



# 24 CARTES CULTURELLES



DIPLOMACY

Level 1

Cost:

1 Culture Point

Requires:

None

Effect:

None

C13

DIPLOMATIE Niveau 1

Coût : 1 Point de Culture

Conditions : Aucune

Effet :  
Aucun

DIPLOMACY

Level 3

Cost:

3 Culture Points

Requires:

[Diplomacy Level 2]

Headman Action:

(During Planning) Remove one Peace or Ally Instruction from the Instruction Display (face-up side must say Peace or Ally), then place counter per 6.3.1 (Ally) or 6.3.5 (Peace).  
If Peace placed on an Enemy with a War Column in-play, Step 2 of 6.3.5 applies (compare strength of War Column to AP cost of Peace counter placed). If War Ends, Reset Enemy Instruction Display. C15

DIPLOMATIE Niveau 3

Coût : 3 Points de Culture

Conditions : (Diplomatie Niveau 2)

Action Headman :  
(Durant un Planning) Enlevez une Instruction Peace ou Ally du Enemy Instruction Display (la face recto visible doit être Peace ou Ally), puis placez le pion comme en 6.3.1 (Ally) ou en 6.3.5 (Peace).  
Si le Peace est placé sur un Ennemi avec une Colonne de Guerre en jeu, l'Étape 2 du 6.3.5 s'applique (comparez la force de la Colonne de Guerre au coût en AP du pion Peace placé). Si la Guerre se termine, Restaurer l'Enemy Instruction Display.

LORDS OF THE PLAINS

Level 2

Cost:

2 Culture Points

Requires:

[Lords Level 1]

Action: Harass

Spend 2 MPs while in same space as War Column (but not an Enemy Space) to reduce strength of War Column by 1 (War Ends if reduced to 0-strength), OR spend 2 MPs while in same space as "?" to reveal counter: if Success, return to draw cup; if Enemy APs, place in Enemy APs box. C8

Les SEIGNEURS des PLAINES Niveau 2

Coût : 2 Points de Culture

Conditions : (Lords of the Plains Niveau 1)

Action : Harrassement  
Dépensez 2 MPs pendant que vous êtes dans le même espace qu'une Colonne de Guerre (mais pas un Espace Ennemi ) pour réduire la force de 1 d'une Colonne de Guerre (la Guerre se termine si on l'a réduit à 0), OU dépensez 2 MPs pendant que vous êtes dans le même espace qu'un " ? " pour révéler le pion : si c'est un Success, retournez le dans le draw cup ; si c'est un pion Enemy APs, placez le dans la zone Enemy APs.

DIPLOMACY

Level 2

Cost:

2 Culture Points

Requires:

[Diplomacy Level 1]

Headman Action:

(During Planning) Flip the topmost Instruction counter in any one column on the Enemy Instruction Display. C14

DIPLOMATIE Niveau 2

Coût : 2 Points de Culture

Conditions : (Diplomatie Niveau 1)

Action Headman :  
(Durant un Planning) retournez le pion Instruction le plus en haut de n'importe laquelle des colonnes sur l'Enemy Instruction Display.

LORDS OF THE PLAINS

Level 1

Cost:

1 Culture Point

Requires:

None

Effect:

During Step 2 of the War Column Phase, a lone Band in the same space as a War Column may attempt to evade: roll a die. If result is > Band's strength, Band moves to an adjacent space. C4

Les SEIGNEURS des PLAINES Niveau 1

Coût : 1 Point de Culture

Conditions : Aucune

Effet :  
Durant L'Étape 2 de la Phase de la Colonne de Guerre, une Bande seule dans le même espace qu'une Colonne de Guerre peut tenter une évasion : Lancez un dé.  
Si le résultat est > à la force de la Bande, la Bande se déplace dans un espace adjacent.

LORDS OF THE PLAINS

Level 3

Cost:

3 Culture Points

Requires:

[Lords Level 2]

Effect:

During Step 2 of the War Column Phase, a Rancheria in the same space as a War Column may attempt to evade: roll a die. If result is > Rancheria's total Band strength, Rancheria moves to an adjacent space within stacking limits. C12

Les SEIGNEURS des PLAINES Niveau 3

Coût : 3 Points de Culture

Conditions : (Lords of the Plains Niveau 2)

Effet :  
Durant l'Étape 2 de la Phase de la Colonne de Guerre, une Rancheria dans le même espace qu'une Colonne de Guerre peut tenter une évasion : lancez un dé.  
Si le résultat est > au total des forces des Bandes de la Rancheria, la Rancheria se déplace dans un espace adjacent dans la mesure du respect de la règle de l'empilement.

Voir FAQ , rajout .

# 24 CARTES CULTURELLES



**TACTICS** Level 1

**Cost:** 1 Culture Point

**Requires:** *None*

**Effect:**  
Placement of a 4th Ravaged counter on a Tribe or Settlement immediately removes that Tribe or Settlement from play (return Ravaged counters to stock).

C21

**TACTIQUES Niveau 1**

**Coût :** 1 Point de Culture

**Conditions :** *aucune*

**Effet:**  
Le placement immédiat d'un 4<sup>ème</sup> pion Ravaged sur une Tribu ou une Colonie (Settlement) enlève cette Tribu ou cette Colonie du jeu

C21

**TACTICS** Level 3

**Cost:** 3 Culture Points

**Requires:** *[Tactics Level 2]*

**Action: Scout**  
Player may conduct Raid Action against "?" counters: Instead of normal 5.2.3 procedure, simply spend 1 MP and return "?" to draw cup sight unseen.

C23

**TACTIQUES Niveau 3**

**Coût :** 3 Points de Culture

**Conditions :** *(Tactique Niveau 2)*

**Action:Reconnaissance**  
Le joueur peut mener une Action Raid contre des pions " ? " : À la place d'une procédure normale 5.2.3, simplement dépensez 1 MP et retournez le " ? " vers le draw cup sans regarder derrière sa face " ? ".

C23

**SPIRITUALITY** Level 2

**Cost:** 2 Culture Points

**Requires:** *[Spirituality Level 1]*

**Headman Action**  
(During Planning) Roll a die. If result is > current Medicine Rating, acting Paraibo's Medicine +1. Once successful, this Headman Action may not be attempted by the same Paraibo for the rest of the Planning Operation.

C18

**SPIRITUALITÉ Niveau 2**

**Coût :** 2 Points de Culture

**Conditions :** *(Spiritualité Niveau 1)*

**Action Headman/**  
(Durant Planning) Lancez un dé. Si le résultat est > au Taux de Medecine actuel, le Taux de Médecine du Paraibo actif +1. Une fois réussi, cette Action Headman ne peut être tentée par le même Paraibo pour le reste de l'Opération Planning.

C18

**TACTICS** Level 2

**Cost:** 2 Culture Points

**Requires:** *[Tactics Level 1]*

**Action: Scout**  
Spend 1 MP while in same space as War Column. Reveal the topmost card on the War Deck. After looking at it, place it back on top of the War Deck.

C22

**TACTIQUES Niveau 2**

**Coût :** 2 Points de Culture

**Conditions :** *(Tactique Niveau 1)*

**Action:Reconnaissance**  
Dépensez 1 MP pendant que vous êtes dans le même espace qu'une Colonne de Guerre. Révélez la carte du haut du Deck de Guerre (War deck). Après l'avoir regardé, placez la sur le haut de ce Deck de Guerre.

C22

**SPIRITUALITY** Level 1

**Cost:** 1 Culture Point

**Requires:** *None*

**Effect:**  
When determining the Medicine rating of a new Headman, roll two dice and apply the highest die roll.

C17

**SPIRITUALITÉ Niveau 1**

**Coût :** 1 Point de Culture

**Conditions :** *aucune*

**Effet:**  
Quand vous déterminez le taux de Médecine d'un nouveau Headman, lancez deux dés et appliquez le résultat du plus grand lancé.

C17

**SPIRITUALITY** Level 3

**Cost:** 3 Culture Points

**Requires:** *[Spirituality Level 2]*

**Effect:**  
When a Paraibo attempts to carry out >1 Headman Action, roll two dice and choose the best die roll result.

C19

**SPIRITUALITÉ Niveau 3**

**Coût :** 3 Points de Culture

**Conditions :** *(Spiritualité Niveau 2)*

**Effet :**  
Quand un Paraibo tente d'entreprendre > 1 Action Headman, lancez deux dés et choisissez le meilleur résultat.

C19



# 24 CARTES CULTURELLES



HORSEMANSHIP

Level 1

Cost:

1 Culture Point

Requires:

None

Effect:

+1 Battle DRM for Comanche Bands in possession of a Horses counter.

C1

HORSEMANSHIP Niveau 1

Coût : 1 Point de Culture

Conditions : aucune

Effet:

+1 au Modificateur de Bataille (DRM) pour les Bandes Comanches en possession d'un pion Horses.

C1

HORSEMANSHIP

Level 3

Cost:

3 Culture Points

Requires:

[Horsemanship Level 2]

Effect:

Comanche Bands in possession of a Horses counter have +2 MPs (i.e. a 1-Strength Band with a printed 6 MP value now has 8 MPs).

C3

HORSEMANSHIP Niveau 3

Coût : 3 Points de Culture

Conditions : (Horsemanship niveau 2)

Effet :

Les Bandes Comanches en possession d'un pion Horses, ont + 2 MPs ( Une Bande qui a 1 en force avec inscrit 6 MPs de valeur, a maintenant 8 MPs).

C3

POLITICS

Level 2

Cost:

2 Culture Points

Requires:

[Politics Level 1]

Headman Action:

(During Planning) Player may remove one Allied Tribe to stock (return Ally Instruction to bottom-most empty space of its column of Enemy Instruction Display); replace these with one available 2-strength Band.

C20

POLITIQUE Niveau 2

Coût : 2 Points de Culture

Conditions : (Politique de Niveau 1)

Action Headman :

(Durant Planning) Le Joueur peut enlever une Tribu Alliée vers le stock (retournez l'Intruction Alliée le plus en bas d'un espace vide de sa colonne d'Enemy Instruction Display) ; remplacez celle-ci par une Bande avec 2 en force.

C20

HORSEMANSHIP

Level 2

Cost:

2 Culture Points

Requires:

[Horsemanship Level 1]

Action: Husbandry

During Take Actions Op, mark one unfinished Band which has not yet spent any MPs as Finished. Then place 1 Horses counter into any space on the Operations Track that does not already contain a Horses counter.

C2

HORSEMANSHIP Niveau 2

Coût : 2 Points de Culture

Conditions : (Horsemanship niveau 1)

Action : Élevage

Durant une OP. Take Actions, marquez une Bande non finie qui n'a pas encore dépensée de MPs comme finie. Puis placez 1 pion Horse dans n'importe quel espace de la piste Operation Track qui ne contient pas déjà une pion Horses.

C2

POLITICS

Level 1

Cost:

1 Culture Point

Requires:

None

Effect:

During Step 7 of Planning Op, the player may move one Allied Tribe to an adjacent space (not across dashed lines) within stacking limits. Remove any Bison from destination space.

C16

POLITIQUE Niveau 1

Coût : 1 Point de Culture

Conditions : Aucune

Effet :

Durant l'Étape 7 d'une OP Planning, le joueur peut déplacer une Tribu alliée vers un espace adjacent (ne franchissez pas les lignes enn pointillées) dans la limite des règles de l'empilement. Enlevez n'importe quel Bison de l'espace de destination.

C16

POLITICS

Level 3

Cost:

3 Culture Points

Requires:

[Politics Level 2]

Effect:

Spend 1 Culture Point before rolling on the Enemy Action Table on current History Card. Instead, player chooses which Enemy is active. (Can be any Enemy named on the History Card.)

C24

POLITIQUE Niveau 3

Coût : 3 Points de Culture

Conditions : (Politique de Niveau 2)

Effet :

Dépensez 1 Point de Culture avant de lancé le dé pour le Tableau Enemy Action de la Carte Historique en cours. À la place, le joueur choisit quel Ennemi est actif. (Ne peut être que n'importe quel Ennemi nommé sur la Carte Historique.)

C24

# 24 CARTES CULTURELLES



WARFARE

Level 1

Cost:

1 Culture Point

Requires:

None

Action: Warpath

During Take Actions Op, an active Band in same space as Tribe/Settlement may spend MPs equal to its strength, then make a Success Check. For each Success drawn, place one Ravaged counter on Tribe/Settlement in same space as acting Band.

C5

GUERRE Niveau 1

Coût : 1 Point de Culture

Conditions : Aucune

Action : Sentier de la Guerre

Durant une Op Take Actions, une Bande active dans le même espace qu'une Tribu/Colonie peut dépenser des MPs équivalents à sa force, puis effectuer un Success Check. Pour chaque Success tiré, placez un pion Ravaged sur une Tribu/Colonie dans le même espace que la Bande agissante.

C5

Comancheria FAQ 5 janvier 2017 : Quand elle est finie, également exécutez l'étape 4 du Raid du 5.2.3.

WARFARE

Level 2

Cost:

2 Culture Points

Requires:

[Warfare Level 1]

Effect:

During a Raid or Warpath action, while making the Success Check, the player may draw one extra counter from the draw cup (must declare intent to draw extra counter before drawing any).

C6

GUERRE Niveau 2

Coût : 2 Points de Culture

Conditions : (Warfare Niveau 1)

Effet :

Durant une action Raid ou Guerre, pendant que vous faites le Success Check, le joueur peut tirer un pion supplémentaire du draw cup (il doit déclarer son intention de tirer un pion en extra avant de l'effectuer.

C6

WARFARE

Level 3

Cost:

3 Culture Points

Requires:

[Warfare Level 2]

Effect:

During a Raid or Warpath action in which at least one Success counter is drawn, the player may place one bonus Ravaged counter on the target during Step 3 of Raid or during resolution of Warpath (see WARFARE LEVEL 1).

C7

GUERRE Niveau 3

Coût : 3 Points de Culture

Conditions : (Warfare Niveau 2)

Effet :

Durant une action Raid ou Guerre dans laquelle au moins un pion Success est tiré, le joueur peut placer un pion Ravaged en bonus sur la cible durant l'Étape 3 du Raid ou durant la résolution du Warpath (voir la carte Warfare Level 1).

C7

TRADE

Level 2

Cost:

2 Culture Points

Requires:

[Trade Level 1]

Effect:

Trade Fairs: At the beginning of a Planning Op, in each Rancheria the player may spend one Bison, Horses, or Captives in order to take one Trade Goods counter from stock. Place in same Rancheria from which resources spent.

C10

TRADE Niveau 2

Coût : 2 Points de Culture

Conditions : (Trade Niveau 1)

Effet :

Foire Commerciale : Au début d'une Op Planning, dans chaque Rancheria, le joueur peut dépenser un Bison, un Horses, ou un Captives afin de prendre un pion Trade Goods du stock. Placez le dans la même Rancheria avec laquelle les ressources sont dépensées.

C10

TRADE

Level 1

Cost:

1 Culture Point

Requires:

None

Effect:

During a Trade action, the player may acquire Guns in trade with Tribe and/or East Enemy space or Peace space.

C9

TRADE Niveau 1

Coût : 1 Point de Culture

Conditions : Aucune

Effet :

Durant une action Trade (commerce / troc / négoce), le joueur peut acquérir des Guns (fusils) en commerçant avec les Tribus et/ou dans l'espace Ennemi de l'Est ou dans un espace Peace (paix).

C9

TRADE

Level 3

Cost:

3 Culture Points

Requires:

[Trade Level 2]

Effect:

Each time the player conducts Trade action in a Peace Space, player gains 1 Culture Point.

C11

TRADE Niveau 3

Coût : 3 Points de Culture

Conditions : (Trade Niveau 2)

Effet :

Chaque fois que le joueur conduit une action Trade dans un espace de Paix, le joueur gagne 1 Point de Culture..

C11