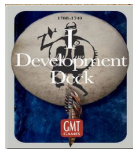
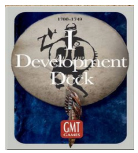
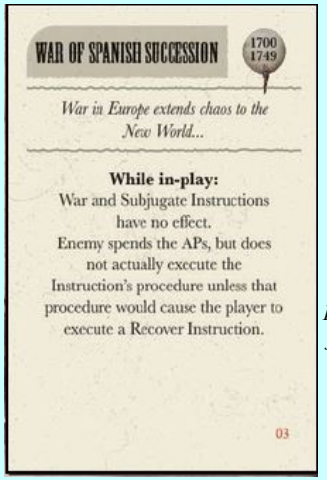
Période 1  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 



La guerre de succession en Espagne

La guerre en Europe répand le chaos dans le nouveau-monde.

Pendant qu'elle est en jeu :
Les Instructions Guerre et Subjugate n'ont aucun effet.
L'Ennemi dépense les APs, mais actuellement n'exécute pas la procédure Instruction à moins que celle-ci n'engage le joueur à exécuter une Instruction Recover.

03

GUERRE APACHE

Les Apaches des Plaines ne peuvent rivaliser aux assauts des Comanches...

Pendant qu'elle est en jeu :
Après avoir parachevé une action du joueur, si il y a trois ou plus de pions Ravaged sur une tribu, enlevez cette Tribu du jeu ; retournez les pions Ravaged dans le stock.

01

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 une autre carte.

05

ALLIANCE avec les UTE

Les cousins Numic joignent leurs forces

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Á Jouer de sa main pour placer une Bande de force 3 dans n'importe quel espace
OU
Á Jouer de sa main et lancez un dé :
sur un résultat de 1-2:aucun effet ;
3-6= le joueur enlève une Tribu ou un pion Settlement du jeu (ne met pas fin à la paix).

02

MALADIE

Les microbes Européens mettent en lambeau le système immunitaire Comanche.

Quand elle est révélée :
Ciblez une Ranchería en jeu (Sélection Aléatoire), Réduisez la force de toutes les Bandes dans la zone de Ressources de la Ranchería ciblée de 1.
Défaussez cette carte ; n'en tirez pas une autre, pour la mettre à al place.

04

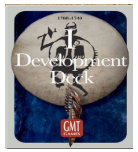
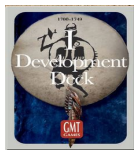
ÉPIDÉMIE

Une Épidémie balaie l'ensemble des communautés

Quand elle est révélée :
Sélectionnez aléatoirement un espace sur chaque territoire. Dans chaque espace sélectionné, -1 en force sur la bande (si c'est une Ranchería, toutes les Bandes dans la zone de Ressources sont touchées), enlevez le(s) pions Tribus.

Pendant qu'elle est en jeu :
Á la fin de chaque OP. Take Actions, sélectionnez aléatoirement un espace sur la carte de territoire, enlevez le(s) Tribus de cette espace ou s'il y a une Bande ou plusieurs Bandes, -1 en force (au choix du joueur, s'il y a plus d'une Bande)

06

Période 1  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 

EMBARGO COMMERCIAL ESPAGNOL

Le gouverneur Espagnol interdit le commerce avec les Indiens Barbares.

Pendant qu'elle est en jeu :
Le joueur n'ont pas la possibilité de faire du Troc dans un espace Ennemi dans l'Ouest, ni non plus dans aucune colonie de l'Ouest sans raisons précises.

07

COMPTER les COUPS

De Braves guerriers Comanches modifient le cours de la bataille...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Á Jouer de sa main pour annuler un lancer de dé ou un Success Check draw.
Relancez le dé ou retournez les pions Success Check dans la tasse (tous sans exception) et retirez.
Si elle est défaussée durant un Passage of Time, avancez le pion Passage of Time d'un espace en direction du "Must do Passage of Time"

09

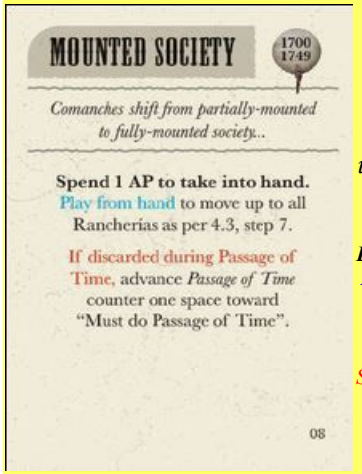
Le SIÈGE de JICARILLA

Les Attaques des Comanches sur les villages Apaches culminent en une bataille de 9 jours...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Á Jouer de sa main pour placer deux pions Ravaged sur n'importe quelle Tribu ou un pion Ravaged sur chacune des deux Tribus.

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

11



Une SOCIÉTÉ à CHEVAL

Les Comanches passent d'une société partiellement à pied, à une se déplaçant complètement à cheval.

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Á Jouer de sa main pour déplacer toutes les Rancherías comme indiqué en 4.3, étape 7.

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

08

Un CHEF INFLUENT

La Tribu Ecuaracapa fut connue comme l'une, sans égale, dans les exploits militaire...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Á Jouer de sa main au lieu d'effectuer un Headman Death Check pour l'un des Paraibos ou Mahimanias en jeu durant un Passage of Time.
Si elle est défaussée durant un Passage of Time, avancez le pion Passage of Time d'un espace en direction du "Must do Passage of Time"

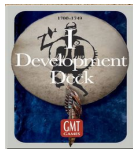
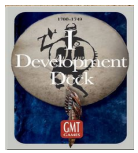
10

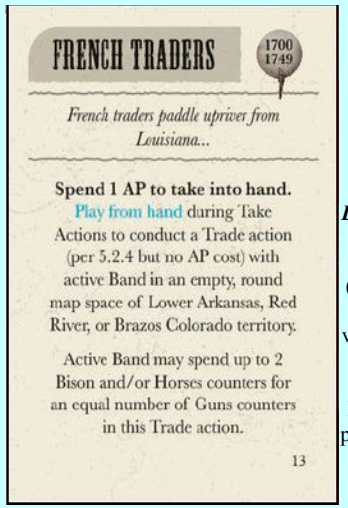
GRANDE CHASSE

D'important troupeaux de bisons ont été vus...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Á Jouer de sa main durant l'activation d'une Bande. L'action HUNT coûte seulement 1 MP durant l'activation de cette Bande.

12

Période 1  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 



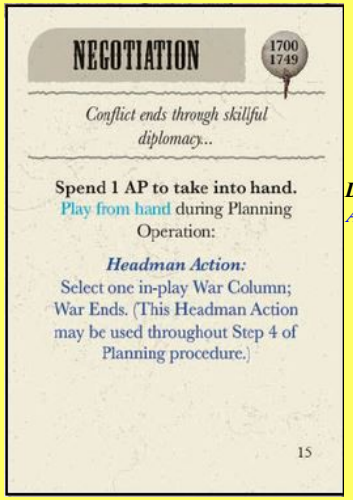
MARCHANDS FRANÇAIS

Des marchands Français remontent en bateau, en amont de la Louisiane...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Á Jouer de sa main durant un Take Actions pour mener une action Trade (selon 3.2.4 mais sans aucun coût en AP) avec une Bande Active dans un espace, vide et rond du territoire Lower Arkansas, Red River, ou Brazos Colorado.

La Bande Active peut dépenser jusqu'à 2 pions Bison, et/ou Horses pour un nombre égal de pions Guns dans cette action Trade.

13



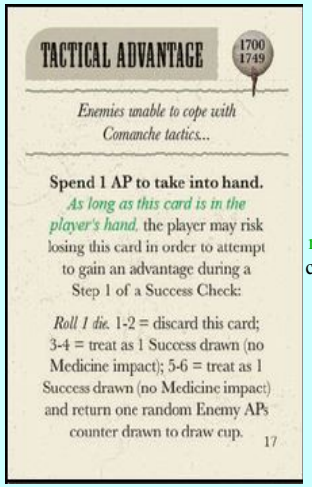
NÉGOCIATION

Le Conflit prend fin à travers une diplomatie habile...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Á Jouer de sa main durant une Opération Planning :

Action Headman :
Sélectionnez une Colonne de Guerre en jeu ; la Guerre se termine (Cette Action Headman peut être utilisée pendant l'Étape 4 de la procédure Planning.

15



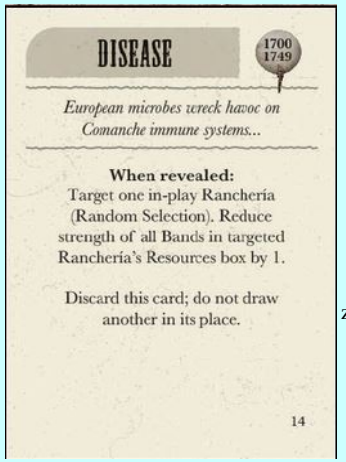
AVANTAGE TACTIQUE

Les Ennemis sont incapables de rivaliser avec les tactiques des Comanches...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Aussi longtemps que cette carte est dans la main du joueur, celui-ci peut risquer de perdre cette carte afin de tenter de gagner un avantage durant l'Étape 1 d'un Success Check :

Lancer un dé. 1-2 = défaussez cette carte ; 3-4 = traitez le comme 1 Success de tiré (pas d'impact sur la Médecine). 5-6 = traitez le comme 1 Success de tiré (pas d'impact sur la Médecine) et retournez aléatoirement 1 pion Enemy APs tiré dans le draw cup.

17



MALADIE

Les microbes Européens mettent en lambeau le système immunitaire Comanche.

Quand elle est révélée :
Ciblez une Ranchería en jeu (Sélection Aléatoire), Réduisez de 1 la force de toutes les Bandes dans la zone de Ressources de la Ranchería ciblée.

Défaussez cette carte ; n'en tirez pas une autre pour la mettre à sa place.

14

MONTURES de QUALITÉ

Les poneys Comanches eurent des qualités légendaires...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Aussi longtemps que cette carte est dans la main du joueur, celui-ci peut risquer de perdre cette carte afin de gagner des bonus en MPs :
Quand une Bande est activée, le joueur utilise jusqu'à 6 MPs en bonus.

Après que la Bande a fini, lancez un dé, si le résultat est ≤ au nombre de bonus en MP utilisé, défaussez cette carte.

16

AUCUN SOULAGEMENT Dans La GUERRE...

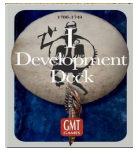
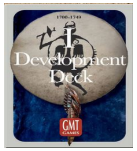
...

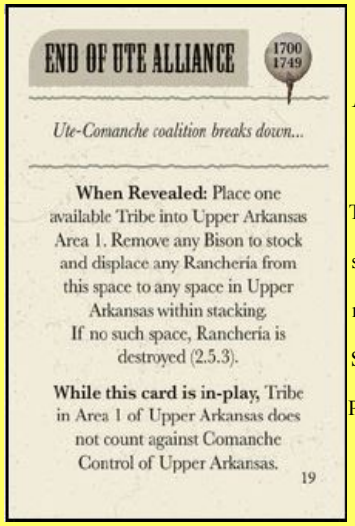
Les Comanches sont implacables dans l'assaut...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Á jouer de sa main quand une Instruction Ennemi Recover est exécutée (6.3.7), avant qu'aucun lancer de dé ne soit requis, consultez la Carte Historique.

Les Enemy APs sont dépensés pour exécuter une Instruction, mais aucun pion Ravaged n'est enlevé.

18

Période 1  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 



FIN de l'ALLIANCE UTE

La coalition Ute-Comanche vole en éclat...

Quand elle est révélée : Placez une Tribu disponible dans Upper Arkansas #1. Enlevez n'importe quel Bison vers le stock and déplacez n'importe laquelle des Rancherías de cette espace vers n'importe quel espace en Upper Arkansas dans les limites d'empilement.
S'il n'y a pas de tels espaces, la Ranchería est détruite (2.5.3).
Pendant que cette carte est en jeu, la Tribu dans la Zone 1 en Upper Arkansas ne compte pas pour le Contrôle des Comanches d'Upper Arkansas.

19

Le MARCHÉ de TAOS PUEBLO EST OUVERT aux COMANCHES

Taos Pueblo fut un centre de commerce majeur pour les peuples indigènes dans le Sud-Ouest Américain ...

Pendant qu'elle est en jeu,
l'espace carré Ennemi de l'Ouest (seulement) est traité comme un Espace de Paix pour des buts commerciaux.
Le joueur n'a pas la possibilité de mener des Raids ou des actions guerrières dans l'espace carré Ennemi de l'Ouest.

20

HIVER DOUX

Un hiver DOUX dans les plaines du Sud, attirent les troupeaux de bison...

Quand elle est révélée :
Menez l'Étape 12 de la procédure Passage of Time.

21

Traduction : *Champalaune Christophe : cchampalaune@gmail.com*