en su lugar y finaliza este procedimiento.

Paso 2: Coloca la ficha de Instrucción Aliado en la misma casilla que una Tribu no Aliada (a elección del jugador). La ficha de Aliado no puede ser colocada en la misma casilla que una Columna de Guerra. Esa Tribu es ahora una Tribu Aliada. Si no hay casillas elegibles en las que colocar la ficha de Aliado, ejecuta una Instrucción Invasión (6.3.3) en su lugar y finaliza este procedimiento.

Las fichas de Aliado también tienen efectos duraderos:

- La casilla que contiene la ficha de Aliado recibe el estatus de Casilla de Paz. El estatus

de Casilla de Paz influye en una serie de Acciones del Jugador (sección 5).

- Las Tribus Aliadas pueden influir en el movimiento de una Columna de Guerra (3.1, paso 1).

- Las Tribus Aliadas pueden obligar a una Columna de Guerra a entablar Batalla (3.1, paso 4).

Si la Tribu sobre la que se ha colocado la ficha de Aliado es eliminada de la partida, devuelve la ficha de Instrucción Aliado a la casilla de más abajo de su columna en la Sección para Instrucciones del Enemigo.

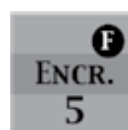


6.3.2 Ataque Cultural (Cult.)

Procedimiento

Paso 1: Si hay una o más fichas de Devastado en una Casilla Enemiga perteneciente al Enemigo Activo, ejecuta una Instrucción de Recuperación (6.3.7) en su lugar y finaliza este procedimiento.

Paso 2: El jugador pierde 1 Punto de Cultura. El jugador pierde un Punto de Cultura adicional por cada Asentamiento que pertenezca al Enemigo Activo.



6.3.3 Invasión (Encr.)

Procedimiento

Paso 1: Si hay una o más fichas de Devastado en una Casilla Enemiga perteneciente al Enemigo Activo, ejecuta una Instrucción de Recuperación (6.3.7) en su lugar y finaliza este procedimiento.

Paso 2: Tira un dado para determinar qué territorio recibirá la ficha de Tribu. Coloca una ficha de Tribu disponible en una casilla de ese territorio (a elección del jugador). Cualquier Bisonte en la casilla se devuelve al stock.

- La colocación debe respetar el apilamiento (2.4). Si el territorio no contiene una casilla que puede albergar a la ficha, colócala en el territorio con el símbolo de dado inmediatamente superior (si estás en el '6', comienza de nuevo por el '1'). Repite esto hasta que sea colocada una Tribu. En el improbable caso de que no haya una casilla en el mapa que pueda albergar la ficha, ejecuta entonces una instrucción Caza (6.3.4) y finaliza el procedimiento.

- Si no hay fichas de Tribu disponibles para colocar, ejecuta una instrucción Caza (6.3.4) y finaliza el procedimiento.



6.3.4 Caza

Procedimiento:

Paso 1: Si hay una o más fichas de Devastado en una Casilla

Enemiga perteneciente al Enemigo Activo, ejecuta una Instrucción de Recuperación (6.3.7) en su lugar y finaliza este procedimiento.

Paso 2: Determina al azar un territorio. Si hay uno o más Bisontes en ese territorio, retira 1 ficha de Bisonte al azar y devuélvela al stock (selección aleatoria).

- Si el territorio indicado por el dado no contiene Bisontes, selecciona el territorio con el símbolo de dado inmediatamente superior (si estás en el '6', comienza de nuevo por el '1'). Repite esto hasta que sea eliminado un Bisonte.
- Si no hay Bisontes en ninguna casilla redonda del mapa, no hay efecto.

***Comentario del Diseñador:** Esta Instrucción Enemiga representa a cazadores rivales cazando furtivamente en territorio Comanche.*



6.3.5 Paz

Procedimiento

Paso 1: Si hay una o más fichas de Devastado en una Casilla

Enemiga perteneciente al Enemigo Activo, ejecuta una Instrucción de Recuperación (6.3.7) en su lugar y finaliza este procedimiento.

Paso 2 (si el Enemigo activo ya tiene una Columna de Guerra en una casilla del mapa): Si esa Columna de Guerra ya está en la misma casilla que una Ranchería, Banda o Tribu Aliada, finaliza este procedimiento; si no es así, compara su fuerza con la de la Instrucción de Paz que está siendo ejecutada:

- Si la fuerza de la Columna de Guerra del Enemigo Activo es $<$ que el coste en PA de la Instrucción de Paz, la Guerra Finaliza. Trata la Instrucción de Paz como si hubiera sido resuelta y colócala en la casilla vacía de más arriba de la columna Inactivas de la Sección para Instrucciones del Enemigo. Finaliza este procedimiento.

- Si la fuerza de la Columna de Guerra del Enemigo Activo es \geq que el coste en PA de la Instrucción de Paz, lleva a cabo 3.1, pasos 1 y 2. Trata la Instrucción de Paz como si hubiera sido resuelta y colócala en la columna Inactivas de la Sección para Instrucciones del Enemigo. Finaliza este procedimiento.

Paso 3: Coloca la ficha de Paz en la casilla cuadrada del Enemigo activo (si es el Este, colócala en la casilla cuadrada del Este en el sudeste). Reemplaza cualquier ficha de Paz que ya existiera (deja la ficha que sale del mapa en la casilla vacía de más arriba de la columna Inactivas de la Sección para Instrucciones del Enemigo).

Las fichas de Paz tienen los siguientes efectos duraderos:

- La casilla que ocupa la ficha de Paz recibe el estatus de Casilla de Paz (las dos Casillas cuadradas de Enemigo del Este), así como cualquier Asentamiento que pertenezca a ese Enemigo Colonial. El estatus de Casilla de Paz influye en varias de las Acciones del Jugador (sección 5).
- Un Enemigo con una ficha de Paz en juego no ejecutará completamente una Instrucción de Guerra. Véase 6.3.10.

***Comentario del Diseñador:** Esta Instrucción representa el cese de hostilidades y/o la forja de relaciones comerciales especiales con tribus extranjeras y/o colonias.*



6.3.6 Incursión

Procedimiento:

Paso 1 (si el Norte ya tiene una Columna de Guerra en una casilla del mapa): Si esa Columna de Guerra está ya en la misma casilla que una ficha de Banda o Ranchería, finaliza este procedimiento; si no es así, mueve la Columna de Guerra del Norte una casilla usando el método exacto descrito en 3.1 paso 1 y comprueba si su fuerza se reduce usando el método exacto descrito en 3.1 paso 2, después finaliza este procedimiento.

Paso 2: Si hay una o más fichas de Devastado en una Casilla Enemiga perteneciente al Enemigo Activo, ejecuta una Instrucción de Recuperación (6.3.7) en su lugar y finaliza este procedimiento.

Paso 3: Forma una Columna de Guerra colocando la Instrucción de Incursión que está

siendo ejecutada en la misma casilla que la Tribu no Aliada más cercana a la Ranchería elegida al azar (si no hay Ranchería, la más cercana a una Banda).

IMPORTANTE: Pueden usarse conexiones de línea discontinua para trazar la ruta a la hora de considerar la Tribu no Aliada más cercana en la que colocar la ficha.

Coloca una ficha de fuerza de la Columna de Guerra del Norte por valor del coste en PA de la Instrucción de Incursión en la misma casilla. Si no hay Tribus Aliadas en juego, ejecuta una Instrucción de Invasión (6.3.3) en su y lugar y finaliza este procedimiento.



6.3.7 Recuperación

Procedimiento:

Retira 1 ficha de Devastado de una casilla cualquiera que contenga una ficha del Enemigo Activo. Si hay más de una ficha de Devastado en las casillas del Enemigo activo, elige al azar entre ellas para determinar de qué casilla se retirará la ficha de Devastado.

IMPORTANTE: Asegúrate de leer el texto “Mientras está en juego” de la actual Carta de Historia en juego. Todas las Cartas de Historia precisan que algún Enemigo realice una tirada exitosa antes de retirar una ficha de Devastado durante una Instrucción de Recuperación.



6.3.8 Asentamiento

Procedimiento

Paso 1: Si hay una o más fichas de Devastado en una Casilla Enemiga perteneciente al Enemigo Activo, ejecuta una Instrucción de Recuperación (6.3.7) en su lugar y finaliza este procedimiento.

Paso 2: Coloca una ficha de Asentamiento disponible que pertenezca al enemigo activo en una casilla redonda del mapa. Cualquier Bisonte que haya en la casilla se devuelve al stock.

• Coloca la ficha en una casilla respetando los límites de apilamiento (2.4), que esté lo más cerca posible (menor número de PMs) y conectada a la Casilla cuadrada Enemiga del Enemigo activo por Conexiones enemigas (líneas de colores). Si la casilla más cercana

está bloqueada debido a los límites de apilamiento, pasa a la siguiente casilla más cercana, y así.

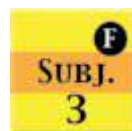
Puesto que el Este tiene dos Casillas cuadradas de Enemigo, elige al azar entre ellas cuando traces la ruta.

IMPORTANTE: Usa solo Conexiones Enemigas cuando traces la ruta.

Si más de una casilla podría albergar una ficha de Asentamiento, elige la casilla con menor valor de área. Si sigue habiendo más de una, usa la selección aleatoria.

• Si el Enemigo activo no tiene una ficha de Asentamiento disponible para colocar, o no puede colocar un Asentamiento legalmente debido al apilamiento, ejecuta una Instrucción Subyugación (6.3.9) en su lugar y finaliza este procedimiento.

Ejemplo: El Sur ejecuta una Instrucción Asentamiento. Hay una Tribu en Río Grande n°5, la casilla más cercana a la casilla cuadrada del Sur. Río Grande n°4, Río Grande n°6, y Brazos Colorado n°6 están todas a 2 PMs de distancia de la casilla cuadrada del Sur. De estas tres casillas, Río Grande n°4 tiene el menor valor, 4, y contiene una ficha de Bisonte. Puesto que una ficha de Bisonte no bloquea la colocación, se coloca una ficha de Asentamiento del Sur en Río Grande n°4 y la ficha de Bisonte se devuelve al stock.



6.3.9 Subyugación

Procedimiento

Paso 1: Si hay una o más fichas de Devastado en una Casilla Enemiga perteneciente al Enemigo Activo, ejecuta una Instrucción de Recuperación (6.3.7) en su lugar y finaliza este procedimiento.

Paso 2: Selecciona una ficha de Tribu como objetivo.

• Selecciona la ficha de Tribu que esté más cercana (menos PMs) a una de las Casillas Enemigas del Enemigo Activo. Usa sólo Conexiones Enemigas cuando traces la ruta. Si hay varias fichas de Tribu a la misma distancia, selecciona la Tribu que ocupe la casilla de valor inferior, y si sigue pudiéndose elegir entre más de una, elige al azar.

• Si no hay Tribu elegible como objetivo: Si el Enemigo activo tiene una ficha de Asen-

tamiento disponible que pudiera ser colocada con una Instrucción Asentamiento (6.3.8), ejecuta en su lugar una Instrucción Asentamiento (6.3.8) y finaliza este procedimiento. Si no puede colocarse un Asentamiento y la casilla cuadrada del Enemigo no es una Casilla de Paz, ejecuta en su lugar la Instrucción Guerra (6.3.10) usando el coste en PA de la ficha de Instrucción Subyugación y finaliza este procedimiento. Si la casilla cuadrada del Enemigo es una Casilla de Paz, ejecuta entonces la Instrucción Ataque Cultural (6.3.2) y finaliza este procedimiento.

Paso 3: Retira la ficha de Tribu objetivo y déjala en el stock.



6.3.10 Guerra

Procedimiento:

Paso 1 (si el Enemigo activo ya tiene una Columna de Guerra en juego): Si esa Columna de Guerra ya está en la misma casilla que una Ranchería, Banda o Tribu Aliada, finaliza este procedimiento; si no es así, lleva a cabo 3.1, pasos 1 y 2 para la Columna de Guerra del Enemigo activo y finaliza este procedimiento.

Paso 2: Si hay una o más fichas de Devastado en una Casilla Enemiga perteneciente al Enemigo Activo, ejecuta una Instrucción de Recuperación (6.3.7) en su lugar y finaliza este procedimiento.

Paso 3: Si la Casilla cuadrada Enemiga del Enemigo activo es una Casilla de Paz, retira la ficha de Instrucción de Paz y colócala en la casilla vacía de más abajo de la columna del Enemigo activo en la Sección para Instrucciones del Enemigo, después finaliza este procedimiento.

Paso 4: Forma una Columna de Guerra colocando la Instrucción Guerra que se está ejecutando en la Casilla Enemiga cuadrada del Enemigo activo (si es el Este, elige al azar entre las dos casillas cuadradas) junto con una ficha de fuerza que sea igual a:

El coste en PA de la Instrucción Guerra, + el número de fichas de Asentamiento del Enemigo activo en juego, + cualquier modificador debido a cartas en juego.

La fuerza de la Columna de Guerra no puede exceder de 8.

7. Batallas

Con la excepción de unas pocas Cartas de Desarrollo, las Batallas sólo tienen lugar durante el paso 4 y/o el paso 5, Fase de Columnas de Guerra (3.1).

Nota para el Jugador: Puede que el jugador quiera precipitar una batalla fuera de una Ranchería. Esto puede lograrse enviando una Banda a una casilla que contenga una Columna de Guerra enemiga, o a una a la que el jugador prevé que pueda mover una Columna de Guerra. Después, durante la siguiente Fase de Columnas de Guerra, si la Banda está en la misma casilla que una Columna de Guerra, tendrá lugar una Batalla.

7.1 Resolución de una Batalla

Procedimiento

Paso 1: Determina la unidad Comanche:

- Si la Batalla tiene lugar en una casilla del mapa que contiene una Ranchería, el jugador escoge qué Banda de la casilla de Recursos es la unidad Comanche. La unidad Comanche puede tomar posesión de cualquier cantidad de fichas de Recursos y/o de Mahimiana de la casilla de Recursos.

- Si la Batalla tiene lugar en una casilla que contiene una banda, esa Banda es la unidad Comanche. (**Aclaración:** En este caso, la Banda sólo puede usar fichas de Recursos y/o de Mahimiana que ya posea).

- Si la Batalla tiene lugar en una casilla que contiene una Tribu Aliada, la Tribu Aliada es la unidad Comanche.

Paso 2: Si la unidad Comanche gasta una ficha de Armas de fuego, tira 2 dados y selecciona la tirada más alta (si la hay); si no hay Armas de fuego, tira 1 dado. En cualquier caso, aplica los siguientes modificadores a la tirada:

+? según cualquier cantidad de cartas en juego que el jugador desee usar.

+ fuerza de la Banda (si la unidad Comanche es una Banda)

+2 si la unidad Comanche es una Tribu Aliada

+1 si la Banda que lucha en la Batalla posee un Mahimiana

IMPORTANTE: Sólo un Mahimiana puede participar en una Batalla.

-1 si la Banda está por su cara Finalizada

-? modificador a la Batalla en la ficha de Fuerza de la Columna de Guerra.

Paso 3: Determina el Resultado de la Batalla:

- Si la tirada sin modificar es un 6 o el resultado modificado es ≥ 6 (y no un 1 sin modificar), los Comanches ganan la batalla;
- Si la tirada es un 1 sin modificar o el resultado modificado es < 6 , el Enemigo gana la batalla.

Paso 4: Aplica los Resultados de la Batalla (7.2). Si el resultado estipula que la “Batalla Finaliza”, finaliza este procedimiento; si no es así, vuelve al paso 1 y lucha otra ronda de batalla.

7.2 Resultados de la batalla

Si la Unidad Comanche Gana la batalla:

Reduce la fuerza de la Columna de Guerra en 1.

- Si la Fuerza de la Columna de Guerra es > 0 : vuelve al paso 1 del procedimiento para la Batalla y lucha otra ronda de batalla.
- Si la Fuerza de la Columna de Guerra queda reducida a 0: la Batalla Finaliza, la Guerra Finaliza, y la Medicina de cualquier Mahimiana participante aumenta en 1 (**aclaración:** “Mahimiana participante” es aquel cuyo modificador de +1 fue aplicado en 7.1 paso 2).
- Si la unidad Comanche es una Banda:
 - » Si se libró la Batalla en la misma casilla que una Ranchería, la Banda que combatió es devuelta a la casilla de Recursos de esa Ranchería.
 - » Esa Banda permanece en el estado (Finalizada o No Finalizada) en que estuviera antes de la Batalla.
 - » Esa Banda retiene la posesión de todas las fichas con las que estaba equipada en el paso 1 del procedimiento para la Batalla hasta la Fase de Limpieza de Operaciones.

Si el Enemigo Gana la batalla:

Si la unidad Comanche era una Tribu Aliada, devuelve la Instrucción Aliado a la casilla vacía de más abajo de su columna en la Sección para Instrucciones del Enemigo. La Batalla finaliza; la Guerra no finaliza. La ficha de Tribu se queda donde está (retira sólo la ficha de Aliado).

Si la unidad Comanche era una banda fuera de una Ranchería, reduce su fuerza en 1. Si la fuerza es reducida a 0, retira la Banda y

todas las fichas de Recursos que posea al stock; cualquier ficha de Mahimiana apilada con la Banda muere (2.6.1); la batalla Finaliza. La Guerra no finaliza.

Si la unidad Comanche era una banda dentro de una Ranchería, reduce su fuerza en 1. Si la fuerza es reducida a 0, retira la Banda y todas las fichas de Recursos que posea al stock; cualquier ficha de Mahimiana apilada con la Banda muere (2.6.1). Si queda otra Banda en la Ranchería, vuelve al paso 1 del procedimiento para Batalla y lucha otra ronda de Batalla; si no es así, la Ranchería es destruida (2.5.3) y la Guerra Finaliza.

8. La Reserva

Esta sección de las reglas sólo se aplica durante el cuarto Período Histórico del juego, cuando se revela la carta nº68, *Medicine Lodge Treaty*.

8.1 Retirada a la Reserva

Mientras *Medicine Lodge Treaty* está en juego, al final de cada Fase de Limpieza de Operaciones, si el jugador tiene Puntos Militares $<$ al número de Rancherías en juego fuera de la Reserva, una Ranchería (elegida al azar) se retira y se deja en la Reserva: Coloca la ficha de Ranchería en la casilla La Reserva (*The Reservation*). Todas las fichas de Bandas y Mahimiana de la casilla de Recursos de la Ranchería se transfieren a la casilla La Reserva. Todas las fichas de recursos de la casilla de Recursos de la Reserva se devuelven al stock.

Las fichas de Rancherías, Bandas y Mahimiana que hay en la casilla de La Reserva se consideran en juego, pero no pueden ser activadas a menos que el efecto de una carta lo permita.

Los Contadores de Medicina de las Rancherías de La Reserva no se cambian. Los Paraisos continúan funcionando durante las Operaciones de Planificación.

9. Escenarios

Victoria: El objetivo de cada partida de *Comanchería* es cumplir las condiciones de Victoria del escenario al que se está jugando (descritas en las siguientes subsecciones).

Derrota: El jugador puede sufrir una derrota menor durante una Comprobación de Victoria (2.10) si no logra el Objetivo de Comprobación de Victoria de la Carta de Historia en juego.

IMPORTANTE: El jugador sufrirá una derrota mayor en el instante en que se quede con 0 Puntos de Cultura y 0 Puntos Militares.

9.1 Instrucciones Generales para el Despliegue de los Escenarios

9.1.1 Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito:

En cada escenario, a menos que se indique otra cosa, prepara el Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito metiendo todas las fichas de Comprobación de Éxito (las que llevan un “?” en el reverso) en un contenedor opaco, limpio y vacío: el Recipiente de Robo para Comprobación de Éxito. El Recipiente de Robo debería de contener las siguientes fichas:

- x 10 “Success” (Éxitos)
- x 5 “4 Enemy APs” (4 PAs Enemigos)
- x 4 “3 Enemy APs” (3 PAs Enemigos)
- x 3 “2 Enemy APs” (2 PAs Enemigos)

IMPORTANTE: El espacio en la plantilla de fichas nos permitió incluir dos juegos idénticos de 22 fichas para Comprobación de Éxito. Sólo debe usarse *un* juego. ¡No combines los dos!

Las fichas del juego extra pueden usarse para reemplazar aquellas dañadas o perdidas y prolongar la vida del juego.

9.1.2 Sección para Instrucciones del Enemigo:

En cada escenario, a menos que se indique lo contrario, prepara la Sección para Instrucciones del Enemigo colocando las fichas de Instrucción “A” a “F” de cada Enemigo (Oeste, Sur, Este y Norte) en las seis casillas de la columna de cada Enemigo en la sección (recuerda, sólo 1 ficha por casilla). Coloca las fichas boca arriba (la cara con la tira bocabajo) en orden alfabético comenzando por la “A” arriba hasta la “F” abajo del todo. Cuando lo hayas completado, sólo deberían de quedar vacías las casillas de la columna Inactivas.

En todos los escenarios, a menos que se indique otra cosa, coloca la Instrucción “G” del Norte en la casilla vacía del Contador de Operaciones que hay inmediatamente bajo la casilla “Inicio”. Coloca las otras tres Instrucciones “G” en la casilla Fuera del Juego.

Nota para el Jugador: Las fichas de Instrucción “G” entrarán en juego por medio de efectos de las Cartas de Historia.

9.1.3 Mazos del Juego

A. Cartas de Desarrollo: Cada escenario especificará qué Cartas de Desarrollo formarán el Mazo de Cartas de Desarrollo inicial. Baraja las cartas especificadas y colócalas bocabajo en la casilla provista en la parte superior del mapa (*Development Card Deck*).

B. Cartas de Guerra: Baraja las 25 Cartas de Guerra y colócalas bocabajo cerca del mapa.

9.1.4 Cartas de Cultura

Ordena las 24 Cartas de Cultura de manera que cada grupo de ellas forme un apilamiento, quedando abajo del todo las de Nivel 3 y encima del todo las de Nivel 1. Coloca estas cartas boca arriba en un área adecuada cerca del mapa.

9.1.5 Fichas

A. Fichas de Recursos: A menos que las instrucciones de despliegue del escenario indiquen otra cosa, todas las fichas de Recursos deben colocarse en la casilla “Recursos Disponibles” (*Available Resources*) del mapa.

B. Resto de Fichas: A menos que las instrucciones de despliegue del escenario indiquen otra cosa, todas las demás fichas deben colocarse o en la casilla Fuera del juego (*Out of Play*) del mapa, o (si está demasiado llena), en un área adecuada cerca del mapa (quizás una bandeja para fichas de GMT).

9.2 En las Llanuras

Duración: Un Período Histórico (1700-1749)

Dificultad: Fácil

Condiciones de Victoria: Cumplir el Objetivo de Comprobación de Victoria de la carta H1.

Despliegue: Despliega las fichas en el siguiente orden (también resumido en el anverso de la carta H1).

A. Enemigos Coloniales: España en el Oeste y el Sur, ninguno en el Este.

B. Rancherías: Coloca la Ranchería A en el área n°1 de Upper Arkansas.

C. Tribus: Upper Arkansas n°4 y n°5; Llano Estacado n°2 y n°6; Río Grande n°1, n°2, n°5, y n°6; Brazos Colorado n°2 y n°4; Red River n°1, n°2, n°3, y n°5; Lower Arkansas n°1, n°2, y n°3.

D. Bisontes: Coloca 1 ficha de Bisonte en todas las casillas vacías.

E. Casillas de Recursos: Coloca tres fichas de Bandas de 2 de fuerza, 4 fichas de Caballo y la ficha del Mahimiana de la Ranchería A en la casilla de Recursos de la Ranchería A.

F. Contador de Medicina: Coloca la medicina inicial del Paraibo y del Mahimiana en “2”.

G. Contador General de Registros: 3 Puntos Militares, 3 Puntos de Cultura; 1 PA; 0 PAs Enemigos.

H. Contador de Operaciones: Ambas fichas comienzan en la casilla “Inicio” (*Start*).

I. Cartas de Desarrollo: Prepara las cartas de Desarrollo de la siguiente manera:

- Coloca las cartas de Desarrollo n° 1, 2 y 3 en juego en las casillas provistas para ello en la parte superior del mapa.

- Baraja las cartas de Desarrollo n° 4-21, forma un mazo con ellas y colócalas boca-bajo en la casilla provista en la parte superior del mapa.

- Retira del Juego todas las demás Cartas de Desarrollo; no serán necesarias.

J. Cartas de Cultura: El jugador puede seleccionar 1 carta de Cultura de Nivel 1 y ponerla en la partida gratuitamente. Deja todas las demás Cartas de Cultura a mano para su posible uso.

K. Carta de Historia: Coloca la Carta de Historia H1 en la casilla para la Carta de Historia (*History Card*) del mapa de manera que la Tabla de Acción del Enemigo quede boca arriba. Retira del juego todas las demás Cartas de Historia; no serán necesarias

9.3 El Auge de un Imperio

Duración: Dos Períodos Históricos (1700-1799)

Dificultad: Moderada

Condiciones de Victoria: Cumplir el Objetivo de Comprobación de Victoria de la carta H2.

Despliegue: Despliega el juego usando las reglas de 9.2 con las siguientes excepciones:

Mante las Cartas de Desarrollo n° 22-42 y la Carta de Historia H2 a mano para su posible uso.

9.4 Los Señores de las Llanuras del Sur

Duración: Tres Períodos Históricos (1700-1849)

Dificultad: Difícil

Condiciones de Victoria: Cumplir el Objetivo de Comprobación de Victoria de la carta H3.

Despliegue: Despliega el juego usando las reglas de 9.2 con las siguientes excepciones: Mante las Cartas de Desarrollo n° 22-63 y las Cartas de Historia H2 y H3 a mano para su posible uso.

9.5 La Caída

Duración: Últimos dos Períodos Históricos (1800-1875)

Dificultad: Muy Difícil

Nota para el Jugador: Se recomienda a los jugadores que conozcan bien las reglas del juego antes de intentar este escenario.

Condiciones de Victoria:

- **Victoria Mayor del Jugador:** Los Puntos Militares \geq al doble de la cantidad de Rancherías en La Reserva.

- **Victoria Menor del Jugador:** Los Puntos Militares $>$ a la cantidad de Rancherías en La Reserva.

- **Derrota Menor del Jugador:** Los Puntos Militares \leq a la cantidad de Rancherías en La Reserva.

A. Enemigos Coloniales: España en el Oeste y el Sur, Texas en el Este.

B. Asentamientos del Este: Coloca la Ranchería A en el área n°1 de Upper Arkansas.

C. Asentamientos del Sur: Río Grande n°4 y n°5; Brazos Colorado n°6.

D. Tribus del Norte: Río Grande n°2, Brazos Colorado n°4, Red River n°1 y n°2; Lower Arkansas n°1, n°2, y n°3.

E. Bisontes: Coloca 9 fichas de Bisonte en casillas aleatorias. Si un resultado coloca una ficha de Bisonte en una casilla que viola los límites de apilamiento, el jugador puede colocar dicha ficha en cualquier otra casilla de cualquier Territorio (no necesariamente el que salió en los dados), dentro de los límites de apilamiento (a elección del jugador).

F. Rancherías: El jugador puede colocar las Rancherías A, B y C en casillas dentro de los límites apilamiento. Las Rancherías deben

ser colocadas de manera que el jugador controle dos Territorios diferentes y tenga una Ranchería en un tercer Territorio (de manera que cumpla el Objetivo de Victoria de la carta H2).

Nota para el Jugador: Las Rancherías se despliegan antes de que se pongan en juego las cartas de desarrollo. Vale la pena que el jugador considere qué cartas de desarrollo tendrán un impacto inmediato antes de tomar esta decisión (véase “Cartas de Desarrollo en Juego” a continuación).

G. Casillas de Recursos: Distribuye cuatro fichas de Bandas de 2 de fuerza y dos de 1 de fuerza entre las Rancherías A, B y C. El jugador puede distribuir 8 fichas de Caballo y 1 de Bienes Comerciales entre las Rancherías A, B y C. Los Mahimianas A, B y C comienzan cada uno en la casilla de Recursos de su Ranchería.

H. Contador de Medicina: Coloca la medicina de Paraibos y Mahimianas de manera que la suma total de la medicina de todos los caciques no exceda de 12. Los caciques deben recibir un valor de medicina de al menos 1.

I. Contador General de Registros: 3 Puntos Militares, 3 Puntos de Cultura; 1 PA; 0 PAs Enemigos.

J. Contador de Operaciones: Ambas fichas comienzan en la casilla “Inicio”.

K. Cartas de Cultura: El jugador puede comprar Cartas de Cultura por valor de 12 Puntos de Cultura (pero no actualices los Puntos de Cultura en el Contador General). Las cartas deben comprarse una a una, siguiéndose todos sus prerequisites. Coloca las Cartas de Cultura no compradas a mano para su posible uso.

L. Cartas de Desarrollo: Pon en juego las cartas de Desarrollo n°35 y 35. Tira un dado para determinar qué carta ocupa el tercer espacio:

- Con un resultado de 1-2, pon en juego la carta n°26 y resuelve su efecto “Cuando es Revelada”.
- Con un resultado de 3-4, pon en juego la carta n°28 y resuelve su efecto “Cuando es Revelada”.
- Con un resultado de 5-6, pon en juego la carta n°38 y resuelve su efecto “Cuando es Revelada”.

El jugador puede usar Bienes Comerciales para volver a tirar el dado.

A continuación, prepara el Mazo de Cartas de Desarrollo: busca las cartas n°43 y 44. Baraja las cartas 45-63 para formar el Mazo de Cartas de Desarrollo, después coloca las cartas n°43 y 44 encima del mazo (la n°43 arriba del todo). Deja las cartas 64-84 a mano para su posible uso.

La carta n°40 empieza en tu mano.

M. Carta de Historia En Juego: Coloca la carta de Historia H3 en la casilla para la Carta de Historia del mapa de manera que la Tabla de Acción del Enemigo quede boca arriba. Ten la carta de Historia H4 a mano para su posible uso; retira de la partida las cartas H1 y H2; no serán necesarias.

N. Ficha de Instrucción “G” del Sur: Añade esta ficha al Recipiente de Robo.

9.6 Auge y Caída del Imperio Comanche

Duración: Cuatro Períodos Históricos (1700-1875)

Dificultad: La Más Difícil.

Condiciones de Victoria:

• **Victoria Mayor del Jugador:** Los Puntos Militares \geq al doble de la cantidad de Rancherías en La Reserva.

• **Victoria Menor del Jugador:** Los Puntos Militares $>$ a la cantidad de Rancherías en La Reserva.

• **Derrota Menor del Jugador:** Los Puntos Militares \leq a la cantidad de Rancherías en La Reserva.

Despliegue: Despliega el juego usando las reglas de 9.2 con las siguientes excepciones: Mante las Cartas de Desarrollo n° 22-84 y las Cartas de Historia H2, H3 y H4 a mano para su posible uso.

(Traducción de Luis H. Agüe
para GMT Games, 2018)



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com