Comanchería FAQ:

FAQ

Q. Quel Ennemi Colonial devrait être placé dans l'Est durant la mise en place Historique de la Période 1 et 2 des scénarios ?
A. Il n'y a pas d'Ennemi Colonial dans l'Est jusqu'au début de la Période Historique 3. Laissez ces espaces vides.

Q. Je suis en train de jouer le scénario 9.2 ou 9.3. Est-ce que j'ai à mettre en place les pions Instruction bleus (Est) ?
A. Non, vous n'avez pas à le faire. Je les installe au début du jeu si je suis en train de jouer un scénario qui aura éventuellement un Ennemi Colonial dans l'Est.

Q. Puis-je faire un Raid sur les Espaces carrés Ennemis dans l'Est avant qu'il y ait un Ennemi Colonial ?
A. Vous pouvez uniquement faire du NÉGOCE (action Trade) avec l'espace carré Ennemi du Nord, comme selon indiqué par le texte dans cet espace. Vous pouvez faire un raid contre l'espace carré Ennemi de l'Est —Cela pourrait représenter un raid contre les colonies Françaises et/ou Espagnoles en Louisiane (et de tels raids arrivent, cependant très rarement). Le joueur aura habituellement d'autres plus grandes urgences que de tenter des raids contre les espaces carrés Ennemis de l'Est avant le début de la Période Historique #3.

Q. Comment puis-je combattre les Colonnes de Guerre *avant* qu'elles n'arrivent sur une de mes Rancherías?
A. Utilisez le Take Actions, envoyez une bande en dehors d'une Ranchería, et marquez la comme finie dans le même espace qu'une Colonne de Guerre. Durant le prochain tour de la Phase de la Colonne de Guerre, étape 1, cette colonne ne pourra pas bouger. Elle subira aussi une éventuelle perte dans l'étape 2. Durant l'étape 4, elle combattra contre la bande que vous avez envoyée contre elle. Une autre méthode est d'utiliser les cartes *Lords of the Southern Plains* pour s'évader ou bien entamer la force de la Colonne de Guerre (plus spécialement avec la carte *Lords* Level 2).

Q. Que dois-je faire s'il n'y a pas assez de Cartes de Développement dans le deck pour remplir les espaces vides durant l'étape 13 du Passage of Time?
A. Une fois que la dernière carte a été tirée, laissez les espaces vides. Cette possibilité arrive rarement, mais si elle arrive. Une nouvelle Période Historique devrait arriver bientôt. Une avantage à cela est que vous tirerez plus de Ressources Bison durant l'étape 12 du prochain Passage of Time.

Q. Je viens juste de tirer une Carte de Développement qui me fait très mal. Puis-je utiliser le Trade Goods pour retirer ?
A. Non, Il n'y a pas de recours à un mauvais coup du sort sur ces tirages du deck de Cartes de Développement.

Q. Durant la Phase de l'Opération Cleanup, j'ai tiré un pion Instruction Ennemi du draw cup et je ne l'apprécie pas du tout. Puis je utiliser Trade Goods pour retirer?
A. Non, bien que tu as tiré ce pion du Succes Check Draw Cup (*la tasse qui contient les pions Success et les Enemy APs*), ce tirage durant la Phase Cleanup n'est PAS un Success Check. Les Trade Goods ne peuvent seulement être utilisés pour retirer, que pendant un Success Check (comme durant une Action Raid).

Q. Je viens juste de tirer un pion Instruction Ennemi durant un Success Check pendant un Raid. Puis-je utiliser des Guns pour essayer de retourner le pion dans le draw cup.
A. Non, Vous pouvez seulement utiliser les Guns pour remettre des ''Enemy APs'' dans la draw cup.

Q. Une carte en jeu dit que les instructions ''War'' et ''Subjugate'' appartenant à cet ennemi n'ont aucun effet. Mais qu'arrive t-il si je tire une instruction ''War'' durant un Success Check.
A. La War (*guerre*) n'a aucun effet. Simplement je lance un dé pour déterminer quelle instruction sur la colonne Ennemi ira dans la draw cup (selon le 6.2.2.C étape 2) et puis je place l'instruction ''War'' dans l'espace vide le plus en haut de cette colonne ennemi (de nouveau selon le 6.2.2.C).

Q. J'ai une carte en main qui dit que si elle est défaussée pendant un Passage of Time / avancez le pion Passage of Time d'un espace sur la piste Operations Track.
Durant un Passage of Time, Missed Opportunity est revélée du deck de Cartes de Développement et toutes les cartes dans ma main sont défaussées. Est-ce que cela signifie que le pion Passage of Time avance?
A. Oui! Et c'est vrai pour toutes les cartes dans votre main qui ont cet indication. Aussi si j'ai trois cartes en main avec ce texte et que je suis forcé de défausser durant un Passage of Time, le pion Passage of Time avancera 3 fois.

Q. Á quel moment une Bande est-elle absorbée par une Ranchería?
A. Á n'importe quel moment qu'une Bande termine un mouvement dans le même espace qu'un pion Ranchería, elle est absorbée dans la zone de Ressources de la Ranchería. Cela inclu l'évasion (permis par certains effets de cartes).

Q. Je viens juste de faire un Raid dans un espace ennemi carré et j'ai tiré un pion Success. Puis-je placer un pion Ravaged dans l'espace ennemi carré?
A. Oui! Voir la clarification sur ''1.3.2 les Pions: les Pions Ravaged'' ci-dessous.

Q. Puis-je utiliser Warpath (à partir de Warfare Level 1) contre un espace carré ennemi ?
A. Non, le texte de la Carte stipule une Tribu ou une Colonie (*settlement*).

errata/Clarifications

Rulebook ou Règle du Jeu

1.3.2 Les Pions: Les Pions Ravaged – Clarification: il pourrait être plus utile dans ce paragraphe de lire: ''les pions Ravaged sont placés sur des Espaces Ennemis et/ou des Espaces de Paix durant les Actions du Joueur (5.2.3). Les pions Ravaged peuvent éliminer le pion Colonie ou Tribu avec lequel ils sont empilés durant une opération Passage of Time (4.4)''.

3.1 La phase de la Colonne de Guerre, point 2 (page 10, colonne de gauche) – Clarification: Toutes les pièces du joueur dans Palo Duro Canyon devrait être considérée comme invisible aux colonnes de guerre coloniales (pas les Rancherias). Ce qui signifie ceci: l'ennemi traite les pièces ''invisibles'' comme si elles n'existaient pas.

3.2. La Phase de la Colonne de Guerre, étape 4 et 5 – Clarifications:
Dans les rares cas pendant l'étape 4 et/ou 5 de la Phase de la Colonne de Guerre, si deux ou plus de Colonnes de Guerre Ennemis occupent le même espace qu'une bande, qu'une Tribu Alliée, qu'une Ranchería, utilisez la Sélection Aléatoire pour déterminer quelle colonne de guerre ennemi combattra. Quand la première bataille est terminée, si le joueur a encore une bande, une Tribu Alliée, ou une Ranchería dans un espace de guerre, répetez l' étape 4 et/ou 5 (engagez une autre bataille). Continuez à répetez l'étape 4 et/ou 5 aussi longtemps qu'il demeure une bande, une Tribu Alliée, ou une Ranchería dans un espace de guerre.

Les Colonnes de Guerre Ennemies n'interragissent pas entre-elles. Les Colonnes de Guerre qui existent sur la carte sont une représentation intentionnel de l'effort de guerre contre les Comanches. Le joueur notera que pendant la Guerre avec le Mexique, les Colonnes de Guerre du Sud et de l'Est sont enlevées. Ce qui ne signifie pas que les soldats rentrent chez eux, simplement qu'ils se battent entre eux et qu'ils inopérants contre les Comanches.

3.2 La Phase de Sélection d'Opération– Errata: La sous règle ''Passage of Time'' devrait être labellisée "E" et non pas "D".

4.4 Passage of Time, step 2 – Errata: Dans l'exemple (en haut à gauche de la page 14), le texte devrait stipuler ''Le joueur qui souhaite créer deux nouvelles Bandes qui coûtent 3 Points de Population *(lesquelles fournissent 4 Points de Population)*."

5.2.4 Trade (négoce) Condition préalable – Errata: La première phase devrait être, ''L'espace ciblé devrait être soit un Espace Ennemi ou un Espace de de Paix''.

6.2.1.B, Étape 3 – Clarification: Ajoutez, ''Glissez l'instruction exécutée vers la Colonne Inactive sur l'Enemy Instruction Display (mais dans la même rangée).

6.3.5 Peace – Errata:Étape 2, point 2, devrait être:

Si la force de la Colonne de Guerre de l'Ennemi Actif est ≥ au coût en APs de l'Instruction de Paix, déplacez la Colonne de Guerre de l'Ennemi ACTIF selon le critère 3.1 de l'étape 1 pour ce mouvement. Ne tirez pas une carte pour le mouvement. Ne défaussez pas l'événement de guerre actuel. Juste déplacez la Colonne de Guerre de l'ENNEMI ACTIF d'1 espace en utilisant le critère 3.1 de l'étape 1. Puis contrôlez pour voir si la Colonne de Guerre de l'ENNEMI ACTIF réduit sa force en utilisant le 3.1 étape 2 (les autres Colonnes de Guerre ne sont pas affectées). Traitez l'Instruction de Paix comme ayant été résolue et placez la sur la colonne inactive de l'Enemy Instruction Display. Terminez cette procédure.

6.3.6 Raid, Étape 1 – Errata: Changez l'intégralité de l'étape pour être la suivante:

Étape 1 (si le Nord a déja une Colonne de Guerre en jeu): Si la Colonne de Guerre du Nord est déja dans le même espace qu'une Ranchería, qu'une Bande, ou qu'une Tribu Alliée, terminez cette procédure. Autrement, déplacez la Colonne de Guerre du Nord d'1 espace (les autres Colonnes de Guerre ne sont pas affectées). Utilisez le mouvement selon le critère 3.1 de l'étape 1 pour ce mouvement. Ne tirez pas une carte pour le mouvement. Ne défaussez pas la carte d'événement de guerre. Déplacez seulement la Colonne de Guerre d'1 Espace en utilisant le critère 3.1 de l'étape 1. Puis contrôlez si la Colonne de Guerre du Nord réduit sa force en utilisant l'étape 3.1 de l'étape 2 (les autres Colonnes de Guerre ne sont pas affectées).

6.3.9 **Procédure Subjugate– Clarifications:**Si la Tribu enlevée est un Alliée, retournez l'Instruction Alliée dans l'espace vide le plus en bas de la colonne du Nord de l'Enemy Instruction Display comme stipulé en 6.3.1 (en bas du paragraphe).

6.3.10 War, Étape 1 – Errata: Changez l'intégralité de l'étape pour être la suivante:

Step 1 (Si l'Ennemi Actif a déja une Colonne de Guerre en jeu): Si la Colonne de Guerre de l'Ennemi Actif est déja dans le même espace qu'une Ranchería, qu'une Bande, qu'une Tribu Alliée, terminez cette procédure. Autrement, Déplacez la Colonne de Guerre de l'Ennemi Actif d'1 espace (les autres colonnes ne sont pas affectées). Utilisez Utilisez le mouvement selon le critère 3.1 de l'étape 1 pour ce mouvement. Ne tirez pas une carte pour le mouvement. Ne défaussez pas la carte d'événement de guerre. Déplacez seulement la Colonne de Guerre d'1 Espace en utilisant le critère 3.1 de l'étape 1. Puis contrôlez si la Colonne de Guerre du Nord réduit sa force en utilisant l'étape 3.1 de l'étape 2 (les autres Colonnes de Guerre ne sont pas affectées).

7.2 Résultats de la Bataille – Clarification: Les Batailles sont menées round après round jusqu'à: (a) ce que la Force de la Colonne de Guerre soit réduite à 0, OU (b) que toutes les bandes dans l'espace où la bataille est engagée, ont été réduites à 0 de Force, OU (c) la Tribu Alliée perd un round. Notez que certaines cartes stipulent que seulement 1 round doit être mené (cartes de développement 66 et 72).

9.2. Onto the Plains Mise ne place du scénario – Errata: la ligne ''D Bison'' devrait être lue , ''placez 1 pion Bison dans chaque espace vide rond.''

Playbook - Tutoriel

Tutoriel, Page 12, colonne de droite, paragraphe 5 – Errata: La troisième phase devrait être lu, ''Souvenez-vous qu'il y a déja 3 pions ''Success'' en dehors du draw cup (soit dans le Out of Play..''…"

Cartes

#25 *Manuel Del Portillo Urrisola* – Clarification: Quand on sélectionne ''la Ranchería la plus prêt.... d'une espace Ennemi de l'Ouest sur la carte,'' les lignes en pointillées ne peuvent être utilisées. Si > 1 Ranchería concernées, utilisez la Priorité Alphabétique. Si seulement 1 Ranchería en jeu et quelle n'est pas visible (par exemple elle se trouve dans Palo Duro Canyon), il n'y a pas d'effet, défaussez cette carte et n'en tirez pas une autre à la place.

#28 *Juan Bautista de Anza* – Clarification: Quand elle est revélée, si l'espace carré de l'Ouest est un Espace de Paix (*Peace*), la Paix se termine (retounez le pion Peace dans l'espace vide le plus en bas de la colonne de l'Ouest sur l'Enemy Instruction Display.

#37 *Medicine Men* – Clarification: Soit la Carte de Développement OU le deck de Guerre (*War deck*) peuvent être choisis quand cette Action Headman est prise.

#39, 40, 59, *Comanche* Moon – Clarifications:

Q.Que signifie ''Placez seulement 1 pion Ravaged''? Ne puis-je pas normalement placer seulement 1 pion Ravaged quand je réussis un Raid?

A.Cette clause est pour l'interaction avec la carte de culture Warfare Level 3. Parce que *Commanche Moon* sera jouée de ma main et Warfare Level 3 est déja en jeu grâce à ma dernière Opération Passage of Time, la contradiction des règles s'appliquent (1.3.4) et ainsi le texte sur Comanche Moon supplante Warfare Level 3, donc dans ce cas un maximun de 1 pion Ravaged peut être placé durant un Raid.

Q.Qu'arrive t-il si je joue *Comanche Moon*, que j'entreprend un Raid, et que je tire 0 pion Success durant le Success Check d'un Raid?

A. Je collecte encore 1 pion Captives et 1 pion Horses. Je ne pourrai pas placer un pion Ravaged durant l'étape 3 d'une procédure d'un Raid, de quelque manière.

#53, *Kiowa Alliance* – Clarification: Le placement d'une bande gratuitement et de pions Horses doit être dans la Ranchería nouvellement crée. Si aucune Ranchería ne peut être placée du fait que toutes les Rancherías sont déja en jeu, aucune bande ni non plus de pions chevaux ne sont placés selon l'effet de cette carte "When Revealed''. Cela représente une alliance moins robuste des Kiowas avec les Comanches.

#66, *Earl Van Dorn* – Clarification: Si la Ranchería la plus près a 0 bande, l'ennemi gagne automatiquement cette bataille avec 1 seul round. Appliquez seulement le texte de la carte "au lieu d'un résultat normal de bataille".

#72, *Kit Carson's 1st NM Volunteers* – Clarification: Si la Ranchería la plus près à 0 bande, l'ennemi gagne automatiquement cette bataille avec un seul round. Appliquez seulement le texte de la carte "au lieu d'un résultat normal de bataille".

H1, H2, H3 – Clarifications:

#1. Quand vous retournez un pion Instruction dans la colonne ennemi de l'Enemy Instruction Display, placez un tel pion dans l'espace vide le plus en haut de cette colonne. (C'est seulement necessaire si cette Instruction Ennemi ''G'' n'est pas dans le Succes Check Draw Cup , quand l'effet de la Carte Historique ''When Revealed'' est déclenché. Habituellement, l'espace vacant laissé par l'Instruction ''G'' sur le tableau, est l'espace dans lequel le pion Instruction venant de la tasse ira.

#2. Si l'Instruction ''G'' est sur la carte de territoire comme faisant partie d'une Colonne de Guerre, l'effet ''When Revealed'' terminera la Guerre.

Lords of the Plains Level 3 Culture Card – Rajout: Un lancer de dé à 1 est automatiquement un échec pour s'évader. (Ainsi, dans une Ranchería avec 0 bande donc 0 en force, il y a encore la possibilité qu'elle ne s'échappe pas de la Colonne de Guerre.

Warfare Level 1 Culture Card – Clarification: Quand elle est finie, également exécutez l'étape 4 du Raid du 5.2.3.

W9, W10, W11 *Surprise Attack* – Clarification: Les Ennemis Coloniaux (Est, Ouest, Sud) ne peuvent encore pas utiliser les lignes en pointillées quand ils tracent les deux espaces pour être à portée d'une Ranchería, d'une Tribu ou d'une Bande, à moins qu'un autre événement ne le permette (la Carte de Développement #83 pae exemple).

W12, W13 *Travois* – Clarification: Le texte "When Revealed" est optionnel. Le joueur n'est pas obligé de faire cela. Mais si le joueur veut dépenser 2 APs pour déplacer une Ranchería, cette décision doit être effectuée immédiatement après la révélation de l'événement —Je ne peux attendre plus tardivement dans le tour pour profiter de cette option.

W03, W04, W22 *Fast-moving Column* – Clarification: Les Colonnes de Guerre dans le même espace qu'une Bande, qu'une Ranchería, et/ou qu'un pion Tribu, ne se déplaceront pas suivant le résultat de l'effet ''When Revealed'' de la carte.