Comanchería

The Rise and Fall of the Comanche Empire

Actions du Joueur

5.2.1 Chasse

Coût : 2 MPs si la Bande possède un Mahimania ; sinon 3 MPs
Pré-requis : L'espace ciblé doit contenir un pion Bison.
Procédure : La Bande active prend possession du pion Bison.

5.2.2 Déplacement

Coût : 1 MP/espace pour la Bande + cheval ; autrement 2 MP/espace
Procédure : déplacez-vous vers l'espace adjacent. Les Bandes peuvent également traverser les lignes de connexions en pointillé. Si une Bande est marquée comme finie dans le même espace qu'un pion "?", révélez-le : les pions Enemy Aps vont dans le Enemy Avalaible box ; les pions Success vont dans le draw cup.

5.2.3 Raid

Coût : 1 MP
Pré-requis : L'espace ciblé doit être un Espace ennemi ou un Espace de Paix.
Procédure : Quatre Étapes, comme détaillées ci-dessous.
Étape 1 : Menez un Success Check (2.9). 2.9
Étape 2 : Pour chaque Success tiré, collectez 1 Horses ou 1 Captives du stock. La Bande qui fait le Raid en prend possession
Étape 3 : Si au moins 1 Sucess est tiré,placez un pion Ravaged sur l'espace tiré.
Étape 4 : Si l'espace ciblé est un Espace de Paix, lancez un dé et modifiez le de +1 pour chaque pion Ravaged dans l'espace ciblé.
Si le lancer du dé est > au coût en AP imprimé sur l'Instruction Peace/Ally, enlevez le pion Instruction pour le mettre dans l'espace le plus en bas dans sa colonne sur l'Enemy Instruction Display.

5.2.4 Négoce *(Trade)*

Coût : 1 MP par Ressource dépensée
Errata du 5 janvier 2017 **Pré-requis :** L'espace ciblé devrait être soit un Espace Ennemi ou un Espace de Paix / L'espace ciblé doit contenir une colonie *(Settlement)*, une Tribu, ou bien être un Espace carré Ennemi ; si c'est l'Est, l'Ouest, ou le Sud, il ne doit pas y avoir un pion Ravaged dans des Espaces Ennemis appartenant au même Ennemi.
Procédure : La Bande peut dépenser des pions Bison/ Captives/ Horses en sa possession. Pour chaque Ressource dépensé, la Bande doit également dépenser 1 MP disponible. Pour chaque pion non Captives dépensé, le joueur doit également dépensé 1 AP si ce n'est pas un Espace de Paix. Puis la Bande peut collecter du stock :
• 1 Food, ou
• 1 Trade Goods

2.9 Success Check

Procédure : Quatre Étapes, comme détaillées ci-dessous.
Étape 1 : Déterminez # de pions devant être tirés du Success Check Draw Cup :
• Tirez des pions = à la force de la Bande active.
• Si conduisant une action et que la Bande active possède un Mahimania, lancez un dé :
Si le résultat est ≤ à la médecine du Headman, + 1 pion bonus ;
Si le résultat est ≤ à la moitié de la médecine du Headman, + 2 pions bonus (max +2).
Étape 2 : Pour chaque Success tiré, collectez 1 Horses ou 1 Captives du stock. La Bande qui fait le Raid en prend possession
Étape 3 : Notez le nombre de pions Success tiré. Si la Bande active possède un Mahimania, placez tous les pions Success tirés dans la zone Success sur sa piste de Médecine ;
Étape 4 : Placez tous les pions non Success tirés dans la zone Available Enemy APs. Si un pion Instruction est tiré, résolvez le selon le 6.2.2.C.

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

Séquence de Jeu

3.1 Phase de la Colonne de Guerre

Étape 1 : Défaussez la carte de la zone War Event. *S'il n'y a pas de Colonne de Guerre, terminez cette procédure*. Autrement, tirez carte du War deck. Consultez la partie Mouvement de la Colonne de Guerre : *Move towards nearest Ranchería*. Arrêtez-vous dans l'espace avec une Tribu Alliée, une Bande, Ou une Ranchería. Si elle est déjà dans le même espace qu'une Tribu Alliée, une Bande, Ou une Ranchería, la Colonne de Guerre ne bouge pas.
• Les Colonnes de Guerre Ennemies ne franchissent jamais les lignes de connexions en pointillé à moins qu'une carte ne le permette. Les Colonnes de Guerre du Nord peuvent franchir les lignes de connexions en pointillé.
• Les pièces dans Polo Duro Canyon sont invisibles aux Colonnes de Guerre Ennemies Coloniaux (mais pas le Nord).
• Si aucune Ranchería visible, réduisez la Force de la Colonne de Guerre de 1 et reste en place (si elle est réduite à 0, *la guerre se termine*).
Étape 2 : Lancez un dé pour chaque Colonne de Guerre en jeu. Si le résultat est < la force de la Colonne de Guerre, réduisez sa force de 1.
Étape 3 : Tirez une carte du deck de Guerre, placez la face recto visible dans la zone War Event. Exécutez les effets "When Revealed".
Étape 4 : Dans chaque Espace de Guerre avec : Une Bande ou une Tribu Alliée, le joueur doit combattre.
Étape 5 : Dans chaque Espace de Guerre qui contient une Ranchería :
• Si 0 Bande : -1 Point Militaire par Ranchería détruite (2.5.3)
• Si 1+ Bande : Soit -1 Point Militaire et combattre (7.1), OU -2 Points Militaires , perdez toutes les Captives, la Colonne de Guerre -1 en force.
Si la force de la Colonne de Guerre arrive à 0, la Guerre se termine ; autrement placez une Colonne de Guerre Coloniale sur l'Espace carré Ennemi ou sur le Nord le plus près d'une Tribu non Alliée.

3.2 Phase de Sélection d'une Opération 7.1

Si aucune Bande n'est en jeu, ou si le pion Operations est dans l'espace *Must Do Espace of Time*, le joueur *doit* mener un Passage of Time ; autrement, le joueur sélectionne : Take Actions, Culture, Planning, ou Passage of Time*.
*Seulement si *Operations* est dans un espace chiffré.

3.3 Phase d'exécution d'une Opération

4.1 Take Actions | 4.2 Culture | 4.3 Planning | 4.4 Passage of Time

3.4 Phase de l'Opération Cleanup

Étape 1 : Appliquez les règles d'empilement (2.4) ; Les Bandes dans une Ranchería peuvent se séparer des ressources possédées et/ou des pions Mahimania. Transférez tous les pions Ressources du même espace que le *pion Operations* sur la piste Operations Track vers n'importe laquelle des zones de Ressources d'une Ranchería.
Étape 2 : Lancez un dé pour chaque Ranchería avec des Bandes "finies". Si le résultat est ≤ au nombre de Bandes finies dans cette Ranchería, l'Ennemi exécute une Instruction gratuitement (6.2.2.B).
Étape 3 : Tirez et révélez 1 pion du Success Check Draw Cup : Si Success, retournez le dans le draw cup ; si Instruction, résolvez-le selon le 6.2.2.C ; si pion Enemy AP, placez-le dans la zone Available Enemy APs. Puis, à moins qu'il n'y ait 0 Enemy APs, menez un 6.2.2.A en utilisant tous les pions Enemy APs dans la zone Available Enemy APs et dans le General Record Track.
Étape 4 : Si Santa Fé Trail (carte #43) a été révélée , tirez 1 pion du Success Check Draw Cup face non visible et placez "?" le pion face non vue dans un Train de Colonne le plus prés d'un Espace carré Ennemi du Nord-Est qui (a) ne contient pas déjà un tel pion, et (b) qui ne contient pas une Colonie, une Ranchería, ou une Bande.
• Si c'est un pion Instruction Ennemi tiré, tirez de nouveau ; retournez le pion Instruction vers le draw cup.
• Si "?" ne peut être placé parce qu'il n'y a pas d'espace pouvant le recevoir : révélez chaque pion "?" sur la carte. Retournez le Success vers le draw cup. Si pion(s) Enemy APs, placez-le dans la zone Available Enemy APs puis menez un 6.2.2.A.

4.1 Take Actions

Étape 1 : Choisissez une Ranchería à activer. Retournez toutes les Bandes de la Ranchería activée sur leur face non finie. Placez les Bandes de la zone de Ressources dans les espaces vides immédiatement à gauche du pion Paraibo sur la piste de médecine de la Ranchería active. On doit placer autant de Bandes que possible. S'il n'y a pas de Ranchería en jeu, ou pas de Bande dans aucune Ranchería en dehors de la Réserve, allez à l'étape 4.

Étape 2 : Activez la Bande la plus à droite de la piste de médecine (4.1.1.A). Menez des actions avec la Bande active. On doit activer au moins une Bande à cette étape.

Si des Bandes restent sur la piste de médecine, répétez cette étape ou allez à l'Étape 3.

Étape 3 : Le joueur peut collecter des APs = # d'espaces vides à gauche de l'espace de la Bande la plus à gauche sur la piste de Médecine ; retournez cette Bande dans la zone de Ressources de sa Ranchería, marquez-la comme finie. *Retournez les Bandes restantes de la piste de Médecine dans la zone de Ressources de leur Ranchería marquées comme non finies.*

Étape 4 : On peut activer n'importe quelle Bande (pas dans la réserve) en dépensant des APs = à la force de la Bande. Marquez-la comme non finie (si Finie), puis conduisez des actions.

Répétez cette étape jusqu'à ce que soit il ne reste plus aucun APs ou que le joueur décide de ne plus dépenser des APs.

Étape 5 : Lancez un dé. Si le résultat est ≤ au nombre chiffré dans lequel se trouve le pion Operations sur la piste Operation Track, déplacez celui-ci dans l'espace *Must Do Passage of Time* ; autrement, avancez le pion d'un espace vers le *Must Do Passage of Time*.

Allez la Phase d'Opération Cleanup. 3.4

4.2 Culture

Étape 1 : Augmentez les Points de Culture de 1 pour chaque Territoire contenant 1+ de Rancherías. Augmentez les Points de Culture de 1 pour chaque Territoire contrôlé par les Comanches.

Étape 2 : Lancez un dé. Si le résultat est ≤ au nombre chiffré dans lequel se trouve le pion Operations sur la piste Operations Track., déplacez celui-ci dans l'espace *Must Do Passage of Time* ; autrement, avancez le pion d'un espace vers le *Must Do Passage of Time*.

Allez la Phase d'Opération Cleanup. 3.4

4.3 Planning

Étape 1 : Chaque Mahimania avec 1+ Success dans sa Piste de Médecine : médecine +1.

Étape 2 : Sélectionnez une Ranchería avec un Mahimania en jeu qui a 1+ Success sur sa Piste de Médecine ; si aucun, allez à l'étape 4 :
Transférez 1 Success du Mahimania vers la Piste de Médecine du Mahimania (même Ranchería).
Si un Success reste dans la Piste de Médecine du Mahimania, Médecine+1 et transférez 1 Success vers l'espace sur piste Operation Track avec le moins de Success ;

Répétez cette étape jusqu'à ce qu'il n'y a plus de pions Success restant dans aucune Piste de Médecine du Mahimania.

Étape 3 : Dans chaque Ranchería avec 1+ Success sur la Piste de Médecine du Paraibo, augmentez la médecine du Paraibo +1 par Success sur sa piste, puis transférez tous ses pions Success vers la zone Out of Play.

Étape 4 : Chaque Paraibo d'une Ranchería en jeu peut soit conduire une Action Headman *ou* tentez de prendre plus d'une Action Headman.
Tentez plus d'une Action Headman nécessite de lancer un dé :
• Si le résultat est ≤ à la médecine du Paraibo, le Paraibo obtient de prendre un nombre d'Actions Headman = au résultat du lancer de dé.
• Si le résultat est > à la médecine du Paraibo, le Paraibo ne peut prendre aucune Action Headman :

Actions Headman :
• Si la médecine du Paraibo 2 ou +, la médecine du Paraibo -1 ; + 1 AP avec un maximum de 9 (2.8.B).
• Dépensez des AP(s) pour acheter 1 Carte de Développement face visible.
• Dépensez 1 AP pour retournez 1 Success du Out of Play vers la draw cup.
• Si Culture > Military, convertissez 1 Culture en 1 Point Militaire.

Étape 5 : Lancez un dé pour chaque Mahimania de chaque Ranchería en jeu avec un taux de médecine de 0, et divisez le résultat par 2 (min 1). Marquez le résultat sur sa Piste de Médecine. Retournez-le du Out of Play vers la Ranchería.

Étape 6 : Toutes les forces des Bandes finies sont réduites de 1 et sont marquées comme non finies (les Bandes avec 1 en force sont enlevées vers le stock avec les Ressources en leurs possessions ; un Mahimania est retourné vers sa Ranchería non possédé.

Étape 7 : Le joueur peut déplacer tous les pions Rancherías en jeu :
• Déplacez # d'espaces = somme totale de la force des Bandes dans sa zone de Ressources.
• Les Rancherías se déplacent d'un espace vers un espace adjacent (même en pointillé).
• Ne peuvent pas entrer dans des Espaces Ennemis, mais peuvent à travers des Espaces de Paix.
• Les Rancherías qui s'arrêtent dans le même espace qu'une Bande, absorbent cette Bande.
• Ne peuvent pas laisser des Bandes en cours de route.
• Si la Ranchería entre dans le même espace qu'un pion " ?", révélez-le : les Enemy APs vont dans la zone Available Enemy APs ; retournez les pions Success vers le draw cup.

Étape 8 : L'Ennemi exécute 1 Instruction gratuite selon le 6.2.2.B.

Étape 9 : Lancez un dé. Si le résultat est ≤ au nombre chiffré dans lequel se trouve le pion Operations sur la Piste Operations Track, déplacez-le dans l'espace *Must Do Passage of Time* ; autrement, avancez le pion d'un espace vers le *Must Do Passage of Time*.

Allez la Phase d'Opération Cleanup. 3.4

© 2016 GMT Games, LLC

4.4 Passage of Time

Étape 1 : Marquez toutes les Bandes en jeu comme non finies.

Étape 2 : Le joueur peut dépensez des pions Ressources d'une Ranchería en jeu afin de créer de nouveaux pions Bandes :
• **Coût :** pop points = 1+ nombre de Bandes déjà créées dans la même Ranchería à cette étape.
• Les nouvelles Bandes créées du stock sont à 1 en force.
• Les nouvelles Bandes sont placées dans la zone de Ressources de la Ranchería avec laquelle les Ressources furent dépensées pour les créer.

Étape 3 : Le joueur peut dépenser des pions Ressources de n'importe quelles Bandes en jeu et/ou des Rancherías afin d'augmenter la force des Bandes :
• Chaque pop point dépensé augmente la force de la Bande de 1.
• Chaque Bande renforcée doit, soit être située dans la zone de Ressources de la Ranchería avec laquelle les Ressources furent dépensées pour les renforcer, ou en possession des Ressources dépensées pour les renforcer.

Étape 4 : Le joueur peut placer 1 nouvelle Ranchería dans un espace occupé par une Bande isolée : Enlevez la Bande et placez la (en compagnie des pions Ressources et du Mahimania empilés avec elle) dans la zone de Ressources de la Ranchería.
• On donne au Paraibo de la nouvelle Ranchería un taux de médecine égal à la force de la Bande de la nouvelle Ranchería.
• S'il y a un pion Mahimania dans la zone de Ressources de la nouvelle Mahimania, échangez-le pour un qui a la même lettre d'identification que la nouvelle Ranchería. Mettez sa médecine pour que son taux corresponde à son ancienne Ranchería., puis placez l'ancien pion Mahimania dans la zone de Ressources de son ancienne Ranchería et mettez sa médecine à 0.

Étape 5 : Le joueur peut volontairement "mettre à la retraite" n'importe lequel des Mahimania avec une médecine > 1 afin de transférez sa médecine au Paraibo de sa Ranchería : mettez la médecine du Paraibo = médecine du Mahimania "mis à la retraite" , puis réduisez la médecine à 0 du Mahimania mis à la retraite. Si le pion Mahimania mis à la retraite est situé ailleurs que dans la zone de Ressources de sa Ranchería, retournez-le non possédé dans la zone de Ressources de sa Ranchería.

Étape 6 : Contrôle Headman Death : lancez un dé pour chaque Headman en jeu excepté ceux dont le Mahimania a été mis à la retraite à l'étape 5. Si le résultat est ≥ au taux de médecine du Headman, aucun effet ; si résultat est < au taux de médecine du Mahimania, le Headman meurt et sa médecine est réduite à une valeur égale à ce lancer de dé.
Étape 7 : Lancez un dé pour chaque Mahimania pour chaque Ranchería en jeu avec un taux de médecine à 0, divisez par deux le résultat (min 1) . Marquez le résultat sur la Piste de Médecine.

Étape 8 : Retournez tous les pions Success dans la zone Out of Play, Operations Track, et la Piste de Médecine vers le Success Check Draw Cup.

Étape 9 : Tous les pions Ressources sur la piste Operation Track sont transférés vers la zone de Ressources de n'importe laquelle des Rancherías en jeu.

Étape 10 : Chaque Tribu/Colonie avec un 1+ *Ravaged* est enlevé. -1 Point Militaire si aucune Tribu/Colonie n'est enlevée. Enlevez tous les *Ravaged* des espaces sur la carte.

Étape 11 : Lancez un dé pour chaque pion Peace et Ally dans un espace sur la carte. Si la résultat est > au coût en AP, retournez le pion dans l'espace vide le plus en haut de sa colonne dans l'Enemy Instruction Display.

Étape 12 : Aléatoirement sélectionner un territoire. Placez 1 Bison disponible dans un espace vide dans ce territoire (au choix du joueur). S'il n'y a aucun espace vide, enlevez 1 pion Bison (n'importe lequel) d'un espace dans ce territoire. et placez le dans n'importe quel espace vide sur la carte (au choix du joueur). Si aucun espace n'est vide et qu'il n'y a aucun Bison dans le territoire choisit aléatoirement, il n'y a aucun effet.

◢ Répétez cette étape pour chaque espace vide dans la zone des Cartes de Développement.

Étape 13 : Défaussez toutes les cartes dans la zone des Cartes de Développement. Résolvez tous les effets "if discarded". Tirez & révélez de nouvelles Cartes de Développement une à la fois jusqu'à ce que tous les espaces soient remplis. Résolvez les effets "When Revealed" sur chaque carte concernée.
Étape 14 : Le joueur peut acheter 1 Carte de Culture (1.3.3).
Étape 15 : Placez le pion *Operations* sur l'espace Start sur la piste Operation Track. Si le pion Passage of Time est dans un espace chiffré, lancez un dé. *Si le résultat est ≤ au nombre chiffré dans lequel se trouve le pion Operations sur la Piste Operations Track, terminez cette procédure et conduisez un Victory Check (2.10)* ; autrement, avancez le pion Passage of Time d'un espace vers le *Must Do Passage of Time*.

Allez la Phase d'Opération Cleanup. 2.10 3.4

2.10 Victory Check

Étape 1: Si l'Objectif de Victory Check de la Carte Historique en jeu n'est pas remplit, le joueur perd le leu. Si le joueur remplit l'Objectif de Victory Check et que cela n'est pas la fin du scénario Historique joué, continuez à l'étape 2.
Étape 2: Enlevez la Carte Historique en jeu du jeu. Enlevez toutes les Cartes de Développement restantes dans le deck des Cartes de Développement du jeu.
Étape 3: Placez la prochaine Carte Historique en jeu. Résolvez l'effet "When revealed".
Étape 4: Placez le pion "Passage of Time" sur l'espace Start sur la piste Operation Track.

Allez la Phase d'Opération Cleanup. 3.4

© 2016 GMT Games, LLC

Comanchería

The Rise and Fall of the Comanche Empire

Résoudre des Instructions Ennemis

Durant l'Étape 3 & 4 de la Phase d'Opération Cleanup (6.2.2.A)

Étape 1
Si l'Ennemi a au moins 1 AP à dépenser, lancez un dé et comparez le résultat au tableau Enemy Action de la Carte Historique courante pour déterminer l'Ennemi Actif.

Étape 2
Lancez un dé et comparez le résultat aux symboles de dés sur l'Enemy Instruction Display. Retournez le pion Instruction appartenant à la colonne de l'Ennemi Actif sur la rangée identifiée par le lancer de dé. Si l'espace est vide, il n'y a aucun effet.

Étape 3
Totalisez le nombre d'Enemy APs dans la zone Enemy Aps et sur la piste General Record Track. Comparez ce total avec le coût en AP de l'Instruction la plus en haut dans la colonne appartenant à l'Ennemi Actif. Si la somme total est < au coût en AP de l'Instruction la plus en haut, allez à l'étape 6. Autrement, dépensez les Enemy Aps pour exécuter l'Instruction la plus en haut.
•Retournez les pions *Enemy APs* dépensés vers le Success Check Draw Cup.
•Utilisez les *Enemy APs* sur la piste General Record Track pour faire l'appoint.
•S'il y a des APs restant, mais qu'aucune Instruction ne reste dans la colonne appartenant à l'Ennemi, allez à l'étape 6.

Étape 4
Exécutez l'Instruction payée à l'étape 3 en utilisant les règles trouvées dans la section 6.3

Étape 5
Glissez l'Instruction exécutée à l'étape 4 vers la Colonne Inactive (même rangée), *puis retournez à l'étape 3*.

Étape 6
Augmentez les *Enemy APs* sur la piste General Record Track par la valeur totale de tous les pions *Enemy APs* restant dans la zone *Available Enemy Aps*.
Retournez tous les pions Enemy AP vers la Draw Cup. Restaurez l'Enemy Instruction Display (6.2.3).

Durant l'Étape 2 de la Phase d'Opération Cleanup (3.5) ou l'Étape 8 de Planning (6.2.2.B)

Étape 1
Lancez un dé et comparez le résultat sur le tableau Enemy Action de la Carte Historique courante pour déterminez l'Ennemi Actif.

Étape 2
lancez un dé et comparez le résultat avec le symbole de dé sur l'Enemy Instruction Display. Retournez le pion Instruction appartenant à la Colonne de l'Ennemi Actif sur la rangée identifiée par le symbole de dé. Si l'espace est vide, il n'y a aucun effet.

Étape 3
Exécutez l'Instruction la plus en haut de l'Ennemi Actif gratuitement.

Étape 4
Restaurez l'Enemy Instruction Display (6.2.3).

Quand une Instruction est tirée Durant un Success Check ou l'Étape 3 de Cleanup (6.2.2.C)

Étape 1
Exécutez l'Instruction sur la face (non barrée) du pion tiré du draw cup.

Étape 2
lancez un dé et comparez le résultat avec le symbole de dé sur l'Enemy Instruction Display. Enlevez le pion Instruction appartenant à l'Ennemi Actif sur la rangée identifiée par le symbole de dé, et placez le dans le Draw Cup. Si l'espace est vierge, de nouveau, lancez un dé jusqu'à obtenir un résultat avec un espace occupé.
Si elle n'est pas placée sur la carte, placez le pion Instruction résolu à l'étape 1 dans l'espace vide le plus en haut de sa colonne sur l'Enemy Instruction Display.

Restaurez l'Enemy Instruction Display (6.2.3)

Étape 1
En commençant avec celle du haut puis en descendant, dans chaque Colonne Ennemi (pas la Colonne Inactive) glissez chaque Pion Instruction vers le haut de manière à remplir l'espace vide de sa Colonne.

Étape 2
En commençant avec celle du bas puis en remontant, dans la Colonne Inactive, prenez chaque pion et placez-le dans l'espace vide le plus haut de sa Colonne.

Résolution des Batailles (7.1)

Étape 1

Déterminez l'Unité Comanche :

- .Si la Bataille prend place dans un espace contenant une Ranchería, le joueur choisit quelle Bande dans la zone de Ressources est l'*Unité Comanche*.
L'unité Comanche peut prendre possession de n'importe laquelle des pions Ressources non possédées et/ou du Mahimania dans la zone de Ressources de la Ranchería.
- .Si la Bataille prend place dans un espace contenant une Bande, cette Bande est l'Unité Comanche.
- .Si la Bataille prend place dans un espace contenant une Tribu Alliée, cette Tribu Alliée est l'*Unité Comanche*.

Étape 2
Si l'Unité Comanche dépense un pion Guns, lancez 2 dés et sélectionnez le plus grand résultat (s'il y en a) ; si pas de Guns, lancez 1 dé. Dans n'importe quel cas, appliquez les modificateurs suivants :
+ ? suite au nombre de carte(s) en jeu que le joueur souhaite utiliser.
+ ? la force de la Bande (si l'*Unité Comanche* est une Bande)
+2 si l'*Unité Comanche* est une Tribu Alliée
+1 si la Bande combattante possède un Mahimania
-1 si la Bande est sur sa face finie
-? le modificateur de Bataille sur le pion de la Colonne de Guerre

Étape 3
Si le résultat non modifié est un "6" ou si le résultat modifié est ≥ 6 (et non un résultat de "1"non modifié), l'Unité Comanche gagne la Bataille ; sur un résultat de dé non modifié de "1" ou modifié < 6, l'Ennemi gagne la Bataille

Étape 4
Appliquez les Résultats de la Bataille (7.2). *Si le résultat est "La Bataille se Termine"*, terminez cette procédure ; autrement, retournez à l'étape 1 et menez un autre round de bataille.

Résultats des Batailles (7.2)

Si l'Unité Comanche Gagne La Bataille:
Réduisez la force de la Colonne de Guerre de 1. *Si elle est réduite à 0, la Bataille se termine*, et le taux de Médecine du Mahimania ayant participé à la Bataille augmente de +1 ; si la Force de la Colonne de Guerre est > 0, retournez à l'étape 1 de la procédure de Bataille et combattez un nouveau round.

Si l'Ennemi Gagne La Bataille:

Si l'Unité Comanche est une Tribu Alliée : Retournez l'Instruction Ally dans l'espace vide le plus en bas dans sa colonne sur l'Ennemi Instruction Display. *La Bataille se termine* ; la Guerre n'est pas terminée.

Si l'Unité Comanche est une Bande *en dehors* d'une Ranchería : Réduisez sa force de 1. Si la force est réduite à 0, enlevez la Bande et toutes les Ressources qu'elles possèdent vers le stock ; si un pion Mahimania était empilé avec la Bande, celui-ci meurt (2.6.1). *La Bataille se termine* ; la Guerre n'est pas terminée.

Si l'Unité Comanche est une Bande *à l'intérieure* d'une Ranchería : Réduisez sa force de 1. Si la force est réduite à 0, enlevez la Bande et toutes les Ressources qu'elles possèdent vers le stock ; si un pion Mahimania était empilé avec la Bande, celui-ci meurt (2.6.1). Si une autre Bande reste dans la Ranchería, retournez à l'étape 1 de la procédure de la Bataille et combattez un nouveau round ; autrement, la Ranchería est détruite (5.5.3). *La Bataille se termine* ; la Guerre est terminée.

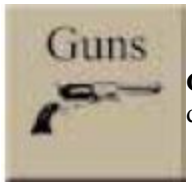
Résumé des Pions du Jeu

Les Pions Ressources

Bison : Vaut 1 point pop ; peut être dépensé pour créer et/ou renforcer des Bandes durant un Passage of Time (4.4).
Peut être échangé contre d'autres Ressources (5.2.4).
Ils sont acquis par l'Action Hunt (5.2.1).

Captives : Vaut 1 point pop ; peut être dépensé pour créer et/ou renforcer des Bandes durant un Passage of Time (4.4). Peut être échangé contre d'autres Ressources ; ne coûte pas d'AP pour échanger des Captives dans un Espace Ennemi.
Ils sont acquis par l'Action Raid(5.2.3).

Food : Vaut 2 point pop ; peut être dépensé pour créer et/ou renforcer des Bandes durant un Passage of Time (4.4).
Food ne peut être acquis seulement par l'Action Négoce (5.2.4).



Guns : Peuvent seulement être acquis par les effets de cartes. Guns fournissent les avantages suivants :

• Durant un Success Check, une Bande possédant un pion Guns peut tenter d'annuler un pion Enemy Aps tiré : lancez un dé, si le résultat ≥ à la valeur en AP, retournez l'APs tiré vers le draw cup ; autrement le pion Guns est dépensé.
• Durant une Bataille, une Bande possédant un pion Guns peut dépenser un pion Guns pour lancer deux dés et sélectionner le plus grand résultat.

Horses : accroît la mobilité d'une Bande le possédant. Il peut être aussi négocié contre d'autres Ressources (5.2.4).
Horses peut être acquis en réussissant des Raids (5.2.3).

Trade Goods : Acquis par le Négoce (5.2.4). Un pion Trade Goods peut être dépensé à n'importe quel moment pour :

• **Relancez un dé.** Le lancer de dé initial est annulé. On ne peut accepter l'ancien lancer de dé une fois qu'il a été relancé. On peut continuer à dépenser des Trade Goods pour relancer si vous en avez encore à dépenser.
• **Retournez tous les pions tirés durant un Success Check** dans le draw cup et retirer le même nombre. On peut continuer à le faire tant que vous en avez à dépenser.
• **IMPORTANT :** Afin de relancer ou de retirer durant l'activation d'une Bande, ou durant une Bataille, le pion Trade Goods devant être dépensé, doit être possédé par cette Bande Active ou la Bande combattante lors d'une Bataille. Dans tous les autres cas, le pion Trade Goods devant être dépensé, doit être soit possédé (n'importe oú sur la carte) ou être non possédé dans la zone de Ressources d'une Rancheria.

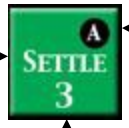
Les Pions Bandes

Force de la Bande — Points de Mouvement (PMs)

Les Pions Colonnes de Guerre

Force de la Colonne de Guerre — Modificateur de Bataille

Le Pion Instruction



Nom de l'Instruction — Identification de L'Instruction

Force de la Bande

Autres Pions

Mahimania Médecine

Paraibo Médecine

Marqueurs Ennemis Coloniaux (Utilisés dans les Espaces Carrés Ennemis)

Espagne

Mexique

USA

Texas

Pions Hexagonaux

Rancheria

Colonie du Sud

Colonie de L'Ouest

Colonie de L'Est

Tribu

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

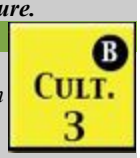
Instructions Ennemis

6.3.1 Ally

Étape 1 : Si 1+ de pions Ravaged dans un Espace Ennemi appartenant à l'Ennemi Actif, *exécutez à la place une Instruction Recover (6.3.7)* et ***terminez cette procédure.***

Étape 2 : Placez le pion Instruction Ally sur une Tribu non alliée (au choix du joueur). S'il y a des *Tribus non alliées en jeu,* exécutez à la place une Instruction Encroach (6.3.3), et ***terminez cette procédure.***

6.3.2 Culture attaque (Cult)



Étape 1 : Si 1+ de pions Ravaged dans un Espace Ennemi appartenant à l'Ennemi Actif, *exécutez à la place une Instruction Recover (6 .3.7),* et ***terminez cette procédure.***

Étape 2 : Le joueur perd une Point de Culture. Le joueur perd un Point de Culture supplémentaire pour chaque Colonie appartenant à l'Ennemi Actif.

6.3.3 Encroach (Encr.)

Étape 1 : Si 1+ de pions Ravaged dans un Espace Ennemi appartenant à l'Ennemi Actif, *exécutez à la place une Instruction Recover (6.3.7),* et ***terminez cette procédure.***

Étape 2 : Lancez un dé pour déterminez quel territoire recevra le pion Tribu. Placez un pion Tribu disponible dans un espace de ce territoire (au choix du joueur). Si un Bison est dans l'espace, il retourne dans le stock :

• Doit respecter la règle de l'empilement (2.4). Si le territoire ne contient pas un espace qui peut contenir le pion, placez le dans le territoire avec le grand symbole de lancer de dé (si sur le "6", allez au "1"). S'il n'y a pas d'espace sur la carte qui peut recevoir le pion, exécutez à la place une *Instruction Hunt* (6.3.4), et ***terminez cette procédure.***

• Si aucun pion Tribu n'est disponible, *exécutez à la place une Instruction Hunt (6.3.4) et* ***terminez cette procédure.***

6.3.4 Hunt

Étape 1 : Si 1+ de pions Ravaged dans un Espace Ennemi appartenant à l'Ennemi Actif, *exécutez à la place une Instruction Recover (6.3.7),* et ***terminez cette procédure.***

Étape 2: Aléatoirement déterminez un territoire.Si 1+Bison dans ce territoire, enlevez un pion Bison vers le stock (sélection aléatoire).

• Si le résultat donne un résultat qui a 0 Bison dans ce territoire, sélectionnez un autre territoire avec un symbole de lancer de dé plus grand (si sur le "6", allez au "1") ; répétez jusqu'à ce qu'un Bison soit enlevé.

• Si aucun Bison sur la carte, pas d'effet.

6.3.5 Peace

Étape 1 : Si 1+ de pions Ravaged dans un Espace Ennemi appartenant à l'Ennemi Actif, *exécutez à la place une Instruction Recover (6.3.7),* et ***terminez cette procédure.***

Étape 2 (Si l'Ennemi Actif a une Colonne de Guerre dans un espace sur la carte) : Si cette Colonne de Guerre est déjà dans le même espace qu'une Ranchería, une Bande, ou une Tribu Alliée, terminez cette procédure ; autrement, comparez sa force avec celle de l'Instruction Peace devant être exécutée :

• Si la force de la Colonne de Guerre < au coût en AP du pion Peace, l*a Guerre se termine.* Placez l'instruction Peace sur l'espace le plus en haut de la colonne inactive sur l'Enemy Instruction Display. ***terminez cette procédure.***

• Si la force de la Colonne de Guerre ≥ au coût en AP du pion Peace, effectuez le 3.1, étapes 1 et 2. Traitez l'Instruction Peace comme ayant été résolue et placez la sur la colonne Inactive de l'Enemy Instruction Display. ***terminez cette procédure.*** 3.4

Voir Errata du 5 janvier 2017

Étape 3 : Placez le pion Peace sur l'espace carré Ennemi (si c'est l'Est, placez le dans l'espace carré au Sud-Est). Substituez le pion Peace pré-existant.

6.3.6 Raid

Étape 1 : (Si le Nord a déjà une Colonne de Guerre dans un espace sur la carte) : Si cette Colonne de Guerre est déjà dans le même espace qu'un pion Bande ou une Rancheria, terminez cette procédure ; autrement, déplacez la Colonne de Guerre du Nord d'un espace et contrôlez la réduction de sa force (3.1, étapes 1 et 2, ***puis terminez cette procédure.*** 3.1

Voir Errata du 5 janvier 2017

Étape 2 : Si 1+ pion Ravaged dans un Espace Ennemi appartenant à l'Ennemi Actif, *exécutez à la place une Instruction Recover (6.3.7)* et ***terminez cette procédure.***

Étape 3 , Formez une Colonne de Guerre : Placez l'Instruction Raid dans le même espace qu'une tribu non alliée choisie aléatoirement la plus prés d'une Ranchería (si pas de Ranchería, la plus près d'une Bande). Placez un pion Colonne de Guerre avec une force = un coût en AP du pion Raid dans le même espace. S'il n'y a pas de tribu non alliée en jeu, exécutez à la place une Instruction Encroach (6.3.3) et ***terminez cette procédure.***

6.3.7 Recover

Procédure : Enlevez un pion *Ravaged* de n'importe quel espace contenant une pièce Ennemi Active. Si > 1 pion Ravaged sur les espaces Ennemis Actifs, utilisez la sélection aléatoire pour déterminer quel espace a un pion Ravaged à enlever.

6.3.8 Settle

Étape 1 : Si 1+ de pions Ravaged dans un Espace Ennemi appartenant à l'Ennemi Actif, *exécutez à la place une Instruction Recover (6.3.7)* et ***terminez cette procédure.***

Étape 2 : Placez 1 pion Settlement disponible appartenant à l'Ennemi Actif dans un espace rond sur la carte. Le Pion Bison dans l'espace retourne dans le stock.

• Doit respecter la règle de l'empilement (2.4).

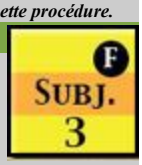
• Placez la Colonie la plus près (le moins de MPs) de l'espace carré de l' Ennemi Actif (Si c'est l'Est, choisissez aléatoirement entre les deux espaces carrés). Utilisez uniquement les Connexions Ennemies quant vous tracez la route.

• Si > 1 espace peut recevoir un pion Colonie, choisissez l'espace avec la plus petite valeur.

• Si > 1 espace s'applique encore, utilisez la sélection aléatoire.

• Si l'Ennemi actif n'a pas de pion Colonie disponible à placer, ou vous ne pouvez placer une Colonie légalement dû aux règles de l'empilement, exécutez à la place une *Instruction Subjugate (6.3.9)* et ***terminez cette procédure.***

6.3.9 Subjugate (Subj.)



Étape 1 : Si 1+ de pions Ravaged dans un Espace Ennemi appartenant à l'Ennemi Actif, *exécutez à la place une Instruction Recover (6.3.7)* et ***terminez cette procédure.***

Étape 2 : Sélectionnez un pion Tribu à cibler

• Sélectionnez un pion Tribu le plus près (le moins de Mps) de l'un des Espaces Ennemis de l'Ennemi Actif. Utilisez uniquement les Connexions Ennemies quant vous tracez la route. Si > 1 pion Tribu également près, sélectionnez la Tribu occupant la plus basse valeur d'espace, puis si > 1, utilisez la sélection aléatoire.

• Si aucune Tribu ciblée éligible, *et* l'Ennemi Actif a un pion Colonie disponible qui pourrait être placé avec une Instruction Settle (6.3.8), *à la place exécutez une Instruction Settle (6.3.8)* et ***terminez cette procédure.***

Si une Colonie ne peut être placée et l'espace carré de l'Ennemi actif n'est pas un espace de Paix, *à la place exécutez une Instruction War (6.3.10)* en utilisant le coût en AP de l'Instruction Subjugate et ***terminez cette procédure.***

Si l'espace carré de l'Ennemi actif est un espace de Paix, *à la place exécutez une Instruction Culture Attack (6.3.2)* et ***terminez cette procédure.***

Étape 3 : Enlevez le pion Tribu ciblé vers le stock.

6.3.10 War

Étape 1 (Si l'Ennemi Actif a déjà une Colonne de Guerre dans un espace sur la carte): Si cette Colonne de Guerre est déjà dans le même espace qu'une Ranchería, une Bande, ou une Tribu Alliée, terminez cette procédure;autrement effectuez le 3.1, étapes 1 et 2, pour la Colonne de Guerre de l'Ennemi, ***puis terminez cette procédure.*** 3.1

Étape 2 : Si 1+pions Ravaged dans un Espace Ennemi appartenant à l'Ennemi Actif, *à la place exécutez une Instruction Recover (6.3.7)* et ***terminez cette procédure.***

Étape 3 : Si l'Espace Ennemi carré de l'Ennemi actif est un Espace de Paix, enlevez le pion Peace et placez le sur l'espace vide le plus en bas de sa colonne sur l'Enemy Instruction Display, ***puis terminez cette procédure.***

Étape 4 : Formez une Colonne de Guerre : Placez l'Instruction War dans l'Espace carré Ennemi de l'Ennemi Actif (Si c'est l'Est, choisissez aléatoirement entre les deux espaces carrés) en relation avec la force d'un pion égale à :

• le coût en AP de l'Instruction War

• + le nombre de Colonie en jeu de l'Ennemi Actif

• + les modificateurs éventuels causés par les cartes en jeu

• la force de la Colonne de Guerre ne peut excéder huit.

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

© 2016 GMT Games, LLC