


4 CARTES HISTORIQUES

1^{er} Carte Historique 1700 - 1749



1700-1749

1700
1749

Enemy Action

North	1 die	
West	2 dice	✗
South	3 dice	✗

Pendant quelle est en jeu :
Les Instructions Ennemis Recover réussissent seulement sur un lancer de dé 1-3. Si le lancer est un 4-6, les APs sont dépensés, mais aucun pion Ravaged n'est enlevé.
Placez l'Instruction du Nord "G" dans le Success Check Draw Cup après le premier Passage of Time.

Objective de Contrôle de Victoire
Le joueur doit contrôler Upper Arkansas et avoir au moins une Rancheria dans un second territoire H1

2^{ém} Carte Historique 1750 – 1799
face révélée en premier



HISTORY CARD

1750
1799

Quand elle est révélée:
Enlevez l'Instruction Nord "G" du jeu. Si une Instruction du Nord se trouve dans le Success Check Draw Cup, elle est enlevée de la tasse et placez la face recto visible dans un espace vide de la Colonne du Nord de l'Enemy Instruction Display. Placez l'Instruction "G" de l'Ouest dans le Success Check Draw Cup"

Mélangez les cartes 22-42 pour former un nouveau Deck de Cartes de Développement.

Tournez cette carte sur l'autre face

H2

2^{ém} Carte Historique 1750 - 1799



1750-1799

1750
1799

Enemy Action

North	1 die	
West	2 dice	✗
South	3 dice	✗

Pendant quelle est en jeu :
Les Instructions Ennemis Recover réussissent seulement sur un lancer de dé 1-3. Si le lancer est un 4-6, les APs sont dépensés, mais aucun pion Ravaged n'est enlevé.
Placez l'Instruction du Nord "G" dans le Success Check Draw Cup après le premier Passage of Time.


Objective de Contrôle de Victoire
Le joueur doit contrôler deux territoires et avoir au moins une Rancheria dans un second territoire H2


Note de Joël : voir FAQ partie Errata.


Note de Joël : voir FAQ partie Errata.

4 CARTES HISTORIQUES

3^{ém} Carte Historique 1800 – 1849
face révélée

HISTORY CARD 

Quand elle est révélée:
Enlevez l'Instruction Est "G" du jeu. Si une Instruction du Nord se trouve dans le Success Check Draw Cup, elle est enlevée de la tasse et placez la face recto visible dans un espace vide de la Colonne de l'Est de l'Enemy Instruction Display. Placez l'Instruction "G" de l'Ouest dans le Success Check Draw Cup". 
Le Texas est l'Ennemi Colonial dans l'Est.

Trouvez les cartes #43 et #44. Mélangez les cartes 45 à 63 pour former un nouveau Deck de Cartes de Développement. 
Placez les cartes #43 et #44 sur le haut du deck.
Tournez cette carte sur l'autre face

H3



3^{ém} Carte Historique 1800 - 1849

1800-1849 

Enemy Action		North	
		West	
		South	
		East	

Pendant quelle est en jeu :
Les Instructions Ennemis Recover réussissent seulement sur un lancer de dé 1-4. Si le lancer est un 5-6, les APs sont dépensés, mais aucun pion Ravaged n'est enlevé.

Objective de Contrôle de Victoire
Le Nombre de Rancherías en jeu doit être > au nombre de Colonies (Settlement) en jeu. Chaque Territoire contrôlé par les Comanches compte comme une Ranchería. **H3**

Note de Joël : voir FAQ partie Errata.

4 CARTES HISTORIQUES

4^{ém} Carte Historique 1850 – 1875
face révélée

HISTORY CARD 1850 1875

Quand elle est révélée:
Enlevez l'Instruction Sud "G" du jeu. Si une Instruction du Sud se trouve dans le Success Check Draw Cup, elle est enlevée de la tasse et placez-la face recto visible dans un espace vide de la Colonne du Sud de l'Enemy Instruction Display. Placez l'Instruction "G" de l'Est dans le Success Check Draw Cup".

Trouvez les cartes #64 et #68. Mélangez les cartes 69 à 84 pour former un nouveau Deck de Cartes de Développement. Placez les cartes 64 et 67 sur le haut du deck dans l'ordre numérique (64 en haut).
Mettez la carte #63 de côté.

Si cela n'est pas le cas, les USA sont l'Ennemi Colonial dans l'Est et l'Ouest ; Le Mexique est l'Ennemi Colonial dans le S

Tournez cette carte sur l'autre face

H4

4^{ém} Carte Historique 1850 - 1875

1850-1875 1850 1875

Enemy Action	South	
	West	
	East	

Pendant quelle est en jeu :
Les Instructions Recover de l'Est réussissent seulement sur un lancer de dé 1-4. Si le lancer est un 5-6, les APs sont dépensés, mais aucun pion Ravaged n'est enlevé.

Un Victory Check ne peut survenir sauf si un pion Passage of Time se trouve dans l'espace "Must do Passage of Time".

Objective de Contrôle de Victoire
Voir la Condition de Victoire du Scénario dans la section 9 du livre de règle. H4