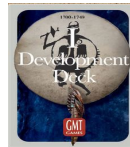
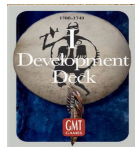


Période 2



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



SAN SABÁ MISSION

1750
1799

Lipan Apaches invite Spanish to build a mission and presidio...

When revealed:

South Subjugates one Tribe (per 6.3.9 even if Ravaged counters in play); then South places an available Settlement into the subjugated space. If no Tribe for South to subjugate, South settles (6.3.8) twice.

Discard this card and do not draw another in its place.

22

MISSION SAN SABÁ

Les Lipans, Apaches invitent les Espagnols à construire une mission et à la diriger...

Quand elle est révélée :

Le Sud subjugue une Tribu (comme le 6.3.9 même si des pions Ravaged sont en jeu) ; Puis le Sud place une Colonie disponible dans un espace subjugué. Si aucune Tribu pour le Sud n'est à subjuguer, le Sud installe une colonie deux fois (6.3.8).

Défaussez cette carte et ne tirez pas une autre carte à sa place.
(Colonie = pion hexagonal Settlement)

22

SMALLPOX EPIDEMIC

1750
1799

Smallpox epidemic wipes out whole communities...

When revealed: Select 1 random map space in each territory. In each selected space Band strength -1 (if Rancheria, all Bands in Resources box), remove any Tribe counter.

While in-play: At the end of each Take Actions Op., select one random map space, remove any Tribe from that space or if Band(s), one Band's strength -1 (player's choice if more than 1 Band).

24

ÉPIDÉMIE de VARIOLE

Une épidémie de variole balaye l'ensemble des communautés...

Quand elle est révélée :

Sélectionnez aléatoirement 1 espace sur la carte dans chaque territoire : Dans chaque espace sélectionné, -1 en force pour la Bande (si c'est une Rancheria, toutes les Bandes dans la zone de Ressources sont impactées), enlevez n'importe quel pion Tribu.

Pendant qu'elle est en jeu :

À la fin d'une Op. Take Actions, sélectionnez aléatoirement 1 espace sur la carte, enlevez n'importe quelle Tribu de cette espace ou une bande(s), -1 en force sur une Bande (au choix du joueur s'il y a plus d'une Bande).

24

PAWNEE WAR

1750
1799

Pawnee warriors raid south...

When revealed: Remove any North War Column from play. North War Column forms. Place North Instruction counter "G" with strength of 6 into North Square Enemy Space.

When this War Column is removed from play, do not return North Instruction "G" into the Enemy Instruction Display.

26

GUERRE PAWNEE

Les Guerriers Pawnees font des Raids dans le Sud...

Quand elle est révélée :

Enlevez n'importe laquelle des Colonnes de Guerre du Nord en jeu.
Une Colonne du Nord se forme.
Placez le pion "G" Instruction du Nord avec une force de 6 dans l'espace carré Ennemi du Nord.

Quand cette Colonne de Guerre est enlevée du jeu, ne retournez pas l'Instruction "G" du Nord dans l'Enemy Instruction Display.

26

OSAGE EXPANSION

1750
1799

Osage launch forceful expansion to the south and west in the early 1700s...

When revealed:

Place an available Tribe into a map space of the Lower Arkansas which stacking will permit (use Random Selection if >1). Remove any Bison from the space. If no space can accommodate, place into random Upper Arkansas space within stacking.

Discard this card and draw another card.

23

EXPANSION OSAGE

Les Osages lancent une puissante expansion vers le Sud et l'Ouest au début des années 1700...

Pendant qu'elle est en jeu :

Placez une Tribu disponible sur un espace dans le territoire du Lower Arkansas dans la limite des règles d'empilement (utilisez la Sélection Aléatoire si >1).

Enlevez des Bison de l'espace.
S'il n'y a aucun espace adapté, placez aléatoirement dans un espace Upper Arkansas dans les limites de l'empilement.

Défaussez cette carte et tirez en une autre.

23

MANUEL DEL PORTILLO URRISOLA

1750
1799

December, 1761: a large number of Comanches were massacred at Taos at the command of governor Manuel del Portillo Urrisola...

When revealed:

Select the Rancheria nearest (fewest MPs) to the West Enemy map space. If the Rancheria's Resources box has one or more Captives counters, spend them; if no Captives, the Rancheria is destroyed (2.5.3).

Discard this card and do not draw another in its place.

25

MANUEL DEL PORTILLO URRISOLA

En décembre 1761, un grand nombre de Comanches furent massacrés à Taos par le commandant gouverneur Manuel Del Portillo Urrisola...

Quand elle est révélée :

Sélectionnez la Rancheria la plus prêt (le moins de MPs) d'un espace Ennemi de l'Ouest. Si la zone de Ressources de la Rancheria a un ou plus de pions Captives, dépensez les ; s'il n'y a pas de Captives, la Rancheria est détruite (2.5.3).

Défaussez cette carte et n'en tirez pas une autre à sa place.

Note de Joël : voir FAQ partie Errata.

25

SEVERE WINTER

1750
1799

Harsh winter blizzards kill off large numbers of bison, greatly thinning herds in northern Comancheria...

When revealed:

Remove all Bison counters from the Upper and Lower Arkansas Territories.

27

HIVER RIGOUREUX

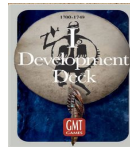
Un Hiver sévère tue un grand nombre de bisons, éclaircissant de vastes troupeaux dans le nord de la Comancheria.

Quand elle est révélée :

Enlevez tous les pions Bison dans les Territoires Upper et Lower Arkansas

27

Période 2



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



JUAN BAUTISTA DE ANZA

In 1779 governor de Anza embarked on a campaign that led to one of the Comanches greatest defeats...

When revealed: Remove any West War Column from play. West forms War Column in West Square Enemy Space. Use topmost West Instruction (even if not War), with strength counter of 8.

While in play: Ignore Enemy Action Table. Only West executes Instructions.

Spend 1 AP to take into hand. Play from hand. Place any face-up West Peace Instruction into West Square Enemy Space and remove any West War Column from play (War Ends). 28

JUAN BAUTISTA DE ANZA

En 1779, Le gouverneur de Anza s'embarque dans une campagne qui conduira à l'une des plus grande défaite des Comanches...

Quand elle est en jeu : Enlevez du jeu n'importe laquelle des Colonnes de Guerre de l'Ouest. L'Ouest forme une Colonne de Guerre dans un Espace carré Ennemi de l'Ouest. Utilisez l'Instruction de l'Ouest la plus en haut (même si cela n'est pas une War), avec un pion de force 8

Pendant qu'elle est en jeu : Ignorez le tableau Enemy Action. Seul l'Ouest exécute des Instructions.

Dépensez 1 AP pour la prendre en main. A Jouer de sa main. Placez face recto n'importe lequel des Instructions de Paix de l'Ouest dans l'Espace Carré Ennemi de l'Ouest et enlevez n'importe laquelle des Colonnes de Guerre de l'Ouest du jeu (la Guerre se termine).

Note de Joël : voir FAQ partie Errata

NUEVO APACHERÍA

Driven from the plains, Apaches re-establish themselves in the southern mountains...

When revealed: Remove one Tribe counter from anywhere on the map (player's choice) and place it into any Rio Grande space (player's choice), and remove any Bison and Settlement from that space.

While in play: No new Development cards may be brought into the player's hand. 30

NUEVO APACHERÍA

Venus en suivant les plaines, les Apaches se ré-installent d'eux-mêmes dans les montagnes du Sud...

Quand elle est révélée : Enlevez un pion Tribu de n'importe où sur la carte (au choix du joueur) et placez le dans n'importe quel espace de Rio Grande (au choix du joueur), et enlevez n'importe lequel des pions Bison et Settlement de cette espace.

Quand elle est en jeu : Aucune nouvelle Carte de Développement ne peut-être achetée pour faire partie de la main du joueur.

SKILLFUL WARRIORS

Comanche warriors show great tactical proficiency...

Spend 1 AP to take into hand. Play from hand in lieu of making a Success Check; counts as one Success (no impact on Medicine).

If discarded during Passage of Time, advance Passage of Time counter one space toward "Must do Passage of Time". 32

Des GUERRIERS HABILES

Les guerriers Comanches montrent leurs grandes capacités tactique...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main: A Jouer de sa main au lieu d'effectuer un Success Check ; compte comme un Success (aucun impact sur la Médecine)..

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

CUENO VERDE

Cuerno Verde (Green Horn) was one of the greatest Comanche warrior leaders during the 18th century...

When revealed: Increase the Medicine of any Mahimiana to "6."

While in-play: no Mahimiana with Medicine "6" may retire.

If discarded during Passage of Time, advance Passage of Time counter one space toward "Must do Passage of Time". 29

CUENO VERDE

Cueno Verde (Green Horn) fut l'un des plus grands chefs guerriers durant le 18^{em} siècle...

Quand elle est révélée: Augmentez la Médecine de n'importe lequel des Mahimania à "6"

Quand elle est en jeu : Aucun Mahimiana avec une Médecine de "6" ne peut se retirer.

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

MISSSED OPPORTUNITY

Coyote strikes again...

When revealed: All Development cards in the player's hand must be discarded. Discard this card; draw another card. 31

OPPORTUNITÉ MANQUÉE

Le Coyote frappe encore...

Quand elle est révélée : Toutes les Cartes de Développement dans la main du joueur, doivent être défaussées.

Défaussez cette carte ; Tirez en une autre.

COMANCHEROS

Comancheros were New Mexicans who were licensed to trade with the Comanches inside Comancheria...

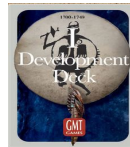
While in play: At the end of each Planning Operation, place one available Trade Goods into any in-play Rancheria's Resources box. 33

COMANCHEROS

Les Comancheros furent des nouveaux-Mexicains autorisés à faire du commerce avec les Comanches à l'intérieur de la Comancheria.

Quand elle est en jeu : À la fin de chaque Opération Planning, placez un Trade Goods disponible dans n'importe laquelle des zones d'une Rancheria en jeu.

Période 2



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



COMANCHEROS
1750
1799

Comancheros were New Mexicans who were licensed to trade with the Comanches inside Comancheria...

While in play:
At the end of each Planning Operation, place one available Trade Goods into any in-play Rancheria's Resources box.

34

COMANCHEROS

Les Comancheros furent des nouveaux-Mexicains autorisés à faire du commerce avec les Comanches à l'intérieur de la Comancheria.

Quand elle est en jeu :
À la fin de chaque Opération Planning, placez un Trade Goods disponible dans n'importe laquelle des zones d'une Rancheria en jeu.

34

PAINTED SHIELDS
1750
1799

Painted shields were believed to carry spiritual power...

Spend 1 AP to take into hand.
As long as this card is in the player's hand, draw +1 counter during Success Checks. Discard if 6 or more points of Enemy APs drawn during Success Check.

If discarded during Passage of Time, advance Passage of Time counter one space toward "Must do Passage of Time".

36

BOUCLIERS PEINTS

On croyait que les Boucliers Peints étaient porteur d'un pouvoir spirituel...

Dépensez 1 AP pour la prendre en Main :
Aussi longtemps que cette carte est dans la main du joueur, tirez + 1 pion durant les Success Checks, défaussez la si 6 points ou plus d'Enemy APs sont tirés durant un Success Check.

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

36

DISEASE
1750
1799

European microbes wreak havoc on Comanche immune systems...

When revealed: Target one in-play Rancheria (Random Selection). Reduce strength of all Bands in targeted Rancheria's Resources box by 1.

Discard this card; do not draw another in its place.

38

MALADIE

Les microbes Européens mettent en lambeau le système immunitaire Comanche.

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

38

VIBRANT POPULATION
1750
1799

Comanche population experiences growth...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand in order to mark all in-play Bands as "Unfinished."

35

Une POPULATION VIVANTE

La population Comanche connaît la croissance

Dépensez 1 AP pour la prendre en Main:
À jouer de sa main afin de marquer toutes les Bandes en jeu comme "non finies."

35

MEDICINE MEN
1750
1799

Shaman look to the future...

Spend 1 AP to take into hand.
As long as this card is in the player's hand, during Planning:

Headman Action: Spend 1 AP to either look at the next three cards in the deck and place the viewed cards back on top of the deck (in same order); OR look at the top card and either place it back on top of the deck or if card number not marked with *, place on the bottom of the deck. In either case, do not trigger any "when revealed" effect).

37

HOMME MÉDECINE

Le Shaman regarde le futur...

Dépensez 1 AP pour la prendre en Main :
Aussi longtemps que cette carte est dans la main du joueur, durant Planning :

Action Headman : Dépensez 1 AP pour soit : regardez les trois prochaines cartes dans le deck et placez les cartes vues sur le haut du deck (dans le même ordre) ; OU regardez la carte du haut et soit, la placer sur le haut du deck ou si le nombre sur la carte n'est pas marquée avec un *, placez la en bas du deck. Dans n'importe quel cas, ne déclenchez pas l'effet "When revealed".

Note de Joël : voir FAQ partie Errata.

37

COMANCHE MOON
1750
1799

Comanche raids often took place at night under a full summer moon...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand before a Raid (5.2.3). Regardless of Success Check result, the raiding Band collects only 1 Captives and 1 Horses. Place only 1 Ravaged counter on the target space.

After playing, spend 1 AP to return this card to hand, otherwise discard.

39

LUNE COMANCHE

Les Raids Comanches prenaient souvent place pendant la nuit, sous une complète lune d 'été...

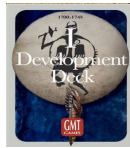
Dépensez 1 AP pour la mettre dans sa main:
À jouer de sa main avant un Raid (5.2.3). Sans tenir compte du résultat du Success Check, la Bande qui Raid, collecte seulement 1 Captives ou 1 Horses. Placez seulement 1 pion Ravaged sur l'espace ciblé.

Après avoir joué, dépensez 1 AP pour retournez cette carte dans la main, sinon défaussez la.

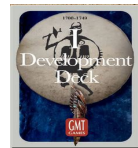
Note de Joël : voir FAQ partie Errata.

39

Période 2



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



COMANCHE MOON

1750
1799

Comanche raids often took place at night under a full summer moon...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand before a Raid (5.2.3). Regardless of Success Check result, the raiding Band collects only 1 Captives and 1 Horses. Place only 1 Ravaged counter on the target space.

After playing, spend 1 AP to return this card to hand, otherwise discard.

40

LUNE COMANCHE

Les Raids Comanches prenaient souvent place pendant la nuit, sous une pleine lune d'été...

Dépensez 1 AP pour la mettre dans sa main:

À jouer de sa main avant un Raid (5.2.3). Sans tenir compte du résultat du Success Check, la Bande qui Raid, collecte seulement 1 Captives ou 1 Horses. Placez seulement 1 pion Ravaged sur l'espace ciblé.

Après avoir joué, dépensez 1 AP pour retourner cette carte dans la main, sinon défaussez la.

Note de Joël : voir FAQ partie Errata.

40

MOUNTED SOCIETY

1750
1799

Comanches shift from partially-mounted to fully-mounted society...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand to move a Rancheria (as 4.3, step 7).

After playing, spend 1 AP to return this card to hand, otherwise discard.

If discarded during Passage of Time, advance Passage of Time counter one space toward "Must do Passage of Time".

41

Une SOCIÉTÉ à CHEVAL

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

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
À Jouer de sa main pour déplacer toutes les Rancherias (comme indiqué en 4.3, étape 7).

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

41

TACTICAL ADVANTAGE

1750
1799

Enemies unable to cope with Comanche tactics...

Spend 1 AP to take into hand.
As long as this card is in the player's hand, the player may risk losing this card in order to attempt to gain an advantage during a Step 1 of a Success Check:

Roll 1 die. 1-2 = discard this card; 3-4 = treat as 1 Success drawn (no Medicine impact); 5-6 = treat as 1 Success drawn (no Medicine impact) and return one random Enemy APs counter drawn to draw cup.

42

AVANTAGE TACTIQUE

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

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

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

42

Traduction : Champalaune Christophe : cchampalaune@gmail.com