

COMANCHERÍA

The Rise and Fall of the Comanche Empire

1700-1875



RÈGLES DU JEU

De Joel Toppen

TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction.....	2	6. L'ennemi.....	16
2. Règle générale.....	6	7. Les batailles.....	20
3. Séquence de jeu.....	9	8. Les réserves.....	20
4. Les Opérations du joueur.....	11	9. Les scénarii.....	21
5. Les actions du joueur.....	15		

1. Introduction

1.1. Vue générale sur le jeu

Comancheria est un jeu solo dans lequel vous, le joueur, êtes en charge du peuple Comanche sur les points-clés culturels et les décisions politiques, du moment où il s'est répandu dans les plaines méridionales jusqu'à sa confrontation ultime avec l'armée Américaine en 1875 à Red River (Red River War). Le jeu est divisé en quatre "périodes historiques" : "1700-1749, 1750-1799, 1800-1849, et 1850-1875. Tout au long de cette période, vous rencontrerez d'autres tribus et serez confrontés au pouvoir colonial de l'Espagne, du Mexique, et des États-Unis, dont la plupart essaieront de vous expulser hors de vos territoires. Chaque Période Historique a un Objectif de Contrôle de Victoire (Victory Check Objective), le joueur doit avoir réalisé cet Objectif Historique ou bien le jeu se termine en une défaite pour le joueur. Pendant chaque Période Historique, le joueur doit s'efforcer non pas seulement de réaliser cet Objectif Historique, mais également de maintenir ses Points de Culture et Militaires à un niveau suffisant. Si le joueur a 0 Point Militaire et Culturel, le jeu se termine immédiatement en une défaite du joueur.

Note Culturelle : Connus par certains comme les Seigneurs des Plaines, les Comanches s'appellent eux-mêmes *Namumuu* (prononcez- *nuh-muh-nuh*). Ce mot est l'équivalent pour les Comanches de ce que Diné est pour les Navajos. Il signifie "les gens."

Liste des Composants

Un jeu complet de *Comancheria* comprend :

- une carte descriptive de 22" x 34" (56 cm x 86 cm environs)
- Deux planches de pions pré-découpées
- 84 cartes de Développement Culturel (21 pour chaque période historique)
- 4 Cartes Historiques
- 24 Cartes de Culture
- 24 Cartes de Guerre
- 1 règle du jeu
- 1 Tutoriel
- 2 cartes aide de jeu

1.2. Termes Important du jeu

Premièrement, les joueurs peuvent souhaiter sauter la lecture de cette section et s'y référer uniquement quand ils rencontreront ces termes qu'ils ne comprendraient pas (incluant les cartes).

Action : raccourci pour "Action du joueur." Voir section 5. Également un point clé d'une carte. Voir 1.3.4 E.

Action de Contre-mesure (texte clé sur une carte ; apparaît seulement sur les Cartes de Guerre) : Une "Contre-mesure" est une action spéciale qui peut être entreprise par une Bande Active pendant une Opération Take Actions.

Adjacent : Les espaces sur les cartes sont "adjacents" s'ils sont connectés par une ligne (en pointillé ou continue).

IMPORTANT : Les lignes en pointillé peuvent seulement être empruntées pas les bandes de Comanches, les Rancherías, et les colonnes de guerre de l'Ennemi du Nord. Les colonnes de Guerre Coloniale traitent les connexions de lignes en pointillé comme si elles n'existaient pas.

APs (Action Points) - Points d'action en Français : Il y a 2 types de Points d'Action différents. Les deux types sont suivis sur la Piste Générale de suivi :

Les Points d'Action des Ennemis sont dépensés par l'ennemi pour exécuter des pions Instructions. Chaque pion d'Action des Ennemis a un coût. Un maximum de 9 points peuvent être dépensés.

Les Points d'Action du joueur sont dépensés par le joueur pour entreprendre une variété de tâches. Un maximum de 9 points peuvent être dépensés.

Arrondir les Fractions : Voir Fractions.

Bande : Un groupe de guerriers Comanches est représenté par un pion. Voir 1.3.2.

Bandes Actives : Une Bande est considérée "active" si elle est dans le processus de dépenser des MPs (5.1).

Cartes de Développement : Cartes révélées à partir d'un deck qui impliquent un nombre d'effets de jeu. Voir 1.3.4.

Contrôle par les Comanches : Un Territoire sur la carte (1.3.1.A) est contrôlé par les Comanches s'il y a au moins une bande de Comanches ou une Ranchería dans un ou plusieurs espaces de ce Territoire et qu'il n'y a aucun Espace Ennemi dans ce Territoire.

Culture Points - Points de Culture : La mesure de l'indépendance Culturelle des Comanches. Voir 2.11.

Disponible (Avalaible) : Une pièce de jeu qui n'est pas clairement enlevée du jeu et qui n'est pas déjà en jeu est considérée être disponible.

DRM : abréviation pour "die roll modifier" ou modificateur du lancer de dé.

Ennemi : Le terme "Ennemi" dans le jeu correspond aux quatre entités non joueur qui combattent le joueur durant le jeu : le Nord, le Sud, l'Est, et l'Ouest.

Ennemi Actif : Un ennemi est considéré comme "actif" si il est dans le processus de dépenser des Enemy APs (6.2.2).

Ennemi Colonial : L'Ouest, le Sud, et l'Est sont les Ennemis Coloniaux. Des espaces carrés appartenant à l'Ouest, au Sud, et à l'Est sont chacun assignés à un pion Ennemi Colonial pour désigner quel Pouvoir Colonial (Espagne, Mexique, Texas, ou USA) est au commandement de cet ennemi.

Ennemi Connexion : Voir 1.3.1C

Ennemi Espace : Les espaces carrés sur la carte sont des Espaces Ennemis. Les espaces ronds contenant un pion Tribu ou colonie sont des Espaces Ennemis. Les espaces de Paix (voir ci-dessous), cependant, ne sont pas des Espaces Ennemis. En d'autres termes, un espace qui remplit les conditions pour être un Espace Ennemi et un espace de Paix, est considéré seulement comme un Espace de Paix.

Ennemi – les pièces : Les colonies et les pions tribus, aussi bien que les Colonnes de Guerre, sont des Pièces Ennemies.

Espaces Vides : Un espace vide est un espace qui ne contient aucune pièce.

Fin d'une Bataille - Battle Ends : Termine une procédure de Bataille. Voir 7.1.

Fractions (arrondir les fractions) : la Moitié, Diviser en deux, ou Partager : Quand il vous est demandé de faire "la moitié" d'un nombre ou "partager en deux" un nombre, toujours arrondir au chiffre inférieur à moins que la règle ou la carte stipule d'effectuer autre chose.

Headman : chef, Headmen : chefs

Les deux pions "Paraibo" (chef civil) et "Mahimiana" (chef de guerre) sont définis comme des Headmen (voir aussi 2.6).

Headman Action : Durant l'Opération Planning (4.3), un Paraibo avec un taux de médecine d'au moins de 1, peut entreprendre une ou plusieurs actions Headman (Headman, actions).

Historical Period – Période Historique : Correspond au temps écoulé entre le placement d'une Carte Historique et un Victory Check (2.10).
Si elle est défaussée pendant un Passage of Time (point clé du texte) : les effets suivants se produisent si cette carte est défaussée durant l'étape 13 d'une procédure Passage of Time (de telles cartes dans la main du joueur sont forcément défaussées).

En Jeu, dans le Jeu : Une pièce de jeu est considérée "En Jeu" si c'est un pion dans l'espace des Ressources d'une Ranchería, ou dans un espace sur la carte.

Exception : Les pions hexagonaux Rancherías sont seulement en jeu lorsqu'ils sont sur un espace sur la carte (les pions Rancherías sont hors du jeu s'ils sont dans l'espace Ressources). Les cartes de développement sont en jeu seulement si elles sont faces visibles (recto : les capacités sont visibles) sur leur espace dédié sur le plateau de jeu. Une carte de Guerre est en jeu si l'événement Guerre est dans son espace sur le plateau de jeu (War Event). Une carte Historique est en jeu si elle est visible sur son espace dédié sur le plateau de jeu (History card). Les cartes de Culture qui sont en jeu sont placées dans une zone choisie par le joueur à côté du plateau de jeu.

Military Points - Les Points Militaires : La mesure de l'indépendance Politique des Comanches. Voir 2.11

Hors du jeu : Une pièce est considérée "hors du jeu" si elle n'est pas qualifiée pour le statut "En jeu". Les pièces qui sont "hors du jeu" sont habituellement contenus dans l'espace Out of Play sur la carte. Les pièces qui sont "hors du jeu" peuvent revenir en jeu, tandis que les pièces qui sont enlevées du jeu (voir la définition ci-dessous) ne le peuvent pas.

Médecine : Chaque Headman a un taux chiffré, suivi avec un pion sur la piste de Médecine du Headman.

Play From Hand (stipulé par le texte sur la carte) – *Joué de la main* : Quand une carte est jouée de sa main, elle est défaussée à moins que la carte ne stipule le contraire. Sauf si la carte stipule le contraire, les cartes peuvent être jouées de la main du joueur à n'importe quel moment exception pendant un Passage of Time. Voir aussi 1.3.4.B.

Pop Points (Population Points) – Points de Population :

Des pions Ressources ont une valeur en points qui est utilisée pour créer et/ou renforcer les Bandes pendant un Passage of Time. (4.4).

Possessions/ possédées : Les pions Ressources et Mahimiana peuvent être possédés par un pion d'une Bande. Placez chaque pion d'une Bande sur le dessus des pions en sa possession.

IMPORTANT : Une fois qu'une Bande prend possession de pions, elle peut seulement renoncer à ses possessions pendant l'étape 1 de l'Opération Cleanup Phase (3.4), ou bien dans le cas des Ressources, en les dépensant.

Pouvoir Colonial : L'Espagne, le Mexique, le Texas, et les USA représentent les Pouvoirs Coloniaux dans le jeu. Chaque Ennemi Colonial doit être commandé soit par le scénario soit par une carte désignée par un Pouvoir Colonial.

IMPORTANT : Quand le texte d'une carte Historique ou de Développement stipule qu'une nouvelle nation devient un Ennemi Colonial dans l'Ouest, le Sud, ou l'Est, remplacez le pion de l'Ennemi Colonial dans l'espace Ennemi par celui indiqué dans le texte de la carte. Les Colonnes de Guerre ne sont pas affectées.

Note de Conception : Les opérations en cours dans Comanchería sont moins efficaces pendant une transition de régime.

Priorité Alphabétique : Voir 2.3.

Remove/Removed from game – Enlever/ Enlever du jeu : Quand il est demandé d'enlever du jeu une pièce, mettez cette pièce dans la boîte de jeu. Les pièces enlevées du jeu sont hors du jeu pour le reste de la partie.

Reservation, la – La réserve indienne : La Réserve vient en jeu pendant la 4ème période du jeu (1850-1875). La réserve est un espace spécial sur la carte. Voir section 8 pour plus de détails.

Resources - Ressources : Les pions Ressources (voir 2.7)

Sélection Aléatoire/Sélection Aléatoire sur la carte : Voir 2.2.

Spend/Spent – Dépenser/Dépensé : Quand une Ressource est "dépensée", elle retourne dans le stock (voir définition dans le jeu). Quand un élément qui est suivi sur la General Record Track est dépensé (comme APs, la Culture, et les Military Points), le marqueur utilisé pour suivre cet élément est ajusté proportionnellement sur la General Record Track. Quand un pion Enemy APs provenant du Success Check Draw Cup est dépensé, il retourne au Draw Cup.

Draw Cup : Draw : tirer et Cup : tasse ou coupe

Spend....APs to take into hand (stipulé par le texte sur la carte) – *Dépensez.... des APs pour le mettre dans sa main* : Pendant une Opération Planning, comme une Headman Action, si le joueur dépense le nombre de APs, la carte peut être prise dans la main du joueur.

Stacking – Empilement : Le terme "stacking" correspond à la limitation du nombre de pièces permises dans un espace sur la carte. Voir 2.4.

Stock : Le terme "stock" correspond aux pièces de jeu de marchandises disponibles dans l'espace Out of Play ou l'Avalaible Resources. Prendre une pièce de jeu du "stock" correspond à prendre cette pièce de jeu dans l'espace des pièces disponibles (Avalaible Resources) qui ne sont pas encore en jeu. Retournez une pièce dans le "stock" correspond à retourner cette pièce dans l'espace Out of Play ou l'Avalaible Resources.

Target Space – Espace ciblé : L'espace dans lequel une action est tentée est appelé Target Space.

Tribus Alliées : Un pion Tribu marqué avec un pion instruction "Ally" est une tribu alliée.

Unpossessed - non possédée : Les pions Ressources et/ou Mahimiana en jeu qui ne sont pas empilés sous un pion Bande sont non possédés (Unpossessed).

Valeur d'une zone : La valeur numérique appartient à chaque espace entouré sur la carte (1.3.1.B).

Victory Check Objective - Contrôle d'objectif de Victoire : Cette partie d'une période d'une carte historique doit être accomplie à la fin de cette Période Historique pour éviter une défaite du joueur. Voir 1.3.5, et 2.10.

Wagon Train Space – une file ou convoi de chariot : Les espaces sur la carte entourés qui sont connectés par un symbole de ligne de chariot constitue un Wagon Train Space (Llano Estacado #1, Upper Arkansas #s 3,4,5 et 6).

War Column - Colonne de Guerre : Un pion Instruction "War" ou "Raid" empilé avec un pion de colonne de guerre dans un espace sur la carte ensemble constituent une colonne de guerre.

War Ends – la fin de la guerre : Quand cette phrase est rencontrée : enlevez les pions de guerre de la colonne de n'importe quel espace sur la carte où ils sont actuellement situés. Retournez le pion Instruction dans l'espace vide le plus haut de sa colonne du Enemy Instruction Display (si tous les espaces de sa colonne sont occupés, placez le pion Instruction dans le Success Check Draw Cup). Retournez son pion de guerre de la colonne avec sa force dans le stock.

War Space – Espace de Guerre : Un espace contenant une colonne de guerre correspond à un espace de guerre.

While in play – Pendant qu'il -qu'elle est en jeu (Point clé du texte d'une carte) : La condition qui suit prévaut aussi longtemps que cette carte est en jeu.

When revealed – Quand révélé (Point clé du texte d'une carte) : Le texte qui suit doit être mise en œuvre aussi longtemps que la carte est sur sa face visible (recto) c'est à dire en jeu, et avant qu'une autre carte soit tirée.

1.3. Composants du Jeu

1.3.1. La Carte

A.Territoires : Il y a six territoires dans le jeu. Chaque territoire se compose de six espaces ronds. Chaque territoire contient le côté d'un dé à 6 faces. Ce côté avec son nombre est utilisé pour plusieurs raisons de jeu. Notez que la couleur du dé est de la même que la couleur des 6 espaces contenus dans chaque territoire. Pour ceux qui ont des difficultés à distinguer les couleurs, le nom du territoire apparaît également à l'intérieur de chaque espace qui compose ce territoire.

B. Espaces sur la carte : généralement parlant, il y a 3 types différents d'espaces sur la carte dans le jeu : des espaces ronds, le Canyon Palo Duro qui est hexagonal, et des espaces ennemis carrés.

- **Les espaces Ronds** sur la carte appartiennent à l'un des six territoires et possèdent une valeur numérique de zone (de 1 à 6) qui est utilisée pour plusieurs raisons de jeu.

- **Le Canyon de Palo Duro** est un espace spécial sur la carte qui appartient à aucun territoire et n'a aucune valeur de zone.

- **Les espaces Ennemis carrés** représentent les installations coloniales (Ouest, Sud, et Est), et potentiellement les puissantes tribus hostiles du Nord. Notez que l'Est a deux espaces carrés. Les espaces carrés n'appartiennent à aucun territoire et n'ont aucune valeur de zone.

C. Les Lignes de Connexion: Les lignes de connexion rattachent les espaces les uns aux autres. Il y a trois types différents de lignes de connexion :

- **Des lignes continues de connexion** : Aucune règle spéciale

- **Des lignes de connexion en pointillé** : Les colonnes de guerre d'Ennemis coloniaux (pas l'Ennemi du Nord) ne peuvent pas parcourir les lignes de connexion en pointillé.

- **Les connexions Ennemis** : Les connexions jaunes, vertes, et bleues entre les espaces sur la carte représentent les connexions Ennemis. Les Instructions Enemy Subjugate (6.3.9) et Settle (6.3.8) peuvent seulement prendre place à travers les connexions Ennemis.

D. Les Espaces pour les Cartes de Développement: Il y a trois espaces pour les cartes de développement sur le bord en haut du plateau de jeu. Une carte de développement est posée sur ces espaces pendant un Passage of Time (4.4).

Instruction de jeu: Un espace a également été mis à disposition sur le plateau de jeu pour mettre le deck des cartes de développement.

E• Un espace War Event : - *événement de guerre* : Durant chaque phase War Column, toutes les cartes dans cette espace sont défaussées et s'il y a une War Column en jeu, une nouvelle carte War est tirée dans cet espace et son effet s'applique (War Event – 3.1).

F• History Card : - *carte historique* : Il y a un espace sur le plateau de jeu dans lequel une carte historique de la période jouée est placée pendant l'installation du jeu,

1.3.2. Les Pions

Les pièces carrées, rondes, et hexagonales du jeu sont appelées "pions." Le nombre de pions fournis dans le jeu est strictement limité par choix de design. Il n'est pas permis au joueur de créer des pions supplémentaires.



Les pions Bandes : Les pions Bandes représentent des guerriers Comanches. Les pions Bandes contiennent deux valeurs : la force (à gauche) et les Points de Mouvement (MPs ; à droite.) Les pions Bandes peuvent être dans un des deux statuts : non fini (recto visible allant de 4 à 6 MPs) ou Fini (avec un indice de MP de "F")

Si on vous dit de réduire la force de votre Bande, remplacez la plus haute valeur de force avec une force disponible de valeur inférieure la plus proche. Si aucune autre Bande n'est disponible (comme dans le cas d'une Bande de force 3 quand toutes les Bandes avec une force de 2 sont en jeu), alors remplacez-là avec une bande de force 1 . Si aucune Bande de force 1 n'est disponible, la force de la bande est réduite à 0. Toutes les Bandes réduites à 0 de force sont enlevées du jeu. Le joueur ne peut pas volontairement enlever une Bande du jeu.



Les marqueurs d'espace des Ennemis Coloniaux : Ces marqueurs avec un porte-drapeau sont placés dans l'espace carré de l'Ennemi pour désigner quel pouvoir Colonial est aux commandes de l'Ennemi.

General Records Tracks Counters – La piste générale de suivi des Pions : Les pions "APs", "MPs", "Enemy APs", "Culture Points" et "Military Points" sont utilisés sur la piste générale de suivi des Pions pour indiquer combien de ces points possède le joueur et l'Ennemi.

Les pions Headman : Il y a 2 pions pour chaque Mahimiana et un pion pour chaque Paraibo :

Les pions Mahimiana : Un pion est utilisé sur la piste pour suivre la position du headman sur la carte ; l'autre est utilisé pour suivre son indice de médecine sur la piste de médecine.

Les pions Paraibo : un pion est utilisé sur la piste pour suivre son indice de médecine sur la piste de médecine.

Les pions Instruction : Les pions Instruction gouvernent le comportement de l'Ennemi dans le jeu. Voir 6.2 pour plus de détails sur la fonction de ces pièces.

Les pions Operations Track : Les "Opérations" et "Passage of Time" sont utilisés sur piste Operations Track.



Les pions Rancherías : Les pions Rancherías fonctionnent comme des bases à partir desquelles les Bandes peuvent opérer. Les joueurs de *Navajo Wars* trouveront que ces Rancherías fonctionnent beaucoup comme les pions Famille dans ce jeu. Voir 2.5.2. pour plus de détails.



Les pions Ravaged – Ravagés : les pions Ravaged sont placés sur des Espaces Ennemis (*Clarification du 5 janvier 2017 de la FAQ*) et/ou des Espaces de Paix durant les Actions du Joueur (5.2.3). Les pions Ravaged peuvent éliminer les pions Colonies ou Tribus sur lesquels ils sont empilés durant une opération Passage of Time (4.4).

IMPORTANT : Chaque fois qu'un pion Colonie ou Tribu est enlevé du jeu, tous les pions Ravaged avec lui sont enlevés et mis dans le stock.

Les pions Ressources : Les pions Ressources sont des pièces de jeu que le joueur cherchera à acquérir pour donner du carburant à ses efforts dans le but d'achever une victoire. Voir 2.7.



Les pions Colonies : Les Colonies représentent les Colonialistes Européens qui s'installent à l'intérieur ou sur la frontière de la Comancheria.



Les pions Success Check : Les pions Success Check sont tirés d'une draw cup (une tasse dans laquelle sont mis ces pions) durant un Success Checks. Les joueurs de *Navajo Wars* trouveront que ces pions fonctionnent comme les cubes dans ce jeu. Voir 2.9 pour de plus amples détails.



Les pions Tribus : Les pions Tribus sont utilisés pour représenter d'autres tribus des plaines de l'Amérique du Nord (Apaches, Wichitas, Tonkawas, Pawnees, Cheyennes, etc etc ..). Dans le jeu, les pions Tribus sont des obstacles au contrôle des territoires par les Comanches (voir 1.2 "Contrôle des Comanches").

D'une certaine manière, les Tribus peuvent devenir des alliées et peuvent être également des sources de Ressources utiles à travers le troc (5.2.4).



La Force des pions des Colonnes de Guerre : Des pions avec des chiffres sont utilisés en combinaison avec des pions Instructions désignant la force des Colonnes de Guerre. La force des pions des Colonnes de Guerre pour l'Ouest, le Sud, et l'Est ont un drapeau Colonial pour indiquer quel Ennemi Colonial est en jeu. La force des pions des Colonnes de Guerre ont un indice de Force centré en bas, et ont un DRM en bas à droite du pion.

1.3.3. Culture Cards – Les cartes de Culture :

Il y a 24 Cartes de Culture dans le jeu. Les Cartes de Culture sont divisées en 8 sets de 3 cartes chacun.

A. Les mettre en jeu : Les Cartes de Culture sont mises en jeu soit par l'installation des règles du scénario ou en les achetant durant un Passage of Time (4.4). En jeu, les Cartes de Culture devraient être placées face recto visible sur la table dans une zone désignée près du plateau de jeu.



Elles devraient être clairement séparées des autres Cartes de Culture qui ne sont pas encore en jeu.

B. Condition Requisite : Chaque Carte de Culture appartient à un "set" de 3 cartes : un niveau 1, un niveau 2, et un niveau 3. Afin d'acheter une carte, le joueur doit avoir déjà acheté le "niveau" précédent de la carte de ce set.

Pour faire simple : Vous pouvez toujours acheter une carte de niveau 1 durant un Passage of Time. Vous ne pouvez pas acheter un niveau 2 sans avoir déjà acheté auparavant une carte de niveau 1 de ce set. Vous devez avoir acheté un niveau 1 et 2 afin de pouvoir acheter la carte de niveau 3 de ce set.

C. Le Coût : Chaque Carte de Culture a un coût (habituellement des Points de Culture) qui doivent être payés durant l'étape appropriée du Passage of Time (4.4) afin de mettre en jeu la carte.

D. L'Effet : Chaque Carte de Culture a un effet continu.

- Beaucoup de cartes ont le mot "Action" comme effet. Cela signifie que le joueur peut entreprendre cette action durant une Opération Take Actions (4.1).

- Certaines cartes ont la phrase "Headman Action" comme effet. Cela signifie que le joueur peut entreprendre cette Headman Action durant l'étape appropriée de Planning (4.3).

IMPORTANT : L'effet d'une carte Culture fonctionnera seulement aussi longtemps que le joueur a des Culture Points \geq au niveau de la carte. Si les Points de Culture sont $<$ au niveau de la carte, l'effet de la carte est suspendue (elle n'est pas enlevée du jeu ; Cela arrête son fonctionnement jusqu'à ce que les Points de Culture aient augmenté suffisamment).

1.3.4 Les Cartes de Développement

Un deck de cartes est utilisé dans *Comancheria* pour modeler les événements historiques, la culture, les tactiques, et les avancées technologiques.

Note Historique : La guerre dans les plaines méridionales entre 1700 et 1875 a vu des bouleversements technologiques tel que le revolver de Samuel Colt qui deviendra ensuite le Colt-Walker revolver mis en œuvre pour la première fois.

A. Cartes en jeu : Quand le jeu est installé (section 9), et durant un Passage of Time (4.4), les cartes de Développement seront tirées du deck et révélées faces recto visibles dans l'espace des Cartes de Développement (1.3.1.D). Faces recto visibles, elles sont considérées être "en jeu". C'est important parce que beaucoup de cartes ont un effet en cours de jeu.

B. La Main du Joueur : Des Cartes de Développement peuvent être mises dans la main du joueur. Cela peut arriver seulement durant une Opération Planning (4.3). Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qui peuvent être tenues dans la main du joueur. Voir 1.3.4.E, "Jouer de sa main" ci-dessous.

C. Contradictions : Les textes sur les cartes supplantent les règles de jeu : si l'effet d'une carte est en conflit avec une règle, le texte sur la carte prévaut. Si deux textes de cartes sont en conflit l'une avec l'autre, l'effet de la carte mise en jeu en dernier supplante l'effet de la carte mise en jeu le plus tôt. **Exception :** le texte de la carte d'une carte Historique supplante les règles du jeu et les autres textes de cartes (sans tenir compte de l'ordre de mise en jeu dans lequel elles viennent en jeu).

D. L'imbrication des Effets des Cartes : Il est possible d'avoir de multiples cartes en jeu qui ont le même effet. Tous les effets des cartes en jeu de Développement avec le même nom (Les cartes Comancheros #33 et #34 par exemple) sont cumulatives. Si plus d'une carte en jeu a un effet identique qui prend place pendant la même séquence de jeu,

exécutez la carte qui occupe l'espace des Cartes de Développement le plus à gauche en premier.

E. Termes clés d'une carte : Les termes suivants sont utilisés sur les Cartes de Développement.

- . While in-play - *pendant qu'elle est en jeu* :** La condition qui suit prévaut aussi longtemps que cette carte est en jeu.
- . When revealed - *quand elle est révélée* :** Le texte qui suit doit être réalisé dès que la carte est mise en jeu face recto visible, et avant qu'une autre carte soit tirée.
- . Spend....APs to take into hand - *Dépensezdes APs pour la prendre dans sa main* :** Durant une Opération Planning, comme une action Headman, si le joueur dépense ce nombre de APs, la carte peut être prise dans la main du joueur. Réduisez le nombre de APs sur la General Record Track (eh oui, vous devez avoir les APs pour pouvoir les dépenser).
- . Play from hand - *à jouer de sa main* :** Quand une carte est jouée de sa main, elle est défaussée à moins que le texte ne le stipule autrement. À moins que le texte de la carte ne le stipule, les cartes peuvent être jouées de sa main à n'importe quel moment sauf pendant un Passage of Time.
- . If Discarded during a Passage of Time - *Si défaussée durant un Passage of Time* :** Les effets qui suivent surviennent si cette carte est défaussée durant l'étape 13 d'une procédure de Passage of Time (incluant de telles cartes dans sa main, entraîne forcément de les défausser).
- . Action :** Le joueur peut réaliser cette Action durant une Opération Passage of Time (4.1).

1.3.5. Les Cartes Historiques

Il y a quatre "History Cards" dans le jeu, une pour chaque période Historique. Chaque Carte Historique a deux faces. Quand elle est mise en jeu, toujours résoudre le côté de la carte qui stipule "When revealed" – *Quand révélée* en premier.

Chaque Carte Historique contient :

- . Enemy Action – *un tableau Action de l'Ennemi* :** Gouverne quels Ennemis exécuteront les pions Instruction. Détermine également quel pouvoir Colonial gouverne chaque Ennemi.
- Victory Check Objective – *un Objectif de Contrôle de Victoire* :** Doit être accompli ou bien le joueur perdra le jeu durant un Victory Check.
- . Texte sur la Carte :** Celui-ci modifie les règles aussi longtemps que la carte est en jeu.

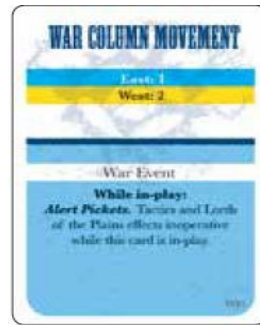
IMPORTANT : Les termes clés de la carte du 1.3.4.E s'appliquent également aux Cartes Historiques.



Une seule Carte Historique peut être en jeu à n'importe quel moment. Placez la Carte Historique sur le plateau de jeu. Une nouvelle Carte Historique sera mise en jeu durant un Victory Check (2.10).

IMPORTANT : Le Texte d'une carte Historique en jeu supplante les règles du jeu et n'importe quel autre texte d'une carte.

1.3.6. War Cards – *les Cartes de Guerre*



Il y a 25 "War Cards" dans le jeu.

Ces 25 cartes constituent le jeu de Cartes de guerre. Ces cartes gouvernent le mouvement des Colonnes de Guerre Ennemies (voir 3.1) aussi bien que des conditions spéciales qui s'appliquent quand la Carte de Guerre est face recto visible dans la zone War Event sur la carte.

A. War Column Movement – *Mouvement d'une Colonne de Guerre* :

Le haut de la partie de chaque War Card régle quelle Colonne de Guerre Ennemi se déplacera et de combien d'espaces elle se déplacera. Voir 3.1 étape 1.

B. War Event – *événement de guerre* : La partie basse de chaque carte de guerre est seulement résolue ou en vigueur pendant quelle est face recto visible dans la zone War Event sur la carte. Voir 3.1 étape 3.

C. Texte Clé de la Carte : Les termes clés de la carte du 1.3.4.E s'appliquent également aux Cartes de Guerre. De plus, plusieurs Cartes de Guerre contiennent le terme "Countermeasure Action" – *Action de Contre-mesure*. Une "Countermeasure Action" est une Action Spéciale qui peut être entreprise par une bande active durant une Opération Take Actions.

Pour être tout à fait clair : La partie War Event de chaque Carte War Event s'applique seulement pendant que cette carte est face recto visible dans la zone War Event sur la carte.

Les règles en contradiction du 1.3.4.C s'appliquent également aux Cartes de Guerre.

2. Règles Générales

2.1 Procédures

Quand une règle a une procédure, chaque étape doit être pleinement réalisée dans un ordre séquentiel (l'étape 1 doit être complètement réalisée avant l'étape 2, etc.).

Quand la phrase, "terminer la procédure" est rencontrée, toutes les étapes restantes dans la procédure ne sont pas réalisées.

2.2. Random Selection - *Sélection aléatoire*

Random Map Spaces - *Sélection Aléatoire des Espaces sur la Carte.*

Quand il est indiqué d'utiliser une "Random Selection", attribuez un numéro à chaque choix possible et lancez un dé. Par exemple, si vous avez besoin d'une sélection aléatoire pour choisir quatre espaces, attribuez les lancers de dé 1,2,3 et 4 à des espaces spécifiques et relancez sur un 5 ou un 6.

Quand il est indiqué de sélectionner un random map space, premièrement lancez un dé pour déterminer quel territoire sera sélectionné (chaque territoire éligible a un symbole de dé), puis effectuez un autre lancer de dé pour déterminer quel espace sur la carte sera choisi.

Exemple : Le premier lancer de dé est un "3" qui identifie le territoire "Llano Estacado." Le second lancer de dé est un "5" qui identifie l'espace entouré sur la carte #5 qui est dans le territoire Llano Estacado.

2.3 Priorité Alphabétique

Quand il est demandé d'utiliser la priorité alphabétique pour prendre une décision, choisissez la pièce du jeu appropriée qui a un identifiant alphabétique qui est le plus proche de "A" ;

Exemple : Une pièce de jeu avec un "B" serait choisie avant un "C", etc.

2.4 Empilement

Les limites d'empilement peuvent être temporairement enfreintes durant l'activation d'une bande, mais seront respectées durant une Opération Cleanup Phase (3.4).

- Un espace rond sur la carte contient : 1 Ranchería, ou 1 Colonie, ou 1 Tribu, ou 1 pion d'une Bande
 - Le Canyon de Palo Duro peut contenir: 1 Ranchería, ou 1 pion Bande.
 - Un espace carré Ennemi peut contenir : 1 pion Bande.
- La limite d'empilement ne s'applique pas aux pions: Ressources, Paix, Allié, Espace Colonial Ennemi, aux pions face retournés Success Check("?"), non plus aux Colonnes de Guerre. Le contenu des zones de Ressources des Rancherías n'a pas d'impact sur l'empilement.

Mise en Vigueur : Dans chaque espace où les limites d'empilement sont dépassées, enlevez les pions Bandes du stock jusqu'à ce que l'espace ne soit plus enfreint. Les ressources possédées retournent dans le stock. Les pions Mahimiana possédés retournent dans la zone des ressources affiliées à une Ranchería (aucun changement dans le taux de médecine).

Dans les espaces où les pions Bandes et Rancherías coexistent, de telles Bandes sont absorbées par la Ranchería. Voir 3.4, étape 1.

2.5 Rancherías

Les Rancherías représentent des concentrations de population Comanches.

IMPORTANT : Le terme "Ranchería" correspond aux pions hexagonaux ainsi qu'au segment correspondant dans le Ranchería Display.

Note Historique: Le terme Ranchería est le mot Espagnol utilisé pour décrire les villages des natifs et leurs campements.

Note pour les joueurs de Navajo Wars : S'il vous plaît ne confondez pas "Ranchería" et "Rancho". Le dernier correspond aux avant-postes du Nouveau Mexique sur la terre Navajo dans Navajo Wars ; le premier sont les villages des Américains autochtones.

2.5.1 Ranchería Display

Le Ranchería Display est divisé en cinq rangées alphabétiques, un pour chaque Ranchería (de "A" à "B").

Chaque Ranchería se compose des éléments suivants :

- **Un Resources box – une zone de Ressources :** Cette zone est utilisée pour mettre des pions Ressources (voir 2.7) disponibles d'une Ranchería en jeu.
- **Deux zones pour mettre des pions Success :** Il y a une telle zone pour chacun des pions headman de la Ranchería (voir 2.6). Ces zones sont utilisées pour mettre des pions success tirés durant un Success Check (2.9). Les pions Success sont enlevés de ces zones durant un Planning (4.3) et un Passage of Time (4.4).

Deux Headman Medicine Tracks – deux pistes de médecine de

Headman: Une pour le Paraibo et une pour le Mahimiana. Elles sont utilisées pour suivre le taux de médecine de chaque Headman (2.6).

2.5.2. Les pions Ranchería



Cinq pions hexagonaux Ranchería ont une identification alphabétique qui correspond à une rangée sur le Ranchería Display. Quand un pion Ranchería est en jeu, tout le contenu de la zone de Ressources devrait être compris comme représentant le pion Ranchería et présent dans l'espace du pion sur la carte.

Note pour le joueur : L'empilement interdit normalement que plus d'une Bande soit sur un espace à la fois. Les Rancherías permettent au joueur de concentrer de multiples Bandes et plusieurs ressources.

2.5.3. La Destruction des Ranchería

Les Rancherías peuvent être détruites par les Colonnes de Guerre ou bien par d'autres effets de jeu. Quand un effet de jeu stipule qu'une Ranchería est détruite, suivez la procédure suivante.

Procédure :

Étape 1 : Tous les pions Bandes et Ressources dans la zone de Ressources de la Ranchería retournent dans le stock. Les pions Success de la Ranchería détruite retournent dans le Success Check Draw Cup – *la tasse qui contient les pions Success Check.*

Étape 2 : Le Mahimiana de la Ranchería est considéré comme tué (voir 2.6.1), sans tenir compte de sa position sur la carte.

Étape 3 : Le joueur perd 2 Military Points – *Points Militaires.* Enlevez le pion Ranchería pour le mettre dans la zone de Ressources de la Ranchería affiliée.

Exemple : Une colonne de Guerre entre dans le même espace que la Ranchería C. Puisqu'il n'y a aucune Bande dans la zone de Ressources de la Ranchería C, la destruction de la Ranchería s'applique. Le joueur retourne toutes les pions Ressources disponibles restant dans la zone des Ressources de la Ranchería dans la zone Avalaible Ressources sur la carte. Puis, le joueur ajuste le taux de médecine du Mahimiana de la Ranchería à 0 et place le pion Mahimiana dans la zone Out of Play sur la carte. Le joueur réduit ses Military Points de 2 points. Pour finir, le joueur place son pion hexagonal de la Ranchería dans la zone de Ressources de la Ranchería C.

Note pour le joueur : Une Ranchería n'est pas détruite en ayant 0 Bande dans sa zone de Ressources à moins qu'il n'y ait une Colonne de Guerre dans le même espace que le pion Ranchería.

2.6 Headmen



Il y a deux types différents de Headmen dans le jeu : "Paraibo" et "Mahimiana." Chaque Headman a un taux de médecine qui est suivi sur le Ranchería Display (voir 2.5.1).

Chaque Ranchería a trois pions avec un identifiant alphabétique qui est lié à sa Ranchería : Un pion "Mahimiana Médecine", un pion "Paraibo Médecine" et un "Mahimiana". Les pions "Mahimiana Médecine" ne quittent jamais la piste de Médecine de la Ranchería. Les pions "Mahimiana" au contraire sont mobiles et peuvent être possédés par des Bandes et peuvent s'éloigner de leur Ranchería. Ils peuvent même visiter et opérer à partir d'une zone de Ressources d'une autre Ranchería., mais ils "appartiendront" seulement à la

Ranchería qui correspond à l'identification (ID) alphabétique. Voir également "Les pions Headman" en 1.3.2.

Note de conception : Le système politique Comanche est centré autour de deux types de "chefs" ou pour le dire plus convenablement, "headmen". Le premier est le Paraibo, qui était typiquement un vieil homme, un genre d'ancien dont le commandement s'étendait aux affaires civiles. Le second est le Mahimiana – quelquefois cité comme le "chef de guerre." Le commandement du Mahimiana s'étendait aux affaires martiales telles que la chasse (la chasse au grand bison devait être coordonnée) et les raids.

2.6.1. La Mort du Mahimiana

Quand un Mahimiana meurt, soit comme le résultat d'une bataille ou bien par la destruction d'une Ranchería, réduisez sa médecine à 0 sur la piste de médecine du Headman, puis transférez le pion Mahimiana dans la zone Out of Play. Transférez tous les pions Success de la piste de Médecine vers la zone Out of Play. **Exception :** Si la destruction de la Ranchería s'applique, transférez tous les pions Success de la piste de Médecine vers la draw cup.

Note pour le joueur : Les pions Mahimiana dans la zone Out of Play mais appartenant à une Ranchería en jeu peuvent être remis en jeu durant un Planning ou un Passage of Time.

Note Historique: "Médecine" ne devrait pas être confondus avec le terme qui est utilisé au 21^{ème} siècle. Pour les ~~Numunuu~~, le terme "Médecine" était le pouvoir, le surnaturel ou bien les avantages obtenus à travers le parcours d'une vie.

2.7. Les Ressources

Les Ressources sont représentées par des pions Ressources.

2.7.1. La dépense des Ressources

Vous pouvez dépenser des Ressources comme si vous dépensiez de la monnaie. Vous devez réellement avoir une Ressource pour la dépenser. Quand une Ressource est "dépensée", elle est retournée dans le stock.

2.7.2. La Fonction d'un Pion Ressource

Bison A. Les pions Bison valent 1 point de population et peuvent être dépensés pour créer et/ou renforcer les Bandes durant un Passage of Time (4.4). Ils peuvent être aussi troqués contre d'autres Ressources. Le Bison peut être acquis par l'Action Chasse (5.2.1)

Captives B. Les pions Captives valent 1 point de population et peuvent être dépensés pour créer et/ou renforcer les Bandes durant un Passage of Time (4.4). Ils peuvent être aussi troqués (Trade) contre d'autres Ressources. Cela ne coûte aucun APs pour troquer des Captives

dans un espace Ennemi (5.2.4). Les Captives sont acquis par une Action Raid réussie (5.2.3).

Food C. Les pions Nourriture valent 2 points de population et peuvent être dépensés pour créer et/ou renforcer les Bandes durant un Passage of Time (4.4). La nourriture ne peut être acquise que par le troc (Trade – 5.2.4).

Guns D. Les pions Guns – *fusil ou pistolet* - ne peuvent être acquis que par les effets d'une carte. Les Guns fournissent les avantages suivants :

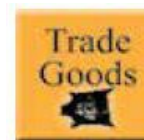
. Durant un Success Check, une Bande possédant un pion Guns peut tenter d'annuler le tirage d'un pion Enemy APs : lancez un dé, si le résultat \geq la valeur des APs sur le pion, retournez le vers la draw cup ; sinon le pion Guns est dépensé.

. Durant une Bataille, une Bande possédant un pion Guns peut dépenser un pion Guns pour relancer deux dés et choisir le résultat le plus élevé.

Note Historique: Le manque de fusils ne signifie une pénurie complète de fusils ; cela signifie ne pas avoir assez de fusils pour être militairement efficace. De plus, l'impact du combat de l'archerie Comanche fut supérieure à ceux fournis par les fusils Européens jusqu'à l'invention du revolver et du fusil à répétition.



E. Les pions Horses – *Chevaux* donnent à une Bande en possédant une mobilité accrue. Ils peuvent être également troqués pour d'autres Ressources (5.2.4 – Trade). Les pions Horses peuvent être acquis par une Action Raid réussie (5.2.3).



F. Les pions Trade Goods – troc de marchandises peuvent être acquis par Trade (5.2.4). Un pion Trade Goods peut être dépensé à n'importe quel moment pour :

. Relancer un dé. Le lancer de dé initial est annulé. Vous ne pouvez pas accepter le lancer de dé original une fois qu'il a été relancé. Vous pouvez continuer à dépenser des Trade Goods pour relancer aussi longtemps que vous avez des Trade Goods à dépenser.

. Retourner tous les pions tirés durant un Success Check du draw cup et retirer le même nombre. Vous pouvez continuer à faire cela aussi longtemps que vous avez des Trade Goods à dépenser.

IMPORTANT : Afin de relancer ou 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 par la Bande engagée dans la Bataille. En d'autres termes, le pion Trade Goods devant être dépensé peut soit être possédé (n'importe où sur la carte) ou non possédé dans la zone de Ressources.

Note Historique: les "Trade Goods" représentent les fournitures d'origines des Européens. De simples articles comme des outils métalliques, des couteaux, etc.. étaient hautement appréciés par les Comanches. Même des débris de métal pouvaient être utilisés pour les têtes des flèches. Les feuilles des livres furent aussi considérées comme précieuses ! Plus tard, des colons découvrirent l'intérêt pour les livres : le papier, quand il est inséré dans les boucliers ont une capacité extraordinaire qui réagit à la pénétration. Un bouclier Comanche fut trouvé contenant une histoire complète de Rome !

2.8. Action Points (APs) – Points d'Action

Le joueur, comme l'ennemi, peuvent acquérir et utiliser l'Action Points, ou "APs."

A. Enemy APs : Ces APs sont habituellement acquis à travers des Success Checks (2.9) et sont dépensés pour exécuter des pions Instruction (6.2.2)

B. Player APs : Ces APs sont acquis durant une Opération Planning (4.3, étape 4) et une Opération Take Actions (4.1, étape 3) et sont suivis sur la General Record Track (avec un maximum de 9 APs qui peuvent être sauvegardés par le joueur). Quand ils sont "dépensés", ajustez le pion "APs" sur la piste. Les APs du joueur sont dépensés pour :

- . Activer une Bande supplémentaire durant une Opération Take Actions (4.1).
- . Troquer des non-captives dans un intervalle d'hostilités (non en paix) durant une Action Trade (5.2.4).
- . Prendre des cartes de Développement (soumis au texte de la carte) dans sa main durant une Opération Planning (4.3).
- . Utiliser les effets d'une carte en jeu de cartes de Développement et de cartes de Guerre.

2.9. Success Check – *Contrôle de Victoire.*



Quand vous êtes appelés à faire un "Success Check", le joueur doit tirer des pions d'une tasse dans laquelle sont mis les pions Success Check.

2.9.1. Success Check Draw Cup - *Draw Cup : Draw : tirer et Cup : tasse ou coupe*

Le Success Check Draw Cup est mis en place au début du jeu avec un nombre de pions. Voir la mise en place (section 9).

2.9.1. Success Check

Procédure :

Étape 1 : Déterminer le nombre de pions devant être tiré du Success Check Draw Cup :

- . Tirez un nombre de pions égal à la force de la Bande Active.
- . Si conduisant une action et que la Bande possède un pion Mahimania, lancer un dé et comparez-le avec sa médecine. Si le lancer de dé \leq au taux de médecine du headman, tirez 1 pion en bonus ; si le lancer de dé \leq à la moitié du taux de médecine du headman, tirez 2 pions en bonus (avec un maximum de 2 pions pouvant être tirés).

Étape 2 : Tirez un nombre de pions comme indiqué dans l'étape 1.

Étape 3 : Notez le nombre de pions Success tirés. Si la Bande Active possède un pion Mahimania, placez tous les pions Success tirés dans la zone Success sur sa Piste de Médecine ; autrement placez tous les pions Success tirés dans la zone Out of Play.

Étape 4 : Placez tous les pions Non-Success tirés dans la zone Available Enemy Out of Play. Résolvez tous les pions Instruction tirés comme indiqué au 6.2.2.C.

2.10. Victory Checks – *contrôle de Victoire*

L'étape 15 d'une Opération Passage of Time peut demander de réaliser un Victory Check.

Procédure :

Étape 1 : Consultez l'Objectif de Victory Check de la Carte Historique en jeu :

- . Si le joueur n'a pas complètement réalisé cet objectif, le joueur perd le jeu.
- . Si le joueur a complètement réalisé l'objectif de Victory Check et que c'est la fin de la période Historique du scénario, le joueur gagne le jeu.
- . Si le joueur a complètement réalisé l'objectif de Victory Check et que ce n'est pas la fin de la période Historique du scénario, continuez à l'étape 2.

Étape 2 : Enlevez du jeu la Carte Historique de la période en cours. Enlevez du jeu toutes les cartes de Développement restantes dans le deck de Cartes de Développement (les cartes en main et les cartes qui sont en jeu restent telles quelles sont ; enlevez seulement les cartes qui sont dans le deck).

Note pour le joueur : Un nouveau deck de Cartes de Développement sera formé quand l'effet sera exécuté dans l'étape 3 de la nouvelle Carte Historique

Étape 3 : Placez en jeu la prochaine Carte Historique de la Période Historique. Résolvez l'effet "Quand révélé" sur le devant de la carte (le côté opposé de celui au Tableau Enemy Action).

Étape 4 : Placez les pions Operations et du Passage of Time sur l'espace "Start" sur la piste Operations Track. Allez à la phase Opération Cleanup (3.4).

2.11. Military & Culture Points - *les points Militaires et de Culture*

2.11.1. Player Defeat – *La défaite du joueur*

Dès l'instant que le joueur a 0 point Militaire et 0 point de Culture, le joueur perd le jeu.

2.11.2. Military Points

Les Points Militaires sont acquis durant un Planning (l'Action Headman permet la conversion de 1 Point de Culture en 1 Point Militaire). Le joueur ne peut jamais en avoir plus de 9 ni moins que 0. S'il est demandé de perdre un ou plusieurs Points Militaires et que le joueur a 0 Point Militaire en cours, à la place il doit perdre 2 Points de Culture pour chaque Point Militaire perdu non acquitté.

2.11.3. Culture Points

Les Points de Culture sont acquis durant une Opération Culture. Le joueur ne peut jamais en avoir plus de 9 ni moins que 0. S'il est demandé de perdre un ou plus de Points de Culture et que le joueur n'en a pas, à la place il doit perdre 2 Points Militaires pour chaque Point de Culture perdu non acquitté.

3. Séquence de Jeu

Comanchería utilise la séquence de jeu suivante. Répétez cette séquence jusqu'à ce que le jeu se termine, puis déterminez une victoire ou une défaite.

3.1. La phase War Column

Pour chaque Colonne de Guerre Active, le joueur déterminera si oui ou non, la Colonne de Guerre se déplace plus près de la cible.

La Phase de Procédure de la Colonne de Guerre

Étape 1 : Défaussez la ou les cartes face recto visible de la zone War Event sur le plateau de jeu. S'il n'y a pas de Colonne de Guerre en jeu, terminez cette procédure, sinon, tirez une carte du deck de Guerre. Consultez sur la carte la partie Mouvement de la Colonne de Guerre.

Chaque Colonne de Guerre Active se déplace du nombre d'espaces spécifiés en direction de la plus proche Ranchería (s'il y en a plus d'1, utilisez la Priorité Alphanumérique pour déterminer la cible), s'arrêtant dans n'importe quel espace contenant 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 se déplace pas.

. Les Colonnes de Guerre Coloniales ne peuvent jamais traverser les lignes en pointillé à moins que cela ne soit permis par l'effet d'une carte.

IMPORTANT : La Colonne de Guerre du Nord (tribu) peut traverser les connexions des lignes en pointillé.

. L'ennemi Colonial ignore toutes les Rancherías dans le Canyon de Palo Duro. Ces pièces ici ne sont pas visibles à la Colonne de Guerre

- *Clarification du 26 janvier 2017 de la FAQ :* Toutes les pièces du joueur dans Palo Duro Canyon devraient être considérées comme invisibles aux colonnes de guerre coloniales (pas les Rancherías). Ce qui signifie ceci: l'ennemi traite les pièces "invisibles" comme si elles n'existaient pas.

IMPORTANT : Les pièces ici sont visibles aux Colonnes de Guerre du Nord (tribu).

. Si aucune Ranchería n'est visible à la Colonne de Guerre, la Colonne de Guerre se déplace au plus près d'un pion Bande.

. Si aucune Bande ou Ranchería ne sont visibles, la Colonne de Guerre perd 1 force et reste sur place. La colonne de Guerre *peut* être réduite à 0 de force, dans ce cas, la Guerre se termine.

Étape 2 : Lancez un dé pour chaque Colonne de Guerre en jeu. Si le résultat du lancer de dé < la force de la Colonne de Guerre, réduisez sa force de 1.

Étape 3 : Tirez une carte du War Deck, et placez-la dans la zone War Event sur le plateau de jeu. Consultez la partie de la carte War Event (exécutez les effets indiquant "When revealed").

Étape 4 : Dans chaque Espace de Guerre qui contient une Bande, ou une tribu alliée, (mais pas de Ranchería) le joueur doit mener une Bataille.

Étape 5 : Dans chaque Espace de Guerre qui contient une Ranchería :

. Si la Ranchería a 0 Bande dans sa zone de Ressources, le joueur perd 1 Military Point et souffre de la destruction de la Ranchería (2.5.3).

. Si la Ranchería a 1 ou plusieurs Bande(s) dans sa Resources box :

- » Perdez 1 Military Point *et* menez une Bataille (7.1), ou
- » Perdez 2 Military Points et tous les Captives ; la colonne de Guerre perd 1 en force. Si la force de la Colonne de Guerre est à 0, la Guerre se termine ; sinon, placez la Colonne de Guerre Coloniale dans son espace carré Enemy (de manière aléatoire si c'est l'Est) ou l'Ennemi du Nord sur le pion le plus près de la tribu non-alliée.

3.2. La Phase de Sélection d'une Opération

Le joueur doit sélectionner UNE Opération :

A. Opération Obligatoire : S'il n'y a aucun pion Bande en jeu, ou si le pion Opérations est dans l'espace "Must do Passage of Time" du Operations Track, le joueur doit conduire une Opération Passage of Time.

B. Take Actions : Vous permet d'activer des Bandes afin d'exécuter des actions du joueur (section 5). Voir 4.1 pour la procédure.

C. Culture : Vous permet d'améliorer le taux de Culture du peuple Comanche. Voir 4.2 pour la procédure.

D. Planning : Vous permet d'améliorer la médecine de vos headmen, déplacer les Rancherías, d'acquérir des APs, et/ou de prendre des Cartes de Développement en main. Voir 4.3 pour la procédure.

E. Passage of Time : si cela n'est pas requis comme une Opération Obligatoire, le joueur peut volontairement entreprendre cette Opération aussi longtemps que le pion Opérations est dans un espace chiffré. Le Passage of Time a de nombreux bénéfices, bien qu'il y ait un risque pour le joueur de faire un Victory Check (et si l'Objectif de

Victoire de la Carte Historique n'a pas été complètement réalisée, le joueur perdra le jeu). Voir 4.4 pour la procédure.

3.3. La Phase d'Exécution de L'Opération

Le joueur exécute maintenant l'Opération choisie dans la Phase de Sélection de l'Opération. La Section 4 contient la procédure pour l'Opération Sélectionnée.

3.4. La Phase d'Opération Cleanup

La Phase de Procédure de l'Opération Cleanup

Étape 1 : Appliquez les règles d'empilement (voir 2.4), puis les Bandes dans la Ranchería peuvent renoncer aux Ressources en possession et/ou aux pions Mahimiana. Transférez des pions Ressources dans le même espace que le pion Opération sur la piste Operations Track vers la zone de Ressources de la Ranchería. Retournez tous les pions Success dans le même espace que le pion Operations vers la draw cup.

Note pour le joueur : Les pions Ressources peuvent terminer sur la piste Operations Track dus aux effets d'une carte.

Étape 2 : Lancez un dé pour chaque Ranchería avec des Bandes Finies. Si le lancer de dé est ≤ au nombre de Bandes Finies dans cette Ranchería, l'Ennemi exécutera une Instruction libre. Exécutez les Instructions selon le 6.2.2.B.

Étape 3 : Tirez et révélez 1 pion du Success Check Draw Cup :

. Si c'est un pion Success, retournez le dans la draw cup. Menez le 6.2.2.A. En utilisant tous les pions Enemy AP dans la zone Available Enemy Aps, plus ceux sauvegardés sur la General Record Track. Si l'Ennemi a 0 APs à ce moment précis, ne menez pas le 6.2.2.A ; À la place, sautez l'étape 4 de cette procédure.

. Si c'est un pion Instruction, résolvez le immédiatement selon le 6.2.2.A. Puis, si > 0 Enemy APs, conduisez le 6.2.2.A en utilisant tous les pions Enemy Aps dans la zone Available Enemy APs plus ceux sauvegardés sur la piste General Record Track.

. Si c'est un pion Enemy AP, placez le dans la zone Available Enemy Aps. Menez le 6.2.2.A en utilisant tous les pions Enemy AP dans la zone Available Enemy APs plus ceux sauvegardés sur la piste General Record Track.

Étape 4 : Si la Santa Fé Trail (carte #43) a été révélée, tirez et placez 1 pion du Success Check Draw Cup face retourné et placez le pion face vue " ? " non visible sur un espace Wagon train au nord de l'espace carré de l'Ennemi de l'Est qui ne comprend pas déjà une colonie, une Ranchería, ou une Bande (peut contenir un Bison et/ou une Tribu).

. Si un pion Instruction est tiré, tirez de nouveau, puis retournez le pion Instruction dans la draw cup.

. Si un pion ne peut être placé parce qu'aucun espace ne peut le recevoir, à la place de tirer un pion : révéléz chaque pion " ? " sur le plateau de jeu. Retournez les pions Success vers la draw cup. Si un ou plusieurs pions APs est révélé, placez-le (s) dans la zone Available Enemy Aps, puis réalisez le 6.2.2.A en utilisant tous les pions Enemy AP dans la zone Available Enemy Aps plus ceux sauvegardés sur la piste General Record Track.

Le joueur alors retourne à la Phase de War Column (3.1).

4. Opération du Joueur

4.1. Take Actions

Cette Opération permet au joueur d'activer UNE seule Ranchería. Dépendant du Paraibo Médecine sur la Ranchería activée, le joueur peut alors activer un ou plusieurs pions Bandes affiliés à la Ranchería active. Les pions peuvent alors entreprendre des Actions du Joueur.

La Procédure Take Actions

Étape 1 : Choisir une Ranchería à Activer. Retourner tous les pions Bandes dans la zone de Ressources de la Ranchería Active sur leur côté non fini, puis placez-les dans les espaces vides immédiatement à gauche du pion de Médecine du Paraibo de la Ranchería. Le joueur doit placer autant de pions Bandes que possible (et ne peut pas volontairement retenir ses Bandes dans la zone de Ressources).
Exemple : Le joueur active la Ranchería A. Le Paraibo pour la Ranchería A a un taux de médecine de 3. Il y a quatre Bandes dans la zone de Ressources de la Ranchería A. Le joueur place une Bande dans l'espace 2, 1, et 0 de la piste de Médecine du Paraibo. Une Bande devra rester dans la zone de Ressources de la Ranchería A et ne pas être activée jusqu'à l'espace 4.

Dans le cas où qu'il n'y aurait aucun pion Ranchería sur la carte, ou aucun pion Bande dans une Ranchería en dehors de la Réserve, passez à l'étape 4 ci-dessous.

Étape 2 : Activez le pion Bande le plus à droite sur la piste de Médecine de la Ranchería comme en 4.1.1.A.

IMPORTANT : Le joueur doit activer au moins 1 Bande durant cette étape.

Exemple : En continuant l'exemple précédent...Trois Bandes sont sur la piste de Médecine du Paraibo A. La Bande sur l'espace "2" de la piste doit être activée. Après avoir terminé, le joueur peut activer la Bande dans l'espace "1". Quand c'est terminé, le joueur peut activer la Bande sur l'espace "0" ;

Le joueur peut maintenant mener des actions (voir la section 5 pour les actions du joueur). Quand la Bande active a dépensé tous ses Points de Mouvement (PM ou MPS en anglais soit Mouvement Points), ou bien que le joueur ne souhaite pas dépenser plus de Mps, retournez la Bande de l'autre côté sur sa face finie.

Si une Bande reste sur la Piste de Médecine, le joueur peut soit répéter cette étape ou passer à l'étape 3.

Note pour le joueur : Cette règle signifie que seuls les headmen influents peuvent commander un nombre important de Bandes. Une concentration de Bandes signifie une concentration de pouvoir, mais c'est également une capacité politique et souvent une difficulté à diriger.

Étape 3 : Le joueur peut collecter des APs égal au nombre d'espaces vides à gauche de la Bande la plus à gauche sur la piste de Médecine, puis retournez cette Bande dans la zone de Ressources de la Ranchería, en indiquant qu'elle est Finie.

Exemple : Le joueur a deux Bandes sur la piste de Médecine de la Ranchería B. Le Paraibo a un taux de Médecine de 4. La Bande dans l'espace 3 de Médecine est activée, dépensez des MPs, et puis elle est indiquée comme Finie. Le joueur a maintenant obligatoirement activé une Bande.

Le joueur décide d'utiliser la Bande restante sur l'espace "2" de la piste de Médecine pour gagner des APs. Le joueur collecte 2 APs parce qu'il y a 2 espaces vides à sa gauche sur la piste. Le joueur retourne alors cette Bande dans la zone de Ressources de la Ranchería B en indiquant sa face Finie.

Note Historique : Cela représente l'influence charismatique du headman pour gagner un avantage stratégique sur le long terme.

S'il y a encore des Bandes qui restent sur la piste de Médecine de la Ranchería Active, retournez-les dans la zone de Ressources de la Ranchería sur leur face Finie.

Étape 4 : Le joueur peut activer n'importe quel nombre de Bandes en jeu (incluant une Bande antérieurement activée ce tour) en dépensant des APs égal à la force de cette Bande. Une telle Bande peut être activée de n'importe quel endroit, à l'exception de LA RÉSERVE (8.1). Si la Bande est marquée comme Finie, retournez-la sur son côté non finie avant de prendre possession de pions Ressources et/ou Mahimania et dépenser des MPs (ou bien le joueur ne souhaite pas dépenser plus de MPs), retournez la Bande sur son côté Finie.

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

Note pour le joueur : C'est l'unique moyen d'activer une Bande en-dehors d'une Ranchería.

Étape 5 : Si le pion "Opérations" sur la Piste des Opérations est dans un espace chiffré, lancez un dé. Si le résultat est \leq au nombre dans l'espace du pion "Opérations", déplacez le pion dans l'espace "Must do Passage of Time" ; Autrement, déplacez le pion "Opérations" d'un espace en direction du "Must do Passage of Time". Allez à la Phase Opération Cleanup (3.4).

4.1.1. Les Bandes Actives

Les Bandes sont habituellement activées d'une Ranchería qui a été activée à l'étape 1 d'une procédure Take Actions (4.1). Les Bandes peuvent aussi être activées en dépensant des APs durant l'étape 4 d'une procédure Take Actions.

A. Pour activer une Bande d'une Ranchería :

- Enlevez la Bande de la piste de Médecine de la Ranchería Active et placez-la dans le même espace que le pion de sa Ranchería (cela ne coûte aucun de ses MPs).

- La Bande activée peut prendre possession d'un nombre de pions Ressources non possédés de la zone de Ressources de sa Ranchería. Placez les pions possédés sous la Bande activée pour montrer la possession.

- La Bande activée peut prendre possession d'un pion Mahimania non possédé de la zone de Ressources de sa Ranchería (même s'il n'appartient pas à la même Ranchería). Placez le pion Mahimania sous la Bande activée pour montrer sa possession.

Note pour le joueur : Les Bandes n'ont pas forcément à effectuer toutes les mêmes actions. En outre, une Bande peut effectuer plusieurs fois la même action (comme un Raid) à l'infini aussi longtemps qu'il a des MPs à dépenser.

B. Pour activer une Bande d'un espace sur la carte, simplement déclarez que cette Bande est activée dans son espace actuel.

C. À partir du moment où une Bande est activée, elle reçoit des Points de Mouvement (MPs) égal à son taux de MP inscrit (en bas à droite du pion). Alors, la Bande activée dépense ses MPs pour mener des Actions (voir la section 5 pour les Actions du Joueur).

. Placez le pion des MPs sur la General Record Track pour indiquer le nombre de Points de Mouvement disponibles à dépenser .

Déplacez vers le bas de la piste le pion des MPs selon le nombre de MPs dépensés.

. À n'importe quel moment de son activation, une Bande active peut dépenser des pions Horses en sa possession. Chaque pion Horses dépensé donne à une Bande active +1 MP à utiliser.

Exemple : Il reste à une Bande 2 MPs, mais souhaitant mener une action qui requiert 3 MPs. La Bande active peut dépenser un pion Horses qui est empilé avec elle afin de lui donner un MP supplémentaire. Il ne reste à la Bande que 0 MP. Si elle a des Horses supplémentaires empilés avec elle, elle peut dépenser ceux-là pour continuer à mener des actions.

D. Quand une Bande activée est marquée comme Finie, elle conserve la possession de tous les pions empilés sous elle.

IMPORTANT : Les pions possédés peuvent seulement devenir non possédés durant une Phase d'Opération Cleanup (3.4).

4.2. La Culture



Cette Opération permet au joueur de collecter des Points de Culture.

La Procédure Culture

Étape 1 : Augmentez les Points de Culture de 1 pour chaque Territoire contenant 1 ou plus de Rancherías. Augmentez les Points de Culture pour chaque Territoire Contrôlé par les Comanches.

Étape 2 : Si le pion "Operations" sur la Piste des Opérations est dans un espace chiffré, lancez un dé. Si le résultat est \leq au nombre dans la zone du pion "Operations", déplacez le pion dans le "Must do Passage of Time" ; autrement, avancez le pion "Operations" d'une zone vers le "Must do Passage of Time."

Allez à la Phase Opération Cleanup (3.4).

Note pour le joueur : Cette opération représente une période d'existence dépensée à s'engager dans le développement et la construction de l'identité culturelle de la Tribu.

4.3. Planning

Cette Opération permet au joueur d'améliorer la médecine de son headman, mener des Actions Headman énergiques, et déplacer les pions Rancherías.

La Procédure Planning

Étape 1 : Pour chaque Mahimania avec 1 ou plusieurs pions Success sur sa Piste de Médecine : augmentez sa Médecine de 1.

Étape 2 : Shakedown Dance ; sélectionnez une Ranchería avec un Mahimania en jeu qui a 1 ou plusieurs pions Success sur sa Piste de Médecine (s'il n'y en a aucun, allez à l'étape 3).

. Transférez 1 pion Success de la Piste de Médecine du Mahimania vers la Piste de Médecine du Paraibo (même Ranchería).

. Si plusieurs pions Success demeurent sur la Piste de Médecine du Mahimania, augmentez sa médecine de 1, et transférez 1 de ses pions Success vers l'espace sur la Piste des Opérations qui contient le moins de pions Success (le joueur choisit si plusieurs espaces sont concernés).

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

Exemple : Il y a 4 pions Success sur la Piste de Médecine du Mahimania de la Ranchería "A", aussi j'augmente cette Médecine du Mahimania de 1. Puis, je transfère 1 pion Success dans la Piste de Médecine du Paraibo A. Trois pions Success restent sur la Piste de Médecine du Mahimania A, aussi j'augmente sa Médecine de 1 et je transfère 1 pion Success sur la Piste des Opérations. Puisqu'il n'y a pas de pions Success sur la Piste des Opérations, je peux le placer où je veux. Cela a plus de sens de le placer dans l'espace près du pion "Operations" parce que dans l'étape 1 de l'Opération Cleanup (3.4), il retournera dans la draw cup. Maintenant deux pions Success restent dans la Piste de Médecine du Mahimania, aussi je dois répéter cette étape : Je transfère 1 Success vers la Piste du Paraibo. Puis j'augmente la médecine du Mahimania de 1 et je transfère 1 pion Success vers la Piste des Opérations. Puisque je dois le placer dans un espace avec le moins de pions, je le place dans l'espace le plus près du pion "Operations" qui ne contient pas déjà un pion Success, aussi il sera retourné vers la draw cup à la fin de l'Opération.

Note Culturelle: Après des Raids réussis, il était habituel de pratiquer le partage du gâteau avec d'autres dans la Ranchería. Pour un Comanche, donner des présents signifie que vous êtes en relation avec un autre. De plus, il était socialement important d'être généreux. Entasser des richesses n'était pas commun dans la société Comanche. La "Shakedown" danse n'était pas une danse qui était faite pour que n'importe qui vienne prendre une part du gâteau des guerriers victorieux. Le plus vous donniez, le plus haut vous montiez dans la société.

Étape 3 : Dans chaque Ranchería avec 1 ou plusieurs pions Success sur sa piste de Médecine du Paraibo (s'il n'y en a aucun, allez à l'étape 4), augmentez la Médecine du Paraibo de 1 pour chaque pion Success sur sa piste, puis transférez tous ses pions Success vers la zone Out of Play.

Note Culturelle: Plus était grand le succès des jeunes guerriers, plus grand était le prestige gagné par le Paraibo de la Ranchería.

Étape 4 : Chaque Paraibo d'une Ranchería en jeu peut soit mener une Action Headman OU tenter de prendre plus d'une Action Headman.

Pour tenter d'obtenir plus d'une Action Headman, lancez un dé :

. Si le résultat est \leq au taux de Médecine du Paraibo, celui-ci obtient un nombre d'Actions Headman égal au lancer de dé.

. Si le résultat est $>$ au taux de Médecine du Paraibo, celui-ci n'obtient aucune Action Headman.

Note de conception : Le Comanche aimait parier, et c'est ce que le joueur est appelé à faire ici. Basiquement, le choix en vient à faire cela : prenez une Action garantie Headman ou tentez de prendre plus d'une action Headman avec le risque de n'en prendre aucune avec ce Paraibo.

Le joueur n'a pas à pré-désigner lequel des Paraibos devra lancer le dé. Il peut déclarer qu'un des Paraibos lancera le dé, lancer le dé, mener les Actions Headman avec ce Paraibo (si le lancer de dé est favorable), puis enchaîner sur le prochain Paraibo et décider soit de prendre l'Action Headman garantie ou lancer le dé pour lui, et ainsi de suite.

Il y a quatre Actions Headman différentes à choisir (les cartes en jeu peuvent permettre des Actions Headman) :

(1) Collectez 1 AP : Si le taux de Médecine du Paraibo est 2 ou plus, réduisez-le de 1 et collectez 1 AP. Juste pour être clair : le Paraibo doit avoir au moins 2 en Médecine afin de mener cette Action Headman. Souvenez-vous, un maximum de 9 APs peuvent être sauvegardés (2.8.B).

(2) Achetez une Carte de Développement : Dépensez des AP(s) pour acheter une Carte de Développement face recto visible éligible à l'achat (voir le texte de la carte). Oui, le joueur doit avoir des APs afin de le dépenser – aucun déficit dans la dépense.

(3) Retournez 1 Success dans la Draw Cup : Dépensez 1 AP pour retourner un pion Success de la zone Out of Play vers la Draw Cup.

(4) Convertissez la Culture en Military Point : Si les Culture Points > Military Points, convertissez 1 Point de Culture en 1 Military Point (réduisez la Culture de 1 et augmentez le Militaire de 1).

Tuyau pour le joueur : Avoir plus de Rancherías en jeu signifie plus de Paraibos en jeu. Plus de Paraibos en jeu signifie plus d'Actions Headman durant un Planning. Les Actions Headman sont puissantes.

Étape 5 : Lancez un dé pour chaque Mahimania de chaque Ranchería en jeu qui a actuellement un taux de médecine de 0, et divisez par deux le résultat (mais avec un résultat minimum de 1). Indiquez le résultat sur la Piste de Médecine du Headman. Si le pion Mahimania est dans la zone du Out of Play, retournez le dans sa zone de Ressources de la Ranchería.

Note de conception : Cette étape est l'une des deux voies dans laquelle les Mahimánias qui sont morts sont remplacés. La seule voie pour remplacer un Mahimania tombé, est durant un Passage of Time.

Étape 6 : Tous les pions Bandes Finis sont réduits en force d'un facteur de 1 et marqués comme non-finis (à -1, les Bandes sont enlevées du stock avec leurs ressources en leur possession ; un Mahimania est retourné dans sa Ranchería non-possession).

Note de conception : Notez qu'il est possible pour une Ranchería d'être laissée sans une bande après cette étape. Cela ne signifie pas que ce groupe de Comanches est sans population masculine. Cela signifie que la population masculine en âge de guerre est insignifiante. Ce qui arrive dans cette étape est la chose suivante: J'ai choisi de modéliser l'attrition d'une population de guerriers durant l'Opération Planning. Les Actions Headman, qui sont le noyau positif du Planning, sont très puissantes, mais le joueur doit prêter attention quand utiliser le Planning parce que ses Bandes encourrent un risque d'attrition.

Étape 7 : Le joueur peut déplacer tous ses pions Rancherías en jeu :
 • Chaque pion Ranchería peut se déplacer d'un nombre d'espaces égal à la somme des forces de toutes les Bandes dans sa zone de Ressources.

Exemple : La Ranchería "C" a une bande de 1 en force et deux Bandes avec une force de 2 dans sa zone de Ressources. Elle peut bouger de 5 espaces.

• Les Rancherías se déplacent d'un espace à l'espace adjacent (aucun espace sauté). Le type de connexion n'a pas d'importance (en pointillé ou lignes continues).

• Les Rancherías ne peuvent pas rentrer dans des Espaces Ennemis, mais passent à travers (et ne s'arrêtent pas dedans) les Espaces de Paix.

• Lorsque les Rancherías s'arrêtent dans le même espace qu'une Bande, celle-ci est absorbée (placez cette Bande dans la zone de Ressources de la Ranchería).

• Si une Ranchería entre dans le même espace qu'un pion " ? " (pion face caché du Success Check Draw Cup), révélez-le :

Les Enemy APs vont dans la zone Available Enemy APs ; retournez les pions Success vers la draw cup.

Note de conception : Les Comanches furent un peuple nomade. Disant cela, il y a deux choses à garder dans l'esprit : les espaces sur la carte représentent d'immenses bandeaux de territoire (juste deux espaces encercleraient l'intégralité du territoire représentés sur la carte de Navajo Wars. Et juste parce qu'une Ranchería est stationnaire ne signifie pas que les gens sont complètement stationnaires. Ce qui arrive ici dans cette étape est plus important qu'une migration ordinaire.

Étape 8 : L'ennemi exécute 1 instruction gratuite selon le 6.2.2.B.

Étape 9 : Si le pion "Opérations" sur la Piste des Opérations est dans une zone chiffrée, lancez un dé. Si le résultat est \leq au nombre dans la zone de l'espace du pion "Opérations", déplacez le pion dans l'espace "Must do Passage of Time" ; autrement, avancez le pion "Opérations" d'un espace en direction du "Must do Passage of Time". Allez à la Phase Opération Cleanup (3.4.).

4.4. Passage of Time

Cette Opération permet au joueur de retourner les pions Success dans le Success Check Draw Cup, créer et réorganiser ses Bandes, amener de nouveaux pions Rancherías en jeu, et lancer un dé pour placer ou déplacer des pions Bisons.

Le joueur doit aussi, cependant, conduire un death check -*contrôle de la mortalité* pour chacun de ses headman. De plus, il doit lancer les dés pour voir s'il doit entreprendre un Victory Check. Chaque Opération Passage of Time menée augmente les chances qu'une procédure de Victory Check soit exécutée et qu'une nouvelle Période Historique arrive.

En résumé, cette Opération gouverne abstraitement la progression du temps dans le jeu.

La Procédure Passage of Time

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

Étape 2 : Le joueur peut dépenser des pions Ressources de n'importe quelle Ranchería en jeu afin de créer de nouveaux pions Bandes :

• Cela coûte des points de population (pop points) égal à 1 + le nombre de Bandes déjà créées dans cette Ranchería lors de cette étape.

. Le joueur ne peut pas "faire de la monnaie" avec les pop points. Les pop points doivent équilibrer ou excéder le total du coût nécessaire pour créer de nouvelles Bandes.

Exemple : Le joueur souhaite créer deux nouvelles Bandes (qui coûtent 3 pop points) mais il a seulement 2 pions Food (qui coûtent 4 pop points). Le joueur aura à dépenser les deux pions Food afin de réaliser l'achat.

- . Les Bandes nouvellement créées sont prises du stock disponible et ont toujours une force de 1.
- . Les Bandes nouvellement créées sont toujours placées dans la zone de Ressources de la Rancheria avec laquelle les ressources furent dépensées pour les créer.

Exemple : Le joueur crée une nouvelle bande de force 1 dans la Rancheria A en dépensant un pion Bison (1 pop point). Le joueur crée alors une seconde Bande de force 1 dans la Rancheria A en dépensant un pion Food (2 pop points).

Étape 3 : Le joueur peut dépenser des pions Ressources de n'importe lesquelles des Bandes en jeu et/ou des Rancherias afin d'augmenter la force des pions Bandes :

- . Chaque pop point dépensé augmente la force de la Bande de 1.
- . Chaque Bande renforcée doit, soit être positionnée dans la zone de Ressources de la Rancheria dont les Ressources sont dépensées pour les renforcer, soit être en possession des ressources dépensées pour les renforcer (comme dans le cas d'une Bande isolée sur un espace dans la carte).

Exemple : Le joueur dépense un pion Food (2 pop points) pour augmenter la force d'une Bande de 1 en force, en une Bande d'une force de 2 et une seconde Bande de force de 1 en une Bande de force de 2. Le joueur dépense alors un autre pion Food pour augmenter une Bande de force de 1 en une Bande de force 3.

Étape 4 : Le joueur peut placer une nouvelle Rancheria en jeu. Placez la nouvelle Rancheria dans l'espace occupé par la Bande isolée (aucune autre Rancheria dans cet espace). Enlevez la Bande et placez-la (avec les Ressources possédées et les pions Mahimania) dans la nouvelle zone de Ressources de la Rancheria. La Bande garde ses biens pour l'instant.

. On donne à la nouvelle Rancheria, un taux de médecine du Paraibo égal à la force de la Bande de la nouvelle Rancheria (la force de la Bande est utilisée pour le créer).

. Si la Bande créée possède un pion Mahimania, échangez le pour un avec la lettre montrant la nouvelle ID de la Rancheria. Mettez la médecine du Mahimania avec le taux correspondant à celui qu'il détenait dans son ancienne Rancheria, puis placez l'ancien pion Mahimania non-possédé dans son ancienne zone de Ressources de la Rancheria et mettez sa médecine à 0 (il sera plus tard testé dans cette procédure).

Exemple : Il y a une Bande de force 2 avec un cheval et un Mahimania avec une médecine de 3 de la Rancheria B dans la zone 3 de Brazos Colorado. Le joueur veut créer une nouvelle Rancheria, aussi il enlève la Bande de force 2 de la carte, il la place dans la zone de Ressources de la Rancheria C pendant qu'elle garde ses biens, puis place le pion hexagonal de la Rancheria C dans l'espace précédemment occupé par la Bande. Le joueur alors installe la médecine du Paraibo de la Rancheria C montrant un 2 –

égal à la force de la Bande utilisée pour créer la nouvelle Rancheria. Puis, le joueur trouve le pion Mahimania de la Rancheria C, le place sous le pion Bande dans la zone de Ressources C et installe sa médecine à 3 – la même chose qu'il avait quand il était affilié à la Rancheria C.

Finalement, le joueur prend le Mahimania affilié à la Rancheria B de dessous le pion Bande et le place non-possédé dans la zone de Ressources de la Rancheria B et installe son taux de médecine à 0.

. Si la nouvelle Rancheria ne possède pas un pion Mahimania dans sa zone de Ressources, placez son pion Mahimania affilié dans la zone de Ressources de la nouvelle Rancheria et mettez sa médecine à 0.

Étape 5: Le Joueur peut volontairement "abandonner" un ou plus de ses Mahimania avec un taux supérieur à 1 afin de transférer sa médecine vers son Paraibo de la Rancheria. En effet, le Mahimania abandonné devient le nouveau Paraibo.

Pour faire cela, mettez simplement la médecine du Paraibo de la Rancheria appartenant au Mahimania abandonné à la même valeur que la médecine du Mahimania abandonné. Puis, réduisez le taux de médecine du Mahimania abandonné à 0. Si le pion du Mahimania abandonné est situé ailleurs que dans la zone de Ressources de sa Rancheria, retournez le non-possédé vers cette zone de Ressources.

Étape 6: Conduisez un Headman Death Check en lançant un dé pour chacun des Headman en jeu, à l'exception de ceux dont le Mahimania a été abandonné pendant l'étape 5.

. Si le lancer de dé est \geq au médecine du headman, aucun effet.

. Si le lancer de dé est $<$ au médecine du headman, le headman meurt et sa médecine est réduite à une valeur égale à ce lancer de dé.

Exemple : Le Mahimania pour la Rancheria "B" a un taux de 4. J'obtiens avec mon dé un 2. Ce résultat est moins que le taux du headman, en conséquence, j'ajuste le pion Mahimania sur sa piste de médecine pour indiquer un taux de 2. Maintenant je lance pour le Paraibo qui a un taux de 5. Mon lancer donne un 5, aussi il reste en vie.

Étape 7: Lancez un dé pour chaque Mahimania de chacune des Rancherias en jeu qui a en ce moment un taux de médecine de 0, divisez le résultat par 2 (mais avec un résultat minimum de 1). Marquez le résultat sur la piste de médecine du Headman. Si le pion Mahimania est dans la zone Out of Play, retournez le dans sa zone de Ressources de la Rancheria.

Note de conception : Seul le headman appartenant à la nouvelle Rancheria créée (voir étape 4) ou ceux qui ont été retirés (voir étape 5), ou ceux qui sont morts comme résultat d'une Bataille ou la Destruction d'une Rancheria auront un taux de médecine de "0".

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

Étape 9: Tous les pions Ressources sur l'Operation Track sont transférés vers la zone de Ressources de n'importe quelle Rancheria en jeu.

Étape 10 : Chaque pion Tribu et Colonie sur la carte qui est marqué avec un ou plusieurs pions Ravaged est enlevé du stock.

Si aucune Tribu ou Colonie n'est enlevée durant cette étape, -1 Military Point. Enlevez tous les pions Ravaged de tous les espaces sur la carte.

Note de conception : Les pions Ravaged représentent l'impact réel et psychologique que la guerre des groupes des ~~Numunuu~~ ont laissé dans leur sillage. Avec le temps, cependant, la terreur qu'ils infligèrent commença à décliner.

Étape 11 : Lancez un dé pour chaque pion Paix et Allié dans un espace sur la carte (i.e : dans chaque Espace de Paix). Si le lancer de dé est \geq au coût AP des pions, retournez le pion dans l'espace vide le plus haut de sa colonne sur l'Enemy Instruction Display.

Étape 12 : Aléatoirement, sélectionnez un territoire. Placez un seul pion Bison disponible dans un espace vide dans ce territoire (au choix du joueur).

. S'il n'y a pas d'espace vide dans le territoire choisi aléatoirement, enlevez un seul de ces pions aléatoirement dans le territoire choisi et placez-le dans n'importe lequel des espaces vides sur la carte (au choix du joueur et pas dans l'Espace Enemy).

. S'il n'y a pas d'espace vide et aucun Bison dans le territoire choisi aléatoirement, il n'y a aucun effet.

Répétez cette étape pour chaque espace vide des Cartes de Développement (en conséquence, le joueur peut faire cette étape avec un maximum de quatre fois si les trois espaces des Cartes de Développement sont vides).

Étape 13 : Défaussez toutes les cartes de Développement dans leur espace. Résolvez tous les effets "if discarded" – *si défaussées*. Ensuite, tirez et révélez de nouvelles cartes de Développement une à la fois jusqu'à ce que tous les espaces des Cartes de Développement soient remplis. Résolvez les effets sur chaque carte "if revealed" comme si elle était révélée.

Étape 14 : Le joueur peut acheter une Carte de Culture (1.3.3).
clarification : Le joueur ne peut pas dépensez 2 Military Points au lieu d'1 Culture Point afin d'acheter une Carte de Culture.

Étape 15 : Placez le pion "Operations" sur l'espace "start" de la piste des Opérations.

Si le pion "Passage of Time" dans le Operations Track est dans un espace chiffré, lancez un dé. Si le résultat est \leq au nombre dans l'espace "Passage of Time" où se trouve le pion, menez un Victory Check (2.10) et terminez cette procédure ; Si le pion "Passage of Time" est dans l'espace "Must do Passage of Time", conduisez un Victory Check (2.10) et terminez cette procédure ; autrement, avancez le pion Passage of Time d'un espace vers le "Must do Passage of Time" et allez à la Phase Opération Cleanup (3.4).



5. Les Actions du Joueur

5.1. Règles Générales

Les Actions du joueur sont accomplies par les pions Bandes actives durant une Opération Take Actions. Chaque Action nécessite des MPs pour être dépensés par la Bande active. La Bande active doit avoir assez de MPs pour mener une Action (aucun déficit dans la dépense ; mais voir 4.1.1.C, second point). L'espace qu'occupe une Bande est l'espace ciblé pour chaque Action excepté pour l'action Déplacement (5.2.2), dans ce cas, la destination est l'espace ciblé.

5.2. Règles Spécifiques pour l'Action

5.2.1. La Chasse

Coût : 2 MPs si la Bande possède un Mahimania ; autrement 3 MPs.

Pré-requis : L'espace ciblé doit contenir un pion Bison.

Procédure : La Bande active prend possession d'un pion Bison.

5.2.2. Le Déplacement

Coût : Le coût en MP dépend si oui ou non la Bande active possède un pion Horses.

. Les Bandes possèdent au moins un pion Horses : 1 MP pour traverser les connexions de lignes.

. Les Bandes ne possèdent pas de pion Horses : 2 MPs pour traverser les connexions de lignes.

La Procédure

Déplacement vers un espace adjacent. Les Bandes peuvent également traverser les lignes de connexions en pointillé sans pénalité. Si elle est marquée comme "Finie" dans le même espace qu'un pion "?", révélez le : les Enemy APs vont dans la zone des Available Enemy APs ; retournez les pions Success dans la draw cup.

5.2.3. Le Raid

Coût : 1 MP.

Pré-requis : L'espace ciblé doit être un Espace Enemy ou un Espace de Paix.

La Procédure

Étape 1 : Conduisez un Success Check (2.9).

Étape 2 : Pour chaque "Success" tiré, collectez un pion Horses ou un pion Captives du stock. La Bande impliquée dans le Raid en prend possession.

Étape 3 : Si au moins un Success 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 de dé modifié est \geq au coût inscrit en AP sur le pion Instruction Peace/Ally, enlevez le pion Instruction pour le mettre dans l'espace le plus bas de sa colonne Enemy Instruction Display.

5.2.4. Le Négocier

Coût : 1 MP. Par Ressource dépensée

Errata du 5 janvier 2017 **Pré-requis :** L'espace ciblé devrait être soit un Espace Ennemi ou bien un Espace de Paix.

L'espace ciblé doit contenir une Colonie, une Tribu, ou être un Espace Enemy carré. L'Espace Ciblé ne peut pas contenir un pion Ravaged. S'il y a du négocié avec l'Ouest, le Sud, ou l'Est, il ne

doit pas y avoir un pion Ravaged dans n'importe quel Espace appartenant à cet Ennemi, bien qu'il puisse y avoir un pion Ravaged dans un Espace appartenant au même Ennemi Colonial.

Exemple : Il y a un pion Ravaged dans une Colonie appartenant au Sud. Le joueur peut ne pas, cependant, faire du négoce (Trade) dans un des Espaces Ennemis appartenant au Sud. En ce moment, l'Espagne est l'Ennemi Colonial dans le Sud et dans l'Est. Puisque qu'il n'y a aucun pion Ravaged dans l'Ouest, le joueur peut, cependant, faire du négoce (Trade) dans un Espace Ennemi appartenant à l'Ouest, même si, l'Ouest et le Sud sont tous les deux contrôlés par l'Espagne.

La Procédure

La Bande peut dépenser un nombre quelconque de pions Bison, Captives, et/ou Horses en sa possession. Pour chaque pion Ressource dépensé, la Bande doit également dépenser 1 MP disponible (aucun déficit dans la dépense). Pour chaque pion non-Captives dépensé, le joueur doit également dépenser 1 AP s'il n'est pas dans un Espace de Paix. Pour chaque pion Ressources dépensé, la Bande peut alors collecter du stock (et donc le posséder) :

- . 1 Food, ou
- . 1 Trade Goods

6. L'Ennemi

6.1. L'Ennemi Colonial

Durant la période de temps dépeinte par le jeu, le peuple Comanche a fait face à des ennemis venant de toutes directions. Pour simplifier les modalités du jeu, j'ai choisi de raccourcir les principaux ennemis selon la direction cardinale par laquelle ils sont venus : le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest.

Avec une exception pour le Nord, qui représente des Tribus hostiles demeurant au Nord et également à l'intérieur de la *Comancheria*, chaque Ennemi est également assigné à un marqueur Ennemi Colonial pour spécifier quel pouvoir Colonial gouverne cet Ennemi. Chaque Carte Historique a un Tableau *Enemy Action* avec des drapeaux icônes qui désignent le Pouvoir Colonial aux commandes de cet Ennemi.

Exemple : Si vous regardez la Carte Historique #H1, vous verrez le drapeau de La Croix de Bourgogne près du Sud et de l'Ouest. Cela signifie que l'Espagne contrôle ensemble, l'Ouest et le Sud.

6.2. L'Enemy Instruction Display

- *Le Tableau Instruction de l'Ennemi*

6.2.1. Une vue d'ensemble du Enemy Instruction Display

L'Enemy Instruction Display conduit les actions que cet Ennemi utilisera pour agir contre le joueur.

L'Enemy Instruction Display a quatre Colonnes Ennemies avec des couleurs codées pour chaque Ennemi, plus une Colonne Inactive. Les pions Enemy Instruction sont placés sur ce Display – *tableau* au commencement et remplacés tout au long du jeu.

Chaque espace sur l'Enemy Instruction Display peut contenir un pion Instruction – il n'y a pas d'empilement ou quoi que ce soit sur ce Display.

6.2.2. Résoudre les Pions Enemy Instruction

Les pions Enemy Instruction sont codifiés de une à quatre couleurs sur l'Enemy Instruction Display. Chaque pion Enemy Instruction peut seulement être placé dans un espace appartenant à sa propre colonne codifiée de sa couleur ou la colonne Inactive.

Exemple : Les pions Ouest, par exemple, ne peuvent pas être placés dans la colonne du Nord.

Chaque Instruction a un nom, une Identification Alphabétique, et un coût chiffré en AP.

L'Enemy Instruction peut être exécutée :

- . Durant l'étape 3 et/ou la Phase d'Opération Cleanup (3.4).
- . Durant l'étape 8 d'une Opération Planning (4.3).
- . Quand une Instruction est tirée d'un Success Check Draw Cup (2.9), durant l'étape 3 d'une Phase d'Opération Cleanup (3.4).

A. Procédure Durant l'Étape 3 et 4 d'une Phase d'Opération Cleanup :

Étape 1 : Si l'Ennemi a au moins 1 AP de disponible à dépenser, lancez un dé et comparez le résultat sur la Table d'Action de L'Ennemi de la Carte Historique en cours de jeu pour déterminer l'Ennemi Actif.

Cela identifiera quel Ennemi dépensera les APs et sera l'Ennemi actif pour la durée de cette procédure.

Étape 2 : Lancez un dé et comparez le résultat avec le symbole du lancer de dé sur l'Enemy Instruction Display. Chaque rangée sur le Display a une face du lancer de dé. Retournez le pion Instruction appartenant à la colonne Ennemie active identifiée sur la rangée par le lancer de dé. Si le lancer de dé correspond à un espace vide, il n'y a aucun effet.

Étape 3 : Totalisez le nombre d'Enemy APs (les points représentés par les pions) ensemble dans les zones Enemy AP et sur la piste General Record Track. Comparez la somme totale avec le coût en AP de l'Instruction la plus en haut dans la colonne appartenant à l'Ennemi actif. Si la somme totale est < au coût en AP de l'Instruction la plus en haut, allez à l'étape 6. Autrement dépensez les APs de l'Ennemi pour exécuter cette Instruction la plus en haut.

. Retournez les pions Ennemis APs dépensés dans le Success Check Draw Cup.

. Si de la "Monnaie" doit être faite, utilisez le pion Enemy APs sur la piste General Record Track pour noter le nombre d'Enemy APs disponible à dépenser, puis retournez le pion Enemy AP dans le Success Check Draw Cup.

. Si des APs restent disponibles, mais qu'aucune Instruction ne reste dans la colonne Ennemi active, allez à l'étape 6.

Exemple : L'instruction devant être exécutée a un coût de 4 APs. Il y a deux pions disponibles avec un coût de "3 Ennemi APs". Ensemble, les pions "3 Ennemi APs" sont dépensés et retournés vers la Draw Cup. Le pion "Enemy APs" est ajusté de l'espace 0 à 2 sur la piste General Record Track.

Étape 4 : Exécutez l'Instruction payée dans l'étape 3 en utilisant les règles spécifiques pour cette Instruction trouvées dans la section 6.3.

Étape 5 : Glissez l'instruction exécutée dans l'étape 4 vers la colonne inactive sur l'Enemy Instruction Display (mais gardez-le dans la même rangée), puis retournez à l'étape 3.

Étape 6 : Augmentez les Enemy APs sur la General Record Track par la valeur totale de tous les pions Enemy APs restant dans la zone Available Enemy, puis retournez tous les pions Enemy APs vers le Success Check Draw Cup, remettez à 0 l'Enemy Instruction Display (6.2.3).

B. Procédure Durant l'Étape 2 d'une Phase d'Opération Cleanup ou l'Étape 8 d'une Opération Planning :

Étape 1 : Lancez un dé et comparez le résultat sur le Tableau Enemy Action de la Carte Historique en cours pour déterminer l'Ennemi Actif. Cela identifiera quel Ennemi exécutera un pion Instruction.

Étape 2 : Lancez un dé et comparez le résultat avec les symboles des lancer de dé sur l'Enemy Instruction Display. Chaque rangée sur le Display a une face de dé. Retournez le pion Instruction appartenant à la colonne active de la colonne Ennemie sur la rangée identifiée par le symbole de dé. Si le lancer de dé correspond à un espace vide, il n'y a aucun effet.

Étape 3 : Exécutez l'instruction la plus en haut de l'Ennemi actif gratuitement.

Clarification du 5 janvier 2017 : Glissez l'instruction exécutée vers la Colonne Inactive sur l'Enemy Instruction Display (mais dans la même rangée).

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

C. Procédure Quand une Instruction est tirée du Success Check Draw Cup Durant un Success Check, ou Durant l'Étape 3 d'une Opération Cleanup (3.4) :

Étape 1 : Exécutez l'Instruction montrant la face (non barrée) sur le pion tiré du draw cup. L'Ennemi à qui le pion appartient est l'Ennemi actif pour la durée de cette procédure.

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 de la rangée montrant le lancer de dé, et placez le dans le Success Check Draw Cup. Si l'espace montré est vide, lancez de nouveau un dé jusqu'à ce que le résultat montre un espace occupé. S'il n'est pas placé sur la carte (War, Peace, Raid, Ally), 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.

Exemple : J'ai tiré un pion Instruction jaune [Ouest] du draw cup. Après avoir exécuté cette Instruction, je lance un dé. Mon lancer de dé est un 3. J'enlève le pion Instruction jaune [Ouest] de la rangée 3 du Enemy Instruction Display et je le remplace avec l'Instruction que je viens d'exécuter. L'instruction enlevée est alors placée dans la draw cup.

6.2.3. Restaurez l'Enemy Instruction Display

Quand il vous est demandé de restaurer l'Enemy Instruction Display, conduisez la procédure suivante.

Procédure :

Étape 1 : En commençant en haut puis en descendant, dans chaque Colonne Ennemie (pas la Colonne Inactive), glissez chaque pion Instruction vers le haut de manière à remplir l'espace vide le plus en haut dans sa colonne.

Étape 2 : En commençant avec le bas et en allant vers le haut, dans la Colonne Inactive du Enemy Instruction Display, prenez chaque pion et placez le dans l'espace vide le plus haut de la Colonne à qui il appartient. Quand est finie cette étape, tous les espaces sur la Colonne Inactive seront vides et les seuls espaces vides (s'il y en a), dans les Colonnes Ennemies seront en bas.

6.3. Règles Spécifiques sur les Instructions Ennemis

Les règles suivantes gouvernent l'exécution de chaque pion Instruction.



6.3.1 Ally - Allié

Procédure :

Étape 1 : S'il y a un ou plusieurs pions Ravaged dans un espace Ennemi appartenant à un Ennemi Actif, à la place, exécutez une Instruction Recover (6.3.7) et terminez cette procédure.

Étape 2 : Placez le pion Instruction Ally dans le même espace qu'une Tribu non-Alliée (au choix du joueur). Le pion Ally peut ne pas être placé dans le même espace qu'une Colonne de Guerre. Cette Tribu est maintenant une Tribu Alliée. S'il n'y a aucun espace dans lequel placer un pion Ally, exécuter une Instruction Encroach (6.3.3) et terminez cette procédure.

Les pions Ally ont également des effets persistants :

- Le statut de l'espace de paix est conféré selon l'espace contenant le pion Ally. Le statut de l'Espace de Paix impacte un nombre d'Actions du Joueur (section 5).

- Les Tribus Alliées peuvent influencer le mouvement d'une Colonne de Guerre (3.1 étape 1).

- Les Tribus Alliées peuvent forcer une bataille contre une Colonne de Guerre (3.1 étape 4).

Si la Tribu sur laquelle a été placée un pion Ally, est enlevée du jeu, retournez le pion Instruction Ally sur l'espace le plus bas de sa colonne sur l'Enemy Instruction Display.

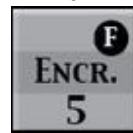


6.3.2. Culture Attack (Cult.)

Procédure :

Étape 1 : S'il y a un ou plusieurs pions Ravaged dans un espace Ennemi appartenant à l'Ennemi Actif, exécutez une Instruction Recovery (6.3.7) et terminez cette procédure.

Étape 2 : Le joueur perd 1 Point de Culture. Le joueur perd un Point de Culture supplémentaire pour chaque Colonie appartenant à l'Ennemi Actif.



6.3.3. Encroach (Encr.) - empiéter

Procédure :

Étape 1 : S'il y a un ou plusieurs pions Ravaged dans un espace appartenant à l'Ennemi Actif, à la place, exécutez une Instruction Recover (6.3.7) et terminez cette procédure.

Étape 2 : Lancez un dé pour déterminer quel territoire recevra le pion Tribu. Placez un pion Tribu disponible dans un espace de ce territoire (au choix du joueur). Le(s) Bisons dans cette espace sont retournés dans le stock.

- Le Placement doit s'accorder avec l'empilement (2.4). Si le territoire ne contient pas un espace pouvant recevoir le pion, placez-le dans le territoire avec le symbole de lancer de dé le plus grand et le plus près (si sur '6', recommencez au '1') — répétez cela jusqu'à ce qu'une Tribu soit placée. Dans le cas d'un événement improbable où il n'y aurait aucun espace sur la carte qui pourrait recevoir le pion, à la place, exécutez une Instruction Hunt (6.3.4) et terminez cette procédure.
- Si il y a aucun pion Tribu disponible pour être placé, à la place, exécutez une Instruction Hunt (6.3.4) et terminez cette procédure.



6.3.4. Hunt – la chasse

Procédure :

Étape 1 : S'il y a un ou plusieurs pions Ravaged dans l'Espace Ennemi appartenant à l'Ennemi Actif, à la place, exécutez une Instruction Recover (6.3.7) et terminez cette procédure.

Étape 2 : Aléatoirement, déterminez un territoire. Si un ou plusieurs pions Bison sont dans ce territoire, enlevez 1 pion Bison pour le mettre dans le stock (sélection aléatoire).

- Si le territoire choisi par le lancer de dé ne contient aucun Bison, sélectionnez le territoire le plus près avec le plus grand symbole de dé (si sur '6', recommencez au '1') — répétez cela jusqu'à ce qu'un Bison soit enlevé.

- S'il n'y a aucun Bison dans les espaces ronds sur la carte, aucun effet.

Note de conception : Cette Instruction Enemy représente des Chasseurs rivaux braconnant sur les terres de chasse des Comanches.



6.3.5. Peace– Paix

Procédure :

Étape 1 : S'il y a un ou plusieurs 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 2 (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, comparez sa force avec l'Instruction de Paix devant être exécutée :

- Si la force de la Colonne de Guerre de l'Ennemi Actif est < au coût en AP de l'Instruction de Paix, la Guerre se termine. Traitez l'Instruction de Paix comme si elle avait été résolue et placez la dans l'espace vide le plus haut de la colonne Inactive sur l'Enemy Instruction Display.

Errata du 5 janvier 2017 : 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. 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.

Étape 3 : Placez le pion Peace sur l'espace carré de l'Ennemi Actif (si c'est l'Est, placez-le sur l'espace carré du sud-Est). Remplacez le(s) pion Peace pré-existant (mettez le pion quittant l'espace dans l'espace vide le plus haut de la Colonne Inactive sur l'Enemy Instruction Display).

Les pions Paix ont les effets persistants suivants :

- Le statut de l'Espace Paix est conféré selon l'espace que le pion Paix occupe (les deux espaces carrés de l'Ennemi de l'Est), aussi bien que n'importe quelle Colonie appartenant à l'Ennemi Colonial. Le statut de l'Espace de Paix impacte un nombre d'Actions du Joueur (section 5).

- Un Ennemi avec un pion Paix en jeu n'exécutera pas complètement une Instruction War. Voir 6.3.10.

Note de conception : Cette Instruction représente la cessation des hostilités et/ou l'instauration de relations spéciales de commerce avec d'autres tribus étrangères et/ou des colonies.



6.3.6. Raid

Procédure :

Étape 1 Errata du 5 janvier 2017 : (si le Nord a déjà une Colonne de Guerre en jeu): Si la Colonne de Guerre du Nord est déjà 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).

Étape 2 : S'il y a un ou plusieurs pions Ravaged dans un espace appartenant à une bande Active, à la place, exécutez une Instruction recover (6.3.7) et terminez cette procédure.

Étape 3 : Formez une Colonne de Guerre en plaçant l'Instruction Raid devant être exécutée dans le même espace qu'une Tribu non-alliée choisie aléatoirement la plus près d'une Ranchería (si aucune Ranchería, alors la plus près d'une Bande).

IMPORTANT : Les lignes en pointillé peuvent être utilisées pour suivre le chemin s'il faut considérer la tribu non-alliée la plus proche sur laquelle placer le pion.

Placez un pion Colonne de Guerre du nord avec une force égale au coût en AP de l'Instruction Raid dans le même espace. S'il n'y a pas de Tribus non-alliées en jeu, à la place, exécutez une Instruction Encroach 6.3.3 et terminez cette procédure.





6.3.7. Recover– *Recouvrer*

Procédure :

Enlevez 1 pion Ravaged de n'importe quel espace contenant une pièce Ennemie Active. Si plus d'un pion Ravaged se trouve sur les espaces Ennemis actifs, choisissez aléatoirement parmi les espaces avec des pions Ravaged, pour déterminer quel espace aura un pion Ravaged enlevé.

IMPORTANT : Soyez sûr de lire le texte "While in Play" sur la Carte Historique en jeu. Toutes les Cartes Historiques exigent aux Ennemis d'effectuer un lancer de dé réussi avant d'enlever un pion Ravaged d'un espace durant une Instruction Recover.



6.3.8. Settle– *Coloniser*

Procédure :

Étape 1 : S'il y a plus d'un pion 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 2 : Placez un pion Settlement disponible appartenant à l'ennemi actif dans un espace rond sur la carte. Le(s) pions Bison sont retournés dans le stock.

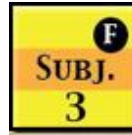
. Placez le pion dans un espace respectant les limitations d'empilement (2.4) qui est aussi près que possible (le moins de MPs) et connecté à un Espace Ennemi carré d'un Ennemi actif par des Connexions Ennemies (lignes colorées). Si l'espace le plus près est bloqué par des limites d'empilement, déplacez-le sur l'espace le plus proche et ainsi de suite. Puisque l'Est a deux Espaces Carrés Ennemis, choisissez aléatoirement entre les deux espaces carrés quand vous suivez un chemin.

IMPORTANT : Utilisez seulement les Connexions Ennemies quand vous suivez un chemin.

Si plus d'un espace peut recevoir un pion Settlement, choisissez l'espace avec la plus faible valeur de zone. Si plus d'un espace s'applique encore, utilisez la sélection aléatoire.

. Si l'Ennemi actif ne possède pas un pion Settlement disponible à placer, ou ne peut placer un pion Settlement légalement à cause de l'empilement, à la place exécutez une Instruction Subjugate (6.3.9) et terminez cette procédure.

Exemple : Le Sud exécute une Instruction Settle. Il y a une Tribu dans Rio Grande #5, l'espace le plus proche de l'espace carré du Sud. Rio Grande #4, Rio Grande #6, et Brazos Colorado #6 sont chacun à 2 MPs éloignés de l'espace carré du Sud. De tous ces trois espaces, Rio Grande #4 a la plus petite valeur — 4, et contient un pion Bison. Puisque aucun pion Bison ne bloquera le placement, un pion Settlement du Sud est placé dans Rio Grande #4 et le pion Bison est retourné dans le stock.



6.3.9. Subjugate– *Subjuguer ou assujettir*

Procédure :

Étape 1 : S'il y a un ou plusieurs 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 2 : Sélectionnez un pion Tribu à cibler.

. Sélectionnez un pion Tribu le plus près (avec le moins de MPs) d'un des Espaces Ennemis d'un Ennemi Actif. Utilisez seulement les Connexions Ennemies quand vous suivez un chemin. Si de multiples pions Tribus sont également près, sélectionnez la Tribu occupant la valeur d'espace la plus basse, puis si plus d'une est encore dans ce cas, utilisez la sélection aléatoire.

. S'il n'y a aucune Tribu éligible à cibler : Si l'Ennemi actif a un pion Settlement 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 Settlement ne peut pas 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 du pion Instruction Subjugate et terminez cette procédure. Si l'espace carré de l'Ennemi est un Espace de Paix, à la place, exécutez une Instruction Culture Attack (6.3.2) et terminez cette procédure.

Étape 3 : Enlever le pion Tribu ciblé et mettez le dans le stock.



6.3.10. War– *Guerre*

Procédure :

Étape 1 *Errata du 5 janvier 2017 :* (Si l'Ennemi Actif a déjà une Colonne de Guerre en jeu): Si la Colonne de Guerre de l'Ennemi Actif est déjà dans le même espace qu'une Ranchería, qu'une Bande, ou 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 le mouvement selon le critère 3.1 de l'étape 1. 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).

Étape 2 : S'il y a un ou plusieurs pion Ravaged dans un Espace appartenant à l'Ennemi Actif, à la place, exécutez une Instruction Recover (6.3.7) et terminez cette procédure.

Étape 3 : Si l'Espace Carré Ennemi d'un Ennemi actif est un Espace de Paix, enlevez le pion Instruction de Paix et placez-le sur l'espace vide le plus en bas de la colonne de l'Ennemi Active du Enemy Instruction Display, puis terminez cette procédure.

Étape 4 : Formez une Colonne de Guerre en mettant l'Instruction War devant être placée dans un Espace Ennemi carré de l'Ennemi Actif (si c'est l'Est, choisissez aléatoirement entre les deux espaces carrés) avec en plus un pion de force :

Le coût en AP de l'Instruction War, + le nombre de pions Settlement de l'Ennemi actif, + tous les modificateurs éventuels provoqués par les cartes en jeu.

La force de la Colonne de Guerre ne peut excéder 8.

7. Battles – les Batailles

À l'exception de quelques Cartes de Développement, les Batailles arrivent seulement durant l'étape 4 et/ou étape 5 de la phase de la Colonne de Guerre (3.1).

Note pour le joueur : Le joueur peut vouloir précipiter une Bataille en-dehors d'une Ranchería. Cela peut être accompli en envoyant une Bande dans un espace soit contenant une Colonne de Guerre Ennemie, soit par anticipation du déplacement d'une Colonne de Guerre. Puis, durant la prochaine Phase de la Colonne de Guerre, si la Bande est dans le même espace qu'une Colonne de Guerre, une Bataille se déclenchera.

7.1. La Résolution d'une Bataille

Procédure :

Étape 1 : Déterminez l'unité Comanche :

- Si la Bataille prend place dans un espace sur la carte qui contient une Ranchería, le joueur choisit laquelle des Bandes dans la zone de Ressources est l'unité Comanche. L'unité Comanche peut prendre possession de Ressources non possédées et/ou de pions Mahimania dans la zone de Ressources.
- Si la Bataille prend place dans un espace contenant une Bande, cette Bande est l'unité Comanche (Clarifications : Dans ce cas, la Bande peut seulement utiliser des Ressources et/ou des pions Mahimania déjà en sa possession).
- 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 lancer de dé (s'il y en a), : si aucun Guns, lancez 1 dé. Dans n'importe quel cas, appliquez les modificateurs suivants au lancer de dé :

- + ? par 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 engagée dans la Bataille possède un Mahimania

IMPORTANT : Un SEUL Mahimania peut participer à une Bataille.

- 1 si la Bande est sur sa face Finie
- ? modificateur de Bataille, la force du pion de la Colonne de Guerre.

Étape 3 : Déterminez le Résultat de la Bataille.

- Si le lancer de dé non modifié est un 6 ou que le résultat modifié est ≥ 6 (et pas un 1 non modifié), les Comanches gagnent la bataille ;
- Si le lancer de dé est un 1 non modifié ou si le résultat est < 6 , l'Ennemi gagne la bataille.

Étape 4 : Appliquez les Résultats de la Bataille (7.2). Si le résultat stipule que "la Bataille se termine", terminez cette procédure, autrement retournez à l'étape 1 et combattez un autre round.

7.2. Les Résultats de la Bataille

Si l'Unité Comanche gagne la Bataille :

Réduisez la Force de la Colonne par 1.

- Si la Force de la Colonne de Guerre est > 0 ; retournez à l'étape 1 de la procédure de la Bataille et combattez un nouveau round.

• Si la Force de la Colonne de Guerre est réduite à 0 ; la Bataille se termine, la Guerre est terminée, et la Médecine du Mahimania qui a participé est augmentée de 1 (Clarifications : "la participation du Mahimania" est l'une des raisons pour lequel un +1 de modification fut appliquée en 7.1 Étape 2).

• Si l'unité Comanche est une Bande :

- » Si la Bataille fut menée dans le même espace qu'une Ranchería, la Bande qui a combattu est retournée dans la zone de Ressources de sa Ranchería.

- » Cette Bande reste dans l'état (Finie ou non Finie) qu'elle était avant la Bataille.

- » Cette Bande garde la possession de tous les pions dont elle était équipée au début de l'étape de la procédure de Bataille jusqu'à la Phase Opération Cleanup.

Si l'Ennemi gagne la Bataille :

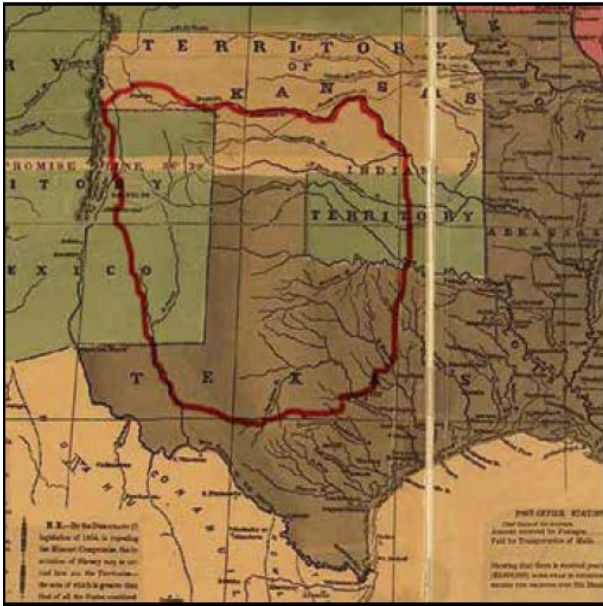
Si l'unité Comanche était une Tribu Alliée, retournez l'Instruction Alliée dans l'espace vide le plus bas de sa colonne sur l'Enemy Instruction Display. La Bataille se termine ; La Guerre n'est pas terminée. Le pion Tribu reste (enlevez seulement le pion Ally). Si l'unité Comanche était une Bande en dehors d'une Ranchería, réduisez sa force de 1. Si la force de la Bande est réduite 0, enlevez la Bande et tous les pions Ressources qu'elle possède vers le stock ; tous les pions Mahimania empilés avec la Bande meurent (2.6.1) ; La Bataille se termine. La Guerre ne se termine pas. Si l'unité Comanche était une Bande à l'intérieur d'une Ranchería, réduisez sa force de 1. Si la force est réduite à 0, enlevez la Bande et tous les pions Ressources qu'elle possède vers le stock ; les pions Mahimania possédés par cette Bande meurent (2.6.1). Si une autre bande reste dans la Ranchería, retournez à l'étape 1 de la procédure de la Bataille et effectuer un autre round ; autrement, la Ranchería est détruite (2.5.3) et la Guerre se termine.

8. The Reservation – la Réserve

Cette partie de la règle s'applique seulement pendant la quatrième Période Historique du jeu, quand la carte #68 Medecine Lodge Treaty est révélée.

8.1. Déplacée vers la Réserve

Pendant que la carte #68 Medecine Lodge Treaty est en jeu, à la fin de chaque Phase Opération Cleanup, si le joueur a des Points Militaires $<$ au nombre de Rancherias en jeu en dehors de la Réserve, une Rancheria (choisie aléatoirement) est déplacée vers la Réserve : Placez le pion Rancheria dans l'espace de la Réserve. Tous les pions Bandes et Mahimania dans les zones des Ressources des Rancherias sont transférés vers la Réserve. Tous les pions Ressources dans la zone de Ressources des Rancherias sont retournés dans le stock. Les Rancherias, les Bandes, et les pions Mahimania dans l'espace de la réserve sont considérés en jeu, mais ne peuvent être activés, à moins que cela ne soit permis par l'effet d'une carte. Les Pistes de Médecine des Rancherias dans la Réserve ne sont pas changées. Les Paraibos continuent à fonctionner durant les Opérations Planning.



9. Scénarii

Victoire : Le but de chaque partie de Comanchería est de remplir les conditions de victoire du scénario qui est joué (listés dans les subdivisions suivantes).

Défaite : Le joueur peut subir une défaite mineure durant un Victory Check (2.10), échouant à accomplir l'Objectif de Victory Check de la Carte Historique en jeu.

IMPORTANT : Le joueur subira une défaite majeure dès l'instant qu'il aura 0 Culture Points et 0 Military Points.

9.1. Les Instructions Générales de Mise en Place d'un Scénario

9.1.1. Success Check Draw Cup

Dans chaque scénario, à moins que ne cela soit stipulé autrement, préparez le Success Check Draw Cup en plaçant tous les pions Success Check (ceux avec " ?" sur la face opposée) dans un récipient vide et opaque (une tasse) : le Success Check Draw Cup devrait contenir :

- x 10 "Success"
- x 5 "Enemy APs"
- x 4 "Enemy APs"
- x 3 "Enemy APs"

IMPORTANT : L'espace disponible nous a permis d'inclure deux planches de pions identiques de 22 pions Success Check. Seulement un set devrait être utilisé. Ne mélangez pas les deux sets ensemble ! Les pions de la planche de rechange peuvent être utilisés pour remplacer les pièces perdues ou endommagées et ainsi, prolonger la vie de votre jeu.

9.1.2. Enemy Instruction Display : - *le tableau des Instructions de l'Ennemi*

Dans chaque scénario, à moins que ne cela soit stipulé autrement, préparez l'Enemy Instruction Display en plaçant les pions Instruction "A" jusqu'à "F" (Ouest, Sud, Est, et Nord) dans les 6 espaces de chaque colonne Enemy sur le tableau (souvenez-vous, 1 seul pion par espace). Placez les pions face recto (la face avec la bande non visible) par ordre alphabétique avec le "A" sur le haut et le "F" en bas. Seuls les espaces de la colonne Inactive restent vides.

Dans chaque scénario, à moins que ne cela soit stipulé autrement, placez l'Instruction du Nord "G" dans un espace vide sur la Piste des Opérations (Operations Track) immédiatement sous l'espace "Start" ; Placez les trois autres "G" Instructions dans la zone Out of Play.

Note pour le joueur : Les pions Instructions "G" rentreront en jeu à travers les effets des Cartes Historiques.

9.1.3. Game Decks : - *les Decks dans le jeu*

A. Development Cards - *les Cartes de Développement* : Chaque scénario précisera quelles Cartes de Développement constitueront le Deck de départ des Cartes de Développement. Mélangez les cartes et placez les faces cachées dans une zone fournie dans le haut du plateau de jeu.

B. War Cards - *les Cartes de Guerre* : Mélangez les 25 Cartes de Guerre et placez les faces cachées dans un endroit accessible sur le plateau de jeu.

9.1.4 . Culture Cards - *les Cartes de Culture* : Classez les 24 Cartes de Culture pour que chaque set se compose d'un paquet avec le Niveau 3 en bas et le Niveau 1 sur le haut du deck. Placez ces cartes faces recto visibles dans une zone facile d'accès près du plateau de jeu.

9.1.5. Les Pions :

A. Les Pions Ressources : à moins que ne cela soit stipulé autrement par les instructions d'installation du scénario, tous les pions ressources devraient être dans la zone "Avalaible Resources" sur le plateau de jeu.

B. Les Autres Pions: à moins que ne cela soit stipulé autrement par les instructions d'installation du scénario, tous les autres pions devraient être placés soit dans la zone Out of Play sur le plateau de jeu, ou (si c'est trop encombré), dans un espace facile d'accès près du plateau de jeu (peut être une boîte de rangement de GMT).





9.2. Onto the Plains – Dans les Plaines

Durée : Une Période Historique (1700 - 1749)

Difficulté : Facile

Condition de Victoire : Remplissez l'Objectif de Condition de Victoire de la carte H1.

Installation : Installer les pièces en suivant l'ordre (aussi en abrégé) sur le devant de la carte H1) :

A. L'Ennemi Coloniale : L'Espagne dans l'Ouest et le Sud

B. Rancherias : Placez la Rancheria A dans la zone #1 de Upper Arkansas.

C. Les Tribus : Upper Arkansas #4 et #5 ; Llano Estacado #2 et #6, Rio Grande #1, #2, #6, Brazos Colorado #2 et #4 ; Red River #1, #2, #3, et #5 ; Lower Arkansas #1, #2, et #3.

D. Bison : Placez un pion Bison dans chaque espace vide rond.

E. Les emplacements des Ressources : Placez 3 pions Bandes de force 2, 4 pions Horses, et le pion Mahimania de la Rancheria A dans la zone de Ressources de la Rancheria A ;

F. La Piste de Médecine : Au départ, installez le Paraibo et le Mahimania à "2."

G. General Record Track : 3 Military Points, 3 Culture Points ; 1 AP ; 0 Enemy APs.

H. Operations Track : Les deux pions (Passage of Time et Operations) commencent sur l'espace "Start".

I. Development Cards : Préparez les cartes de Développement comme ce qui suit :

. Placez les cartes de Développement #1,2, et 3 en jeu dans les espaces fournis en haut du plateau de jeu.

. Mélangez les cartes de Développement #4 à 21 dans un deck et placez le face verso dans l'espace fourni en haut du plateau de jeu.

. Enlevez toutes les autres cartes de Développement du jeu ; elles ne seront plus utilisées.

J. Les Cartes de Culture : Le joueur peut sélectionner une carte de Culture de Niveau 1 et la place en jeu gratuitement. Installez les autres cartes de Culture à côté pour une possible utilisation future.

K. Les Cartes Historiques : Placez la Carte Historique #1 dans l'espace Carte Historique sur le plateau de jeu pour que le Tableau Enemy Action sur la carte soit face recto visible. Enlevez toutes les autres Cartes Historiques du jeu ; elles ne seront pas utilisées.



9.3. Rise of Empire – Naissance d'un Empire

Durée : Deux Périodes Historiques (1700 - 1799)

Difficulté : Moyenne

Condition de Victoire : Remplissez l'Objectif de Condition de Victoire de la carte H2.

Installation : Installez le jeu en utilisant les règles du 9.2 avec les exceptions suivantes : Gardez les Cartes de Développement #22 à #42 et la Carte Historique #H2 à côté de vous pour une possible utilisation future.



9.4. Lords of the Southern Plains – les Seigneurs des Plaines du Sud

Durée : Trois Périodes Historiques (1700 - 1849)

Difficulté : Difficile

Condition de Victoire : Remplissez l'Objectif de Condition de Victoire de la carte H3.

Installation : Installez le jeu en utilisant les règles du 9.2 avec les exceptions suivantes : Gardez les Cartes de Développement #22 à #63 et les Cartes Historiques #H2 et #H3 à côté de vous pour une possible utilisation future.



9.5. Downfall– La Chute

Durée : Les deux dernières Périodes Historiques (1800 - 1875)

Difficulté : Très Difficile

Note pour le joueur : Il est conseillé que les joueurs aient une bonne compréhension des règles du jeu avant de tenter ce scénario.

Condition de Victoire :

- **Victoire Majeure du Joueur :** Military Points \geq au double du nombre de Rancherias dans la Réserve.
- **Victoire Mineure du Joueur :** Military Points $>$ au nombre de Rancherias dans la Réserve.
- **Défaite Mineure du Joueur :** Military Points \leq au nombre de Rancherias dans la Réserve.

Installation : Installez le jeu dans l'ordre suivant :

A. L'Ennemi Coloniale : L'Espagne dans l'Ouest et le Sud ; Texas dans l'Est.

B. Colonies de l'Ouest : Rio Grande #1.

C. Colonies du Sud : Rio Grande #4, et #5, Brazos Colorado #6.

D. Les Tribus du Nord : Rio Grande #2, Brazos Colorado #4. Red River #1, Lower Arkansas #1, #2, et #3.

E. Bison : Placez 9 pions Bison aléatoirement dans les espaces sur la carte. Si le résultat place un pion Bison dans un espace qui viole la règle de l'emplacement, le joueur peut placer ce pion Bison dans n'importe quel espace d'un quelconque Territoire (pas nécessairement celui qui a été placé aléatoirement) avec les règles de l'emplacement (au choix du joueur).

F. Les Rancherias : Le joueur peut placer les Rancherias A, B, et C dans des espaces avec la limite d'emplacement. Les Rancherias doivent être placées de telle manière que le joueur contrôle deux Territoires différents et possède une Rancheria dans un troisième Territoire (pour se conformer à l'Objectif de Condition de Victoire de la carte H2).

Note pour le joueur : Les Rancherias sont mises en place avant que les cartes de Développement soient en jeu. Il pourrait être valable pour le joueur de considérer quelles cartes de développement pourraient avoir un impact immédiat avant de prendre cette décision (voir "Les Cartes de Développement en jeu" ci-dessous).

G. Les Zones de Ressources : distribuez quatre pions Bande de force 2 et deux pions Bande de force 1 parmi les Rancherias A, B, et C. Le joueur peut distribuer 8 pions Horses et 1 pion Trade Goods parmi les Rancherias A, B, et C. Chacun des Mahimania A, B, et C commencent dans leur zone de Rancheria respective.

H. Medecine Track : Installez au départ la Médecine du Paraibo et du Mahimania pour que la somme totale de la médecine de tous les headman n'excède pas 12. Les Headmen doivent avoir au moins un taux de médecine de 1.

I. General Record Track : 3 Military Points, 3 Culture Points ; 1 AP ; 0 Enemy APs.

J. Operation Track : Les deux pions (Passage of Time et Operations) commencent sur l'espace "Start".

K. Les Cartes de Culture : Le joueur peut acheter pour 12 Points de Culture des Cartes de Culture (ne pas, cependant, ajuster les Points de Culture sur la General Record Track). Les Cartes devraient être achetées une à une et doivent suivre tous les pré-requis. Placez toutes les cartes de Culture non achetées près de vous pour une possible utilisation future.

L. Les Cartes de Développement : Placez les Cartes de Développement #35 et 36 en jeu. Lancez un dé pour déterminer quel carte prendra place sur le troisième emplacement.

• Sur un résultat de 1-2, placez la carte #26 en jeu et résolvez son effet "When Revealed".

• Sur un résultat de 3-4, placez la carte #28 en jeu et résolvez son effet "When Revealed".

• Sur un résultat de 5-6, placez la carte #38 en jeu et résolvez son effet "When Revealed".

Le joueur peut utiliser les Trade Goods pour relancer le dé.

Ensuite, préparez le Deck de Cartes de Développement : Trouvez les cartes #43 et #44. Mélangez les cartes 45 à 63 pour former le Deck de Cartes de Développement, puis placez les cartes #43 et #44 sur le haut du deck (#43 au dessus). Installez les cartes 64 à 84 près de vous pour une possible utilisation future.

Prenez la carte #40 en main.

M. La Carte Historique en Jeu : Placez la carte Historique H3 dans l'espace History Card sur le plateau de jeu pour que le Tableau Enemy Action sur la carte soit face recto visible. Gardez la carte Historique #4 près de vous pour une possible utilisation future ; enlevez les cartes H1 et H2 du jeu; elles ne seront pas utilisées.

N. Le pion Instruction du Sud "G" : Incluez ce pion au Success Check Draw Cup.





Cette traduction n'appartient pas au traducteur elle est le fruit d'une collaboration d'amoureux de la noble nation Comanche, merci pour leur précieuse aide à :

Traduction : Champalaune Christophe : cchampalaune@gmail.com

Relecture et corrections :

Christian Van Someren

renaud guerin

9.5. Rise And Fall of the Comanche Empire— *Naissance et Chute de l'Empire Comanche*

Durée : Quatre Périodes Historiques (1700 - 1875)

Difficulté : Le plus difficile

Condition de Victoire :

. **Victoire Majeure du Joueur :** Military Points \geq au double du nombre de Rancherias dans la Réserve.

. **Victoire Mineure du Joueur :** Military Points $>$ au nombre de Rancherias dans la Réserve.

. **Défaite Mineure du Joueur :** Military Points \leq au nombre de Rancherias dans la Réserve.

Installation : Installez le jeu en utilisant les règles du 9.2 avec les exceptions suivantes : Gardez les Cartes de Développement #22 à #84 et les Cartes Historiques #H1, #H2 et #H3 à côté de vous pour une possible utilisation future



GMT Games, LLC

P.O Box 1308, Hanford, CA 93232 – 1308

www.GMTGames.com

