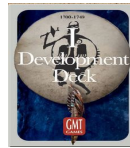
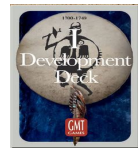


Période 3



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



SANTA FÉ TRAIL 1800 1849

Wagon trains begin moving westward...

When revealed:
Santa Fé Trail opens. See Step 4 of Operation Cleanup Phase.

For the rest of the game, the player is free to execute actions other than Trade in the northern East Enemy Space.

43*

LA PISTE DE SANTA FÉ

Les trains de chariots commencent à se déplacer vers l'ouest.

..

Quand elle est révélée :
La route de Santa Fé s'ouvre. Voir l'Étape 4 de la Phase de l'Opération Cleanup.

Pour le reste du jeu, le joueur est libre d'exécuter d'autres actions que Trade dans le Nord-Est de l'Espace Ennemi

43*

FORT GIBSON 1800 1849

USA builds forts to protect the Louisiana Purchase...

When revealed:
Place one East Settlement into area #6 of Lower Arkansas. If any Rancheria in this space, displace it to any other space within stacking limits. If any Tribe or Bison in this space, remove to Out of Play.

45

FORT GIBSON

Les USA construisent des forts pour protéger l'achat de la Louisiane...

Quand elle est révélée :
Placez une Colonie de l'Est dans la zone #6 de Lower Arkansas. Si il y avait une Rancheria dans cette espace, déplacez la dans une autre zone en suivant les règles de l'empilement. Si, il y avait une Tribu ou un Bison dans cet espace, enlevez le vers le Out of Play.

45

SMALLPOX EPIDEMIC 1800 1849

Smallpox epidemic wipes out whole communities...

When revealed: Select one random map space in each territory. In each selected space Band strength -1 (if Rancheria, all Bands in Resources box), remove any Tribe counter.

While in-play: At the end of each Take Actions Op., select one random map space, remove any Tribe from that space or if Band(s), one Band's strength -1 (player's choice if more than one Band).

47

ÉPIDÉMIE de VARIOLE
Une épidémie de variole balaye l'ensemble des communautés...

Quand elle est révélée :
Sélectionnez aléatoirement 1 espace sur la carte dans chaque territoire : Dans chaque espace sélectionné, -1 en force pour la Bande (si c'est une Rancheria, toutes les Bandes dans la zone de Ressources sont impactées), enlevez n'importe quel pion Tribu.

Pendant qu'elle est en jeu :
À la fin d'une Op. Take Actions, sélectionnez aléatoirement 1 espace sur la carte, enlevez n'importe quelle Tribu de cette espace ou une bande(s), -1 en force sur une Bande (au choix du joueur s'il y a plus d'une Bande).

47

LOUISIANA PURCHASE 1800 1849

The Louisiana Purchase opened the vast American West to mountain men, explorers, and traders...

While in-play:
During Step 1 of each Operation Cleanup Phase, determine a random map space. If result is an empty space, place one available Trade Goods counter into that space. Player may conduct a Trade action in such spaces (per 5.2.4 but no AP cost) to acquire the Trade Goods counter.

When discarded during Passage of Time, if any unpossessed Trade Goods remain in map spaces, remove them to stock.

44*

L'ACHAT DE LA LOUISIANE

L'achat de la Louisiane a ouvert les vastes étendues de l'Amérique de l'Ouest aux montagnards, explorateurs, et négociants...

Pendant qu'elle est en jeu :
Durant l'Étape 1 de chaque Phase de l'Opération Cleanup, déterminez aléatoirement un espace sur la carte. Si le résultat est un espace vide, placez un pion Trade Goods dans cet espace. Le joueur peut mener une action Trade dans de tels espaces (selon le 5.2.4, mais aucun coût en AP) pour acquérir un pion Trade Goods.

Quand elle est défaussée durant un Passage of Time, si un nombre quelconque de Trade Goods non possédés restent dans des espaces sur la carte, enlevez les vers le stock.

44*

LONE STAR REPUBLIC 1800 1849

North America's newest republic focuses its attention on the Comanche...

While in play:
Ignore Enemy Action Table. Only East resolves Instructions and only the southern East Square Enemy Space is considered for Subjugate, Settle, and War Instructions.

46

LONE STAR REPUBLIC

La nouvelle république d'Amérique du Nord prête plus attention aux Comanches...

Pendant qu'elle est en jeu :
Ignorez le Tableau Enemy Action. Seul l'Est résout les Instructions et seul, l'espace Carré Ennemi du Sud-Est est considéré pour les Instructions Subjugate, Settle, et War.

46

CHOLERA EPIDEMIC 1800 1849

Cholera epidemic wipes out whole communities...

When revealed: Select one random map space in each territory. In each selected space Band strength -1 (if Rancheria, all Bands in Resources box), remove any Tribe counter.

While in-play: At the end of each Take Actions Op., select one random map space, remove any Tribe from that space or if Band(s), one Band's strength -1 (player's choice if more than 1 Band).

48

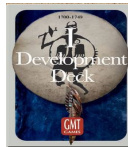
ÉPIDÉMIE de CHOLÉRA
Une épidémie de variole balaye l'ensemble des communautés...

Quand elle est révélée :
Sélectionnez aléatoirement 1 espace sur la carte dans chaque territoire : Dans chaque espace sélectionné, -1 en force pour la Bande (si c'est une Rancheria, toutes les Bandes dans la zone de Ressources sont impactées), enlevez n'importe quel pion Tribu.

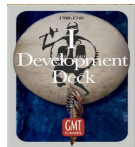
Pendant qu'elle est en jeu :
À la fin d'une Op. Take Actions, sélectionnez aléatoirement 1 espace sur la carte, enlevez n'importe quelle Tribu de cette espace ou une bande(s), -1 en force sur une Bande (au choix du joueur s'il y a plus d'une Bande).

48

Période 3



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



COLT-WALKER REVOLVER

1800
1849

Samuel Walker and Samuel Colt's invention is a game-changer on the Southern Plains...

When revealed:

All in-play Guns counters are removed from play.

While in-play:

No Guns may be acquired.
-1 Battle DRM vs East and South.

49

LE REVOLVER COLT-WALKER

L'invention de Samuel Walker et Samuel Colt est un revirement de situation dans les Plaines du Sud.

Quand elle est révélée :

Tous les pions Guns sont enlevés du jeu.

Pendant qu'elle est en jeu :

Aucun Guns ne peut être acquis. -1 dans les DRM (modificateur de lancer de dé) contre l'Est et le Sud.

49

TEXAS INDEPENDENCE

1800
1849

A new enemy emerges...

When revealed:

Remove one random Tribe from Red River territory. Then place a East Settlement into a random Red River space (subject to stacking). Remove any Bison from the space.

51

INDÉPENDANCE DU TEXAS

Un nouvel ennemi émerge...

Quand elle est révélée :

Enlevez aléatoirement une Tribu du territoire Red River. Puis, placez une Colonie de l'Est aléatoirement dans un espace de Red River (assujetti à l'empilement) Enlevez le(s) pion(s) Bison de cette espace.

51

KIOWA ALLIANCE

1800
1849

The Comanche-Kiowa coalition proved to be one of the most enduring in the history of the American West...

When revealed:

Remove one Tribe counter from play (player's choice), then, subject to availability place an available Rancheria into the space from which the Tribe was removed. Place one 2-strength or 1-strength Band and up to 2 Horses counters into the Rancheria's Resources box. Set Mahimiana and Paraibo Medicine to "2".

53

ALLIANCE AVEC LES KIWAS

La coalition Comanche – Kiowa s'avéra être l'une des plus durable dans l'histoire de l'Amérique de l'Ouest...

Quand elle est révélée :

Enlevez un pion Tribu du jeu (au choix du joueur), puis, en fonction de la disponibilité, placez une Rancheria dans l'espace d'où la Tribu fut enlevée. Placez une Bande avec 2 en force ou 1 en force et jusqu'à 2 pions Horses dans la zone de Ressources de la Rancheria. Installez la Médecine du Mahimania et du Paraibo à "2".

Note de Joël : voir FAQ partie Clarifications

53

CHEYENNE-ARAPAHO INVASION

1800
1849

Cheyenne and Arapaho warriors push south into Comancheria...

When revealed: Remove any North War Column from play. Place North Instruction counter "G" with strength of 6 into North Square Enemy Space.

When this War Column is removed from play, do not return North Instruction "G" into the Enemy Instruction Display.

50

INVASION CHEYENNE -ARAPAHO

Les guerriers Cheyennes et Arapahos avancent dans le Sud de la Comancheria...

Quand elle est révélée :

Enlevez du jeu, les Colonnes de Guerre du Nord.

Des Colonnes de Guerre du Nord se forment. Placez le pion Instruction du Nord "G" avec une force de 6 dans l'Espace Carré Ennemi du Nord.

Quand cette Colonne de Guerre est enlevée du jeu, ne retournez pas l'Instruction du Nord "G" dans l'Enemy Instruction Display.

50

MISSED OPPORTUNITY

1800
1849

Coyote strikes again...

When revealed:

All Development cards in the player's hand must be discarded.

Discard this card; draw another card.

52

OPPORTUNITÉ MANQUÉE

Le Coyote frappe encore...

Quand elle est révélée :

Toutes les Cartes de Développement dans la main du joueur, doivent être défaussées.

Défaussez cette carte ;
Tirez en une autre.

52

1,000-MILE RAID

1800
1849

It was not unheard of for Comanche war parties to travel 500 to 1,000 miles while on a raid...

Spend 1 AP to take into hand.

Play from hand to give an active Band +6 MPs.

If discarded during Passage of Time, advance "Passage of Time" counter one space towards "Must do Passage of Time".

54

RAID DE 1000 MILES

Il n'était pas du tout inouï pour les guerriers Comanches de voyager entre 500 à 1000 miles pour faire un Raid...

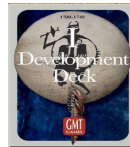
Dépensez 1 AP pour la prendre en main:

À Jouer de sa main pour donner à une Bande active +6 MPs.

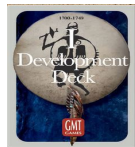
Si elle est défaussée durant un Passage of Time, avancez le pion "Passage of Time" d'un espace vers le "Must do Passage of Time"

54

Période 3



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



INDIAN REMOVAL ACT 1800-1849

Cherokee, Chickasaw, Choctaw, Creek, and Seminole tribes forcibly displaced to the American West...

When revealed: All Rancherias in Lower Arkansas displaced to any other spaces within stacking limits outside Lower Arkansas (Player's Choice). Place one available Tribe counter into and remove any Bison from each space of Lower Arkansas which stacking permits (if not enough Tribes available, fill spaces with highest values first).

Line Connections from Lower Arkansas no longer treated as Enemy Connection. 55

ACTE DE DÉPLACEMENT DES INDIENS...

Les Tribus Cherokees, Chickasaws, Choctaws, Creeks, et des Séminoles furent forcées à se déplacer vers l'Ouest Américain....

Quand elle est révélée :

Toutes les Rancherias dans le Lower Arkansas sont déplacées dans n'importe quel espace dans les limites de l'empilement en dehors du Lower Arkansas (au choix du joueur).

Placez un pion Tribu disponible dans chaque espace libéré et enlevez tous les pions Bison de chaque espace du Lower Arkansas qui autorisent l'empilement (s'il n'y a pas assez de Tribus disponibles, remplissez les espaces avec les plus hautes valeurs en premier).

Les lignes de Connections du Lower Arkansas ne sont plus traitées comme des Connections Ennemies.

55

MEXICAN INDEPENDENCE 1800-1849

Mexico breaks free from Spain...

When revealed: Flip all South and West Instruction counters on Enemy Instruction Display (whatever side they happen to be on, flip over). Remove any South and East War Columns from play (War Ends). If not already, Mexico becomes Colonial Enemy in South and West.

While in Play: South War and Subjugate Instructions have no effect. Enemy spends APs but does not execute procedure unless that procedure would cause the player to execute a Recover Instruction. 57

INDÉPENDANCE MEXICAINE

Le Mexique brise ses liens avec l'Espagne...

Quand elle est révélée :

Retournez tous les pions Instruction du Sud et de l'Ouest sur l'Enemy Instruction Display (quelque soit la face qu'ils présentent, retournez les). Enlevez du jeu les Colonnes de Guerre du Sud et de l'Est (la Guerre se termine). Si cela n'est pas déjà le cas, le Mexique devient un Ennemi Colonial dans le Sud et l'Ouest.

Pendant qu'elle est en jeu :

Les Instructions du Sud, War et Subjugate n'ont aucun effet. L'Ennemi dépense ses APs, mais n'exécute pas la procédure, à moins que cette procédure entraînerait le joueur à exécuter une Instruction Recover. 57

COMANCHE MOON 1800-1849

Comanche raids often took place at night under a full summer moon...

Spend 1 AP to take into hand. Play from hand before a Raid (5.2.3). Regardless of Success Check result, the raiding Band collects only one Captives and one Horses. Place only one Ravaged counter on the target space.

After playing, spend 1 AP to return this card to hand, otherwise discard. 59

LUNE COMANCHE

Les Raids Comanches prenaient souvent place pendant la nuit, sous une complète lune d'été...

Dépensez 1 AP pour la mettre dans sa main:

À jouer de sa main avant un Raid (5.2.3). Sans tenir compte du résultat du Success Check, la Bande qui Raid, collecte seulement 1 Captives ou 1 Horses. Placez seulement 1 pion Ravaged sur l'espace ciblé.

Après avoir joué, dépensez 1 AP pour retourner cette carte dans la main, sinon défaussez la.

Note de Joël : voir FAQ partie Errata.

59

GIFT GIVING 1800-1849

In the Comanche worldview, gifts transformed strangers into kinfolk...

While in-play: During Planning one Paraibo may conduct the following:

Headman Action: Spend 1 AP Collect one Trade Goods counter from stock; place into any Resources box. 56

LE DON DE DONNER

Dans la vision du monde Comanche, le don transforme les étrangers en parents

Quand elle est en jeu :

Durant Planning, un Paraibo peut faire la chose suivante :

Headman Action :

Dépensez 1 AP. Collectez un pion Trade Goods du stock ; placez le dans n'importe laquelle des zones de Ressources.

56

COMANCHEROS 1800-1849

Comancheros were New Mexicans who were licensed to trade with the Comanches inside Comancheria...

While in play: At the end of each Planning Operation, place one available Trade Goods into any in-play Rancheria's Resources box. 58

COMANCHEROS

Les Comancheros furent des Mexicains qui furent autorisés à commercer avec les Comanches à l'intérieur de la Comancheria...

Quand elle est en jeu :

À la fin de chaque Opération Planning, placez un pion Trade Goods dans la zone de Ressources de n'importe laquelle des Rancherias en jeu. 58

AMERICAN TRADERS 1800-1849

Traders from the east seek to open new markets in Comancheria...

When revealed: Select a random map space. If space does not contain a Tribe or Settlement, place one available Trade Goods counter into this space from stock and -1 Culture Point. During Take Actions, a Band may spend 1 MP to take possession.

While in-play: Repeat above during Step 1 of each Operation Cleanup Phase (3.4).

When discarded during Passage of Time, if any Trade Goods remain in map spaces, remove them to stock. 60

NÉGOCIANTS AMÉRICAINS

Des négociants venus de l'Est cherchent à ouvrir de nouveaux marchés dans la Comancheria....

Quand elle est révélée :

Sélectionnez aléatoirement un espace sur la carte. Si l'espace ne contient pas une Tribu ou une Colonie, placez un pion Trade Goods du stock dans cette espace et -1 Point de Culture. Durant un Take Actions, une Bande peut dépenser 1 MP pour en prendre possession.

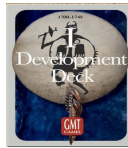
Pendant quelle est en jeu :

Répétez ci-dessus durant l'étape 1 de chaque Phase de l'Opération Cleanup (3.4).

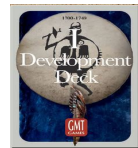
Quand elle est défaussée durant un Passage of Time, si des Trade Goods restent dans un espace sur la carte,, enlevez-les du stock. 60

60

Période 3



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



COLONIAL PRESSURE
1800
1849

Colonial Expansion begins to put significant pressure on Comanches...

When revealed:
+1 Military Point for each Comanche-controlled Territory.

When discarded during Passage of Time, -1 Military Point for each Territory which does not contain a Comanche Rancheria.

61

PRESSION COLONIALE

L'expansion Coloniale commence à mettre un pression significative sur les Comanches...

Quand elle est révélée :
+1 Point Militaire pour chaque Territoire contrôlé par les Comanches.

Quand elle est défaussée durant un Passage of Time, -1 Point Militaire pour chaque Territoire qui ne contient pas déjà une Rancheria Comanche.

61

CYNTHIA ANN PARKER
1800
1849

Perhaps the most famous person taken captive by the Comanches; mother of Quanah Parker, the most famous Comanche war chief..

While in-play:
+1 Culture Point for each Captives collected during Raid Actions (5.2.3).

When discarded during Passage of Time, advance "Passage of Time" counter one space towards "Must do Passage of Time".

62

CYNTHIA ANN PARKER

Peut-être la plus fameuse captive des Comanches ; mère de Quanah Parker, le plus fameux chef de guerre Comanche...

Quand elle est en jeu :
+1 Point de Culture pour chaque Captives collectées durant une Action Raids (5.2.3).

Quand elle est défaussée durant un Passage of Time, avancez le pion "Passage of Time" d'un espace vers le "Must do Passage of Time".

62

MEXICAN WAR
1800
1849

A major Colonial war breaks out on the very borders of Comancheria...

When revealed: Remove any East, West, and South War Columns from play (War Ends). USA becomes Colonial Enemy in East and West. If not already, Mexico becomes Colonial Enemy in South.

While in Play: South and East War and Subjugate Instructions have no effect. Enemy spends APs but does not execute procedure unless that procedure would cause the player to execute a Recover Instruction.

63

GUERRE MEXICAINE

Une guerre coloniale majeure éclate très prêt des bords de la Comancheria...

Quand elle est révélée :
Enlevez du jeu, les Colonnes de Guerre de l'Est, de l'Ouest, et du Sud (la guerre se termine). Les USA deviennent l'Ennemi Colonial dans l'Est et l'Ouest. Si cela n'est pas déjà fait, Le Mexique devient un Ennemi Colonial dans le Sud.

Pendant quelle est en jeu : Les Instructions Subjugate et War du Sud et de l'Est n'ont aucun effet. L'Ennemi dépense des APs, mais n'exécute pas la procédure, à moins que cette procédure n'entraînerait le joueur à exécuter une Instruction Recover.

63

Traduction : Champalaune Christophe : cchampalaune@gmail.com