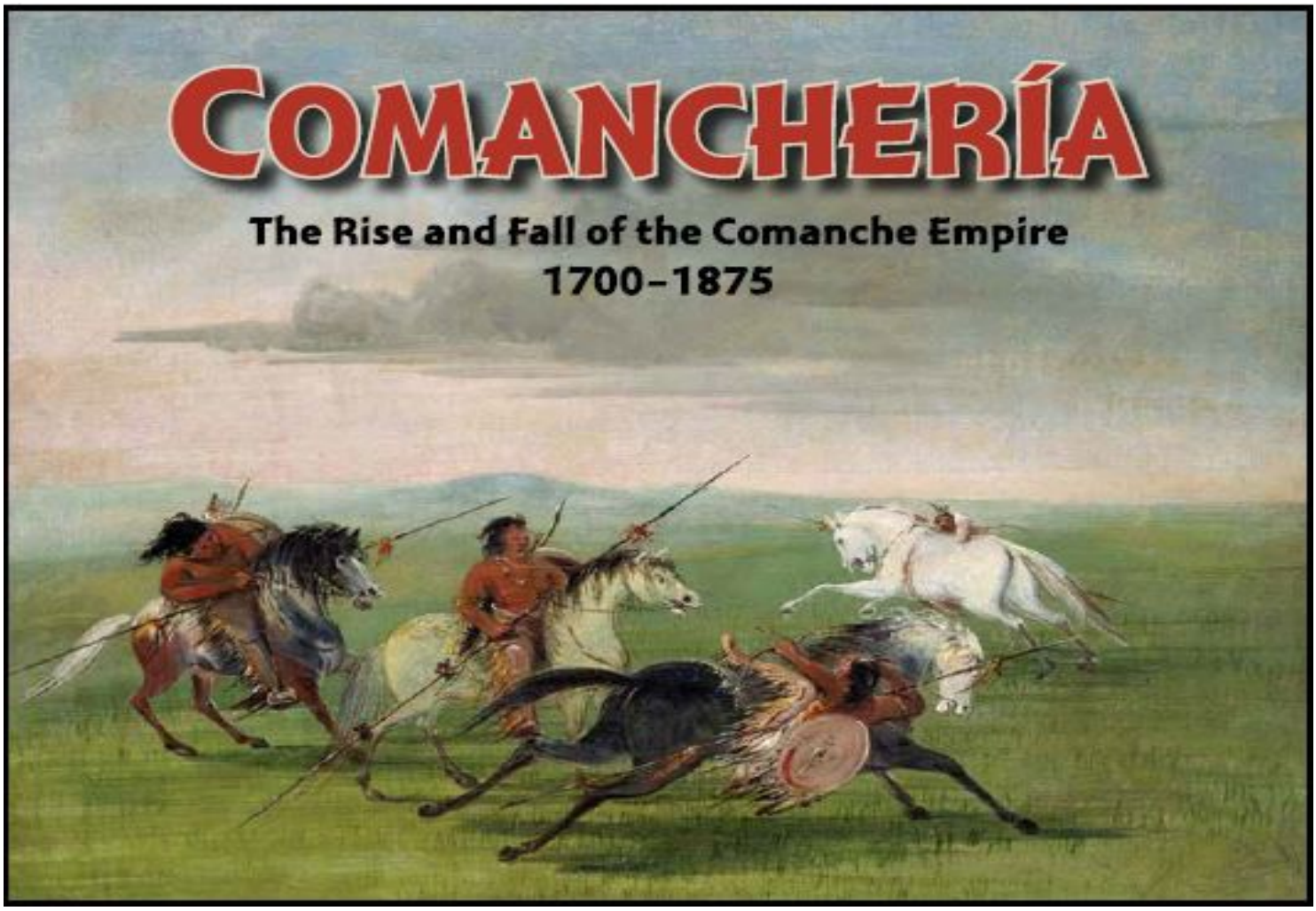


PLAY BOOK - TUTORIEL

De Joel Toppen

TABLE DES MATIÈRES

1. Tutoriel.....2
2. Notes du Concepteur.....22
6. Conseils de Lecture.....23
7. Crédits.....24

© 2016 GMT Games, LLC • P.O . Box 1308, Hanford, CA 93232 1308 • www.GMTGames.com

© *2016 GMT Games, LLC*

Tutoriel

Les nouveaux joueurs devraient commencer ici !

PRÊT...

Ce Tutoriel a été conçu pour vous emmenez vous, le joueur, dans le jeu avec un minimum de difficultés. Ce tutoriel est très interactif avec les composants du jeu, aussi pour de meilleurs résultats, s'il vous plaît, ayez tous les composants du jeu à votre disposition. D'instant en instant, le tutoriel vous demandera de lire un segment de la règle du jeu. S'il vous plaît, ne sautez pas la lecture de ces parties !

Si vous ne l'avez pas encore fait, s'il vous plaît, soigneusement dépuncher et trier les pions. La section 1.3.2 dans la règle du jeu pourrait être utile dans le classement ; gardez près de vous les pions, nous allons les installer incessamment sous peu.

Ensuite, séparez les cartes selon le type et gardez les prêt de vous. Il y a quatre types de cartes différentes dans *Comanchería* :
Les cartes de Développement (84 cartes – Development Cards), les Cartes Historiques (4 cartes – History Cards), les cartes de Culture (24 cartes – Culture Cards), et les cartes de Guerre (25 cartes – War Cards). Les cartes de Développement sont divisées en quatre sets de 21 cartes – un set pour chaque période historique du jeu. Les cartes de Culture sont divisées en huit sets de 3 cartes chacune.

Si vous ne l'avez déjà pas fait, préparez un espace pour installer le jeu. Vous aurez besoin de place pour le plateau aussi bien d'un peu d'espace en dehors du plateau pour mettre les cartes. Allez et dépliez le plateau, préparez-vous une tasse de café, et nous voilà prêt à commencer.

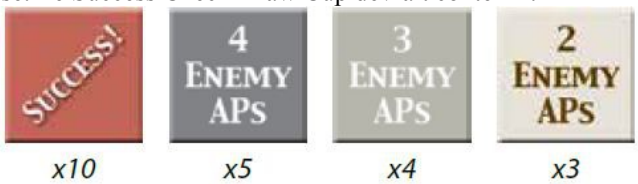
INSTALLEZ...

Installons le jeu. Pour ce tutoriel, nous utiliserons une version modifiée d'installation du scénario 9.2, "Onto the Plains."

Premièrement, trouvez les marqueurs jaune et gris "Ennemis Coloniaux" avec la Croix Espagnole de Bourgogne. Placez le jaune dans l'espace carré jaune sur la carte. Placez le vert dans l'espace carré vert sur la carte. Placez le gris qui n'a pas de drapeau dans l'espace carré gris.

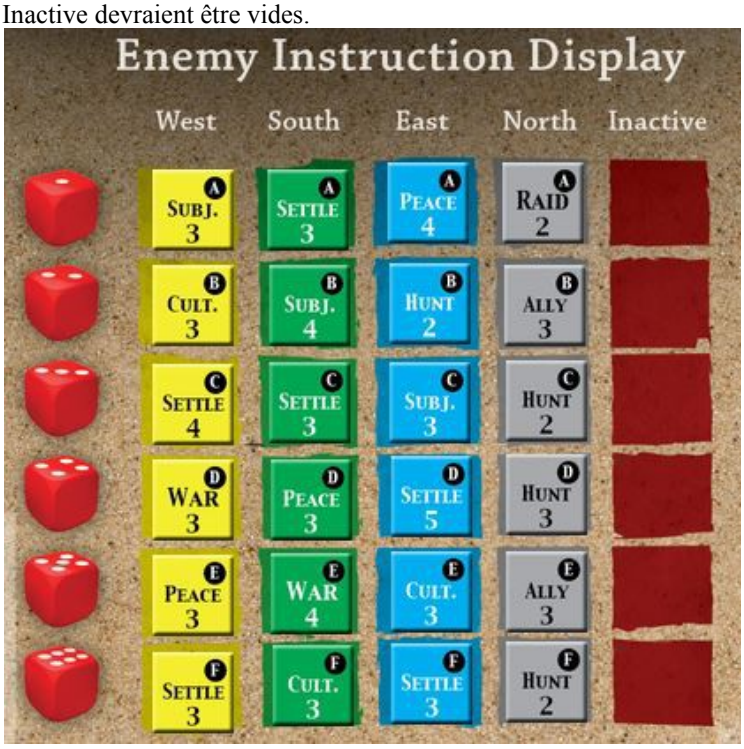
S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les entrées "'Ennemi Colonial" et le "Pouvoir Colonial" de la règle avant de continuer.

Comme vous le voyez, la section 1.2 de la règle contient beaucoup de définitions importantes. Si vous n'êtes pas sûr de la signification d'un mot ou d'une phrase, vous pouvez toujours vous référer à la section 1.2 pour trouver une définition.
OK , nous avons encore pas mal de pièces à installer, aussi continuons.
Un point clé du jeu est le Success Check Draw Cup. Vous aurez besoin d'un récipient opaque, vide et propre (comme une tasse) pour tirer des pions "Success Check" de celle-ci. Après avoir trouvé un récipient convenable, localisez un set de 22 pions "Success Check" et placez les dans le récipient (qui sera appelé draw cup). Tous les pions "Success Check" ont un point d'interrogation ("?") sur leur face opposé. Le Success Check Draw Cup devrait contenir :



Puis, préparez l'Enemy Instruction Display. Trouvez les quatre pions Instruction avec l'ID "G." Placez l'Instruction "G" du Nord (gris) dans l'espace vide sur la piste Operation Track immédiatement dessous l'espace "Start". Placez les trois autres Instruction "G" dans la zone Out of Play.
Les pions Instruction ont un code couleur pour correspondre à une des quatres colonnes sur l'Enemy Instruction Display. Le Jaune, par exemple, représente l'ennemi qui viendra de l'Ouest. Le Vert représente l'ennemi qui vient du Sud, le Bleu représente l'ennemi qui vient de l'Est. Le Gris représente l'ennemi qui vient du Nord, mais il est aussi associé avec les Tribus ennemies qui commence le jeu en occupant déjà le pays que les Comanches espèrent conquérir.

Placez les vingt quatres pions restants avec une Identification (ID) de "A" à "F" dans les espaces colorés coordonnés avec chaque colonne ennemie sur l'Enemy Instruction Display. Placez seulement un pion par espace. Placez les pions faces recto (le bandeau est caché soit face verso) par ordre alphabétique avec le"A" en haut et le "F" tout en bas.
Quant tout est complété, uniquement les espaces de la colonne Inactive devraient être vides.



Placez les pions "Passage of Time" et "Operations" dans l'espace "Start" sur la piste "Operation Track".

© 2016 GMT Games, LLC

Placez les pions "Culture" et Military" dans l'espace "3", le pion "APs" dans l'espace "1" et le pion "Avalaible Enemy APs" dans l'espace "0" du General Record Track.

Avant d'aller plus loin, il sera utile de lire un petit peu à propos de la carte et de la signification des différents espaces et connexions.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez la section 1.3.1 dans la règle du jeu avant de continuer.

Maintenant que vous en savez plus à propos de la carte, le reste de la mise en place sera aisée :

Trouvez la pièce hexagonale bleue et rouge de la Ranchería "A" et placez la dans l'espace sur la carte du Territoire Upper Arkansas avec une valeur de zone de "1". C'est notre Ranchería de départ. Dans quelques minutes, nous peuplerons cette Ranchería avec des pions Horses, des Bandes, et des Headmen. Mais pour le moment, continuons le placement des pièces dans les espaces sur la carte.

Trouvez les pions hexagonaux Tribus. Placez un pion gris hexagonal Tribu (il est inscrit "Tribe" sur le côté opposé) dans chacun des espaces suivant sur la carte :

- Upper Arkansas #4 et #5 ;
- Llano Estacado #2 et #6 ;
- Rio Grande #1, #2, #5, et #6;
- Brazos Colorado #2 et #4 ;
- Red River #1, #2, #3, et #5 ;
- Lower Arkansas #1, #2, et #3

Notez que presque tous les espaces ronds sur la carte sont complétés par une pièce de jeu. Maintenant remplissez chaque espace vide rond sur la carte avec un simple pion "Bison". Notez que l'espace sur la carte hexagonal Palo Duro Canyon reste vide, ainsi que les deux espaces bleus carrés Ennemis.

Placez tous les pions "Horses", "Food", "Captives", "Trade Goods", et "Guns" dans la zone Avalaible Resources sur la carte.

Placez les pièces hexagonales Settlement jaunes, vertes, et bleues (chacune a "Settlement" inscrit sur sa face opposée) dans la zone Out of Play. Placez le pion hexagonal Tribu restant dans le Out of Play.

Placez toutes les Bandes "3-4", "2-5", et "1-6" (3 en force, 2 en force, et 1 en force respectivement) dans la zone Out of Play sur la carte.

Placez tous les pions "Ravaged" et les pions Force des colonnes de Guerre dans la zone Out of play sur la carte

Avant d'aller plus loin, vous avez besoin d'être familiarisé avec le Ranchería Display.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les sections 2.5 et 2.6 dans la règle du jeu avant de continuer.

Tout lu ? Excellent ! Maintenant que vous avez une idée du fonctionnement du Ranchería Display, nous pouvons l'installer.

Peuplons la zone de Ressources de la Ranchería A. Prenez quatre pions "Horses" de la zone Avalaible Resources et placez les dans la zone de Ressources de la Ranchería A. De même, prenez 3 Bandes avec une force de 2 ("2-5") et placez les dans la zone de Ressources de la Ranchería A.

Puis, trouvez les trois pions Headmen de la Ranchería A. Placez les deux pions "Médecine" dans les espaces "2" sur la piste de Médecine de la Ranchería A. Placez le pion Mahimania de la Ranchería A dans la zone de Ressources de la Ranchería A.

Rassemblez les quatre pions hexagonaux Rancherías restants et placez les dans les zones de ressources de leur Rancherías affiliées sur le Ranchería Display. De même, placez les trois pions headmen de chaque Ranchería dans la zone des Ressources de leur Ranchería.

Le jeu est presque installé ! Puis, nous avons à mettre en place les cartes.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les sections 1.3.3, 1.3.4., 1.3.5. et 1.3.6 dans la règle du jeu avant de continuer.

Maintenant, que vous avez une compréhension des différents types de cartes dans le jeu, nous pouvons finir la mise en place.

© 2016 GMT Games, LLC

Premièrement, trouvez la Carte Historique "H1" et placez la dans l'espace sur le plateau de jeu sur son emplacement réservé. Placez-la à ce que son tableau Enemy Action soit face recto. Ce tableau aidera à gouverner le comportement ennemi durant la période historique. Placez les Cartes Historiques restantes dans la boite de jeu ; elles ne seront pas nécessaires pour le jeu.

Puis, trouvez les cartes de Développement 01, 02, et 03 et placez les dans les trois espaces *Development Card-in-play* en haut du plateau de jeu.
Placez le reste des Cartes de Développement pour la Période 1 (du nombre 4 à 21) dans l'espace sur le plateau de jeu : *Development Card Deck.* Normalement, vous devriez mélangez ces cartes, mais pour le but de ce tutoriel, vous n'avez pas à le faire à ce moment précis.

Ensuite, prenez les 25 War Cards – *Cartes de Guerre* et placez les dans une pile à côté de vous. De nouveau, normalement vous devriez mélangez ces cartes, mais pour le but de ce tutoriel, vous n'avez pas à le faire à ce moment précis.
Puis, triez les Culture Cards – *Cartes de Culture* en huit tas de trois cartes selon leurs types. Empilées les pour que la carte de Niveau se trouve sur le haut ; le Niveau 3 dans le bas de chaque tas.
Pour finir, prenez la Carte de Culture Horsemanship de Niveau 1 et placez la près du plateau de jeu. Nous commencerons avec cette carte en jeu.
Vous êtes prêt à conquérir les Plaines du Sud ? Allons-y !

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les sections 1.1, 2.1., 2.2, 2.3. et 2.4 dans la règle du jeu avant de continuer.

GO !

Au contraire de *Navajo Wars*, dans ce jeu, le joueur commence avec l'initiative. Le transfert d'initiative est habituellement le résultat d'actions du joueur, bien que des cartes peuvent parfois réaliser cela.

Aussi, c'est à vous de jouer si vous le souhaitez. Que pourrions-nous faire ? Bien, quand il y a un doute, regardez l'Objectif de Victory Check sur la Carte Historique en cours. Dans notre cas, elle stipule *"The player must control Upper Arkansas and have a Ranchería in a second territory."* - *Le joueur doit contrôler Upper Arkansas et avoir une Ranchería dans un deuxième territoire*.

Les Comanches "contrôlent" un Territoire s'il y a au moins une Bande Comanche ou une Ranchería dans un ou plusieurs espaces dans ce Territoire et qu'il n'y a pas d'Espaces Ennemis dans celui-ci. Actuellement, nous avons une Ranchería dans Upper Arkansas, mais puisque un "Espace Ennemi" est défini comme soit "des espaces de formes carrés sur la carte" (il n'y a pas de tels espaces dans aucun de nos territoires) ou comme "des espaces ronds sur la carte contenant un pion Tribu ou Settlement," nous ne contrôlons pas Upper Arkansas. Les Tribus dans les zones et 4 et 5 nous dénient le contrôle du Territoire.

© 2016 GMT Games, LLC

Aussi, afin de remplir l'Objectif de Victory Check, nous devons éliminer ces deux Tribus et construire une seconde Ranchería et la déplacer dans un autre Territoire. Nous avons un travail taillé sur mesure, aussi entamons le !

En regardant la Séquence de Jeu (section 3 de la règle du jeu et aussi sur les graphiques), la première phase du tour de jeu, est celle de la Colonne de Guerre. Il n'y a pas de Colonne de Guerre sur la carte à ce moment précis, aussi nous pouvons aller à la Phase de Sélection des Opérations.

Semblable à *Navajo Wars*, le joueur peut choisir d'exécuter une des quatre Opérations différentes. Les circonstances peuvent forcer le joueur à une Opération Passage of Time.
S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez la section 3.2 dans la règle du jeu avant de continuer.

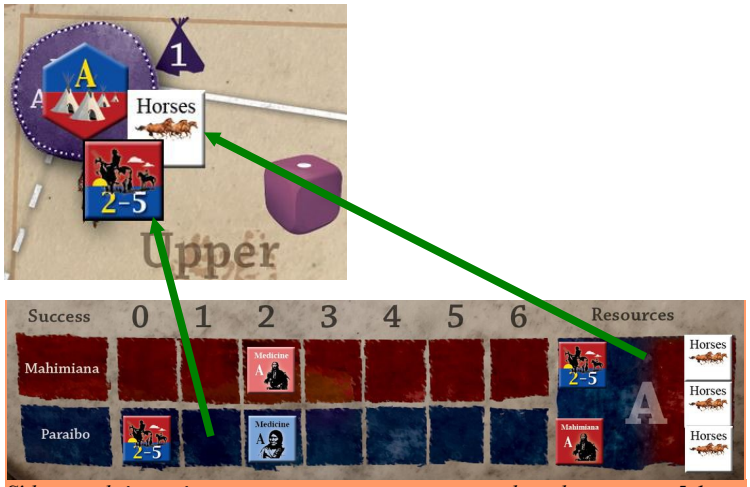
En ce moment, nous ne sommes pas dans une situation qui nous contraint à prendre une Opération Passage of Time, ni non plus, nous n'avons même pas la permission de la faire volontairement, puisque le marqueur Passage of Time sur la piste Operations Track n'est pas dans un espace chiffré. En conséquence, notre choix est entre Planning, Take Actions, et Culture.

Les avantages et désavantages des Opérations Culture, Take Actions, et Planning deviendront apparents plus tard dans ce tutoriel. Pour l'instant, il ne me reste à dire que toutes ces options sont valides pour une entrée en matière. Nous choisirons Take Actions.
S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez la section 4.1 dans la règle du jeu avant de continuer.

Nous commençons avec l'étape 1 de la procédure Take Actions : Puisque nous avons seulement une Ranchería en jeu, nous activons la Ranchería "A." Le Paraibo de la Ranchería a un taux de médecine de "2", signifiant que nous pouvons activer un maximum de deux Bandes. Notre troisième Bande aura à rester en dehors de cette Opération. Prenons deux de nos Bandes avec une force de 2 de la zone de Ressources de la Ranchería A et placez chacune dans un espace vide à gauche du pion médecine du Paraibo sur la piste de Médecine.

Take Actions Étape 2 :

Nous devons activer au moins une de ces Bandes. De plus, nous devons les activer à partir de celle la plus à droite en allant vers la gauche sur la piste de Médecine, puis nous activons la Bande immédiatement à gauche du pion médecine de notre Paraibo. Transférez cette bande venant de la piste de Médecine vers l'espace occupé par le pion Ranchería A (Upper Arkansas). Nous allons également utiliser cette opportunité pour équiper la Bande avec un pion Horse venant de la zone de Ressources de la Ranchería A. Empilez le pion Horses sous la Bande montrant ainsi la possession par la bande des Chevaux (pion Horses).

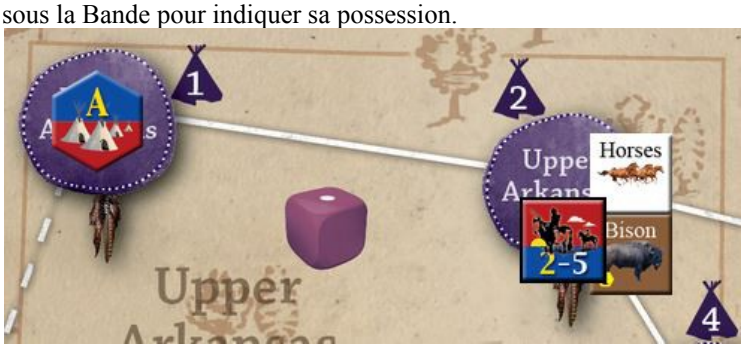


S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les sections 5.1, 5.2.1, et 5.2.2 dans la règle du jeu avant de continuer.

Comme vous vous en doutez, nous allons envoyer nos guerriers intrépides à la chasse aux bisons !

Les pions Bandes, comme vous le voyez ont deux indices numériques. Le nombre à gauche (couleur jaune) est sa force (1 ,2 , ou 3) ; le nombre sur la droite (couleur blanche) est son indice de mouvement traduit en Points de Mouvement ou MPs.
Movement Points ou MPs en anglais.

Nous avons activé une Bande, équipez-la avec un cheval (pion Horses), et maintenant nous avons 5 MPs à dépenser. Nous dépensons notre premier MP pour se déplacer en Upper Arkansas #2.
Tuyau pour le joueur: *Vous êtes libre d'utiliser le pion "MPs" sur la piste General Record Track pour vous aider à suivre le nombre de MPs dépensé ou qui reste durant l'activation d'une Bande.*
Puis nous dépenserons 3 MPs supplémentaires pour chasser le Bison dans Upper Arkansas #2. La procédure pour la chasse est simple : La Bande qui chasse, prend possession du pion Bison. Empilez le Bison sous la Bande pour indiquer sa possession.

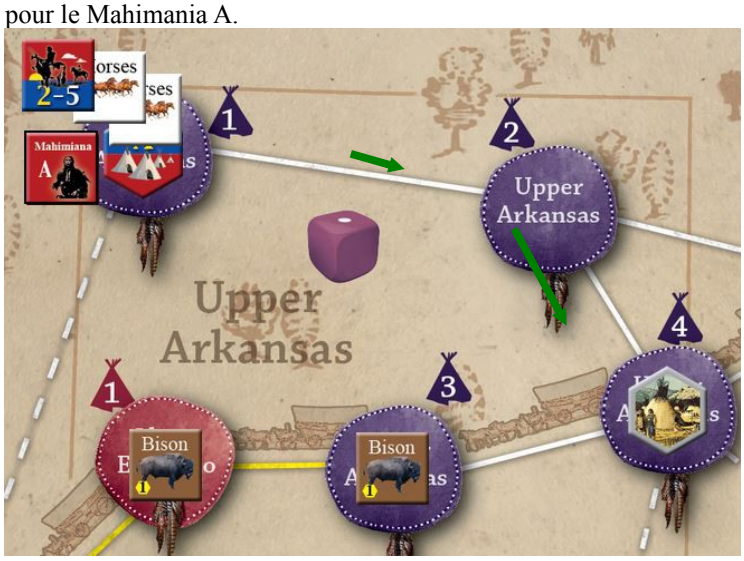


Maintenant, il ne reste à notre Bande qu'1 MP. Nous pourrions laisser la Bande là, dans Upper Arkansas #2 et retournez le pion pour indiquer qu'il est Fini, mais alors, le Bison que nous venions juste de chasser, ne serait plus disponible pour le reste de notre Ranchería. Nous utiliserons notre dernier MP pour la retourner dans l'espace de la Ranchería A et marquer notre Bande comme Finie en retournant le pion sur l'autre face.
Déplacez la Bande finie dans la zone de Ressources de la Ranchería A, mais gardez la empilée en haut sur les pions Bison et Horses. La propriété n'est pas abandonnée jusqu'à plus tardivement dans la séquence de jeu.

© 2016 GMT Games, LLC

Ayant activée une Bande, nous pourrions choisir de ne pas activer notre seconde Bande sur la piste de Médecine. Faire ainsi, garderait cette bande sur sa face non-finie et prête pour l'action et ne serait pas sujette à une réduction de force durant un Planning (4.3, étape 6). À la place, cependant, nous activerons cette Bande, équipez la avec le pion Mahimania de la Ranchería A et deux pions Horses de la zone disponible des Ressources de la Ranchería A, et utilisez-la pour opérer contre le pion Tribu dans Upper Arkansas #4.

Transférez la Bande vers Upper Arkansas #1 et empilez la dessus le Mahimania A et les pions Horses de la la Ranchería A. Vérifiez de bien utiliser le bon pion Mahimania. N'utilisez pas le pion Médecine pour le Mahimania A.



Nous dépenserons deux MPs pour déplacer la Bande vers Upper Arkansas #4 (1 MP pour rentrer dans Upper Arkansas #2, 1 MP pour rentrer dans l'espace #4). Puis, nous dépenserons 1 MP pour faire un Raid contre cette Tribu.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les sections 2.9, et 5.2.3 dans la règle du jeu avant de continuer.

Maintenant, vous savez comment fonctionnent les Raids. Vous savez aussi comment fonctionnent les Success Checks. Aussi, allez-y et entamer la procédure Raid (5.2.3).

À ce point, il est avantageux de noter que nous avons rencontré des procédures "racines". Nous sommes encore à l'étape 2 de la Procédure Take Actions.

Étape 1 du Raid:

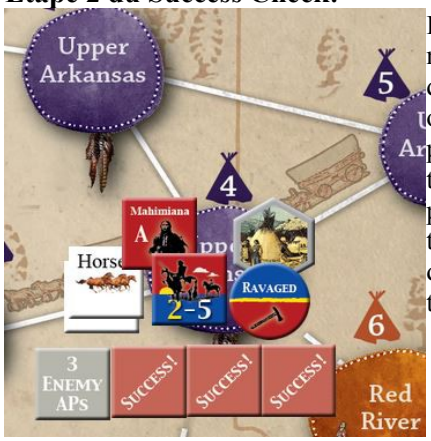
L'étape 1 de la procédure Raid dit qu'il faut mener une procédure d'un Success Check. Aussi, nous parcourons la procédure (2.9) et exécutons l'étape 1.

Étape 1 du Success Check:

L'étape 1 de la procédure Success Check dit qu'il faut déterminer le nombre de pions à tirer du Success Check Draw Cup égal à la force de la Bande. Nous avons une Bande de force 2 active, aussi nous tirerons deux pions de la Draw Cup. Mais avant de faire cela, nous allons lancer un dé parce que nous avons un Mahimania avec notre Bande active. Si le résultat est moins ou égal que son taux de Médecine, nous tirerons un pion en bonus (nous *devons* -nous n'avons pas le choix – tirer un pion bonus). Si le lancer du dé est moins ou égal à la moitié de son taux de médecine, nous tirerons deux pions bonus.

Notre lancer de dé est un 1, ce qui signifie que nous tirerons deux pions bonus ! (c'est à ce moment que vous lancez un cri de guerre.)

Étape 2 du Success Check:



L'étape 2 demande de tirer le nombre déterminé de pions du draw cup. Pour les objectifs de cette démo, présumons que nous tirons trois pions "Success" et un pion "3 Enemy APs". Vous trouverez ces pions dans la draw cup et mettez les sur la table devant vous.

Étape 3 du Success Check:

L'étape 3 nous dit où mettre les pions "Success" que nous avons tirés. Puisque nous avons un Mahimania avec notre Bande active, nos trois pions "Success" iront dans la zone Success de notre Mahimania sur la piste de Médecine. (Autrement, ils iraient dans la zone Out of Play.)

Étape 4 du Success Check:

L'étape 4 nous dit de placez le(s) pions "Enemy APs" tirés dans la zone Enemy Available sur l'Enemy Instruction Display.
Ces APs seront dépensés momentanément pour mener une Instruction Enemy contre nous.

Tuyau pour le joueur: *Plus tard dans le jeu, les pions Enemy Instruction seront insérés dans le Success Chech Draw Cup. De tels pions sont exécutés quand ils sont tirés. Ils peuvent être une méchante surprise puisqu'il sont résolus avant que le joueur ne finisse la procédure de Raid.*

OK, cela conclu la procédure du Success Check, aussi nous retournons à la procédure de Raid (5.2.3).

© 2016 GMT Games, LLC

Étape 2 du Raid:
L'étape de la procédure du Raid, nous dit que faire avec les pions "Success" tirés. Puisque nous avons tiré 3 pions "Success", nous pourrions acquérir 3 nouveaux Chevaux, ou 3 Captives, ou n'importe laquelle des combinaisons de ces deux types. Nous choisissons d'acquérir 1 pion Horses et 2 pions Captives. Prenez les de la zone Avalaible Resources et placez les sous la Bande active pour indiquer la possession.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les sections 2.7, et 5.2.3 dans la règle du jeu avant de continuer.

Étape 3 du Raid:
L'étape 3 de la procédure de Raid dit de placer un pion Ravaged sur l'espace ciblé. Allez-y et faîte cela maintenant.

Étape 4 du Raid:
L'étape 4 de la procédure de Raid ne s'applique pas ici puisque l'espace ciblé n'est pas un espace de Paix (voir 1.2 pour une définition). Cela couvre notre premier Raid dans les plaines !
Il nous reste encore 2 MPs et nous pourrions les utiliser pour faire un second Raid sur le même espace. Nous avons également un groupe de Chevaux empilés avec notre Bande, que nous pourrions dépenser pour avoir des MPs supplémentaires. Nous décidons d'être agressif et d'agresser la Tribu en Upper Arkansas #5.
Nous dépensons 1 MP pour se déplacer en Upper Arkansas #5. Nous dépensons notre dernier MP pour faire un Raid dans cet espace.
Notre lancer de dé pour notre Mahimania durant le Success Check est un "3", aussi nous n'obtiendrons pas la possibilité de tirer des pions bonus. Nous tirons 2 pions : un pion "4 Enemy APs" et un pion "2 Enemy APs". Pas un bon résultat !
Comme vous pouvez le lire dans la section 7, si nous avions des Trade Goods, nous pourrions en dépenser un (les ressources "dépensées" sont retournées dans la zone Available Resources) pour retirer dans le draw cup. Mais puisque nous ne le pouvons pas, nous avons juste à vivre avec les conséquences de notre pillage. Placez le pion "4 Enemy APs" et le pion "2 Enemy APs" dans la zone Available Enemy APs du Enemy Instruction Display.
Puisque nous n'avons pas tiré au moins un "Success", aucun pion Ravaged n'est placé et notre raid se termine. Nous avons épuisé nos MPs et sommes coincés dans un Espace Ennemi. Nous ne voulons pas être marqué comme "Fini" ici, car lorsque la Phase d'Opération Cleanup viendra, l'empilement sera mise en vigueur (2.4), et nous perdrons notre bande et toutes ses ressources.
Voici ce que nous allons faire : Nous dépenserons 1 pion Horses pour gagner 1 MP. (Les ressources dépensées sont retournées dans la zone Avalaible Resources sur la carte.) Nous dépenserons ce MP pour se déplacer dans Upper Arkansas #2. Puis, nous dépenserons un second Horses, nous nous déplaçons dans Upper Arkansas #1, et marquons notre Bande comme "Finie."
Retournons la Bande vers la zone de Ressources de la Ranchería A. Soyez sûr de garder le Mahimania, les pions Captive et le pion Horses ensemble, empilés sous elle pour montrer qu'ils sont encore possédés par cette Bande.

Étape 4 à 5 de la Procédure Take Actions:
L'étape 3 de la procédure Take Actions ne nous est pas disponible puisqu'il n'y a aucune bande restante sur la Piste de Médecine.
L'étape 4 nous permet de dépenser des APs pour activer une Bande et effectuer un Take Actions. Nous pourrions même réactiver une Bande "Finie" si nous le voulions. Nous allons passer cette option parce que nous avons 1 AP d'économisé, et qu'il nous en coûterait 2 APs pour activer une de nos Bandes avec 2 en force.

Tuyau pour le joueur: *C'est le seul moyen pour activer des bandes qui sont en dehors de la Ranchería.*

Pour l'étape 5 de la procédure Take Actions, nous allons simplement avancer le pion Operations d'un espace vers le "Must Do Passage of Time" sur la piste Operations Track. Aucun lancer de dé n'est nécessaire puisque le pion n'occupe aucun espace chiffré.
Cela amène notre première opération à sa conclusion. Maintenant, nous allons à la phase de l'Opération Cleanup.

Étape 1 de l'Opération Cleanup :
C'est maintenant que les règles d'empilement sont appliquées. Pour l'instant, il n'y a aucune infraction.

Cette étape également, nous permet de renoncer à la propriété de pions. Allons de l'avant et soyons disponibles à cette option. Allons-y et enlevons les pions empilés Mahimania, Bison, Horses, Captives possédés par les pions Bandes dans la zone de Ressources de notre Ranchería A pour montrer que ces pions ne sont plus possédés par aucune Bande.

Étape 2 de la Phase Opération Cleanup :
Dans cette étape, pour chaque Ranchería, le joueur lancera un dé et comparera le résultat à ses Bandes "Finies" dans sa zone de Ressources de sa Ranchería. Puisque nous avons seulement une Ranchería en jeu. Si le lancer de dé est moins ou égal au nombre des Bandes "Finies" dans cette Ranchería, l'ennemi pourra exécuter une opération gratuitement. Notre lancer de dé est un "6", aussi l'Ennemi n'obtiendra pas une prime ce tour.

Étape 3 de la Phase Opération Cleanup :
Maintenant, nous tirons un unique pion du Success Check Draw Cup. Si c'est une Instruction, elle est exécutée. Si c'est un "Success", il retourne dans la tasse (draw cup). Si c'est un pion Enemy APs, il va directement dans la zone Available Enemy APs sur l'Enemy Instruction Display. Disons que nous tirons un "Success." Nous le retournons dans la tasse.

L'ennemi, maintenant, utilise tous les points Enemy AP économisés sur la piste du General Record Track, plus ceux représentés par des pions dans la zone Available Enemy APs, pour exécuter des Instructions sur l'Enemy Instruction Display.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lire la règle 6.1 jusqu'à la règle 6.2.2.A dans la règle du jeu avant de continuer.

© 2016 GMT Games, LLC

Les joueurs de *Navajo War*s trouverons beaucoup de familiarités quant au Enemy Instruction Display. Pour les joueurs non accoutumés avec *Navajo Wars*, c'est le cœur de l'intelligence artificielle dans le jeu. Parcourons pas à pas chaque étape ensemble :

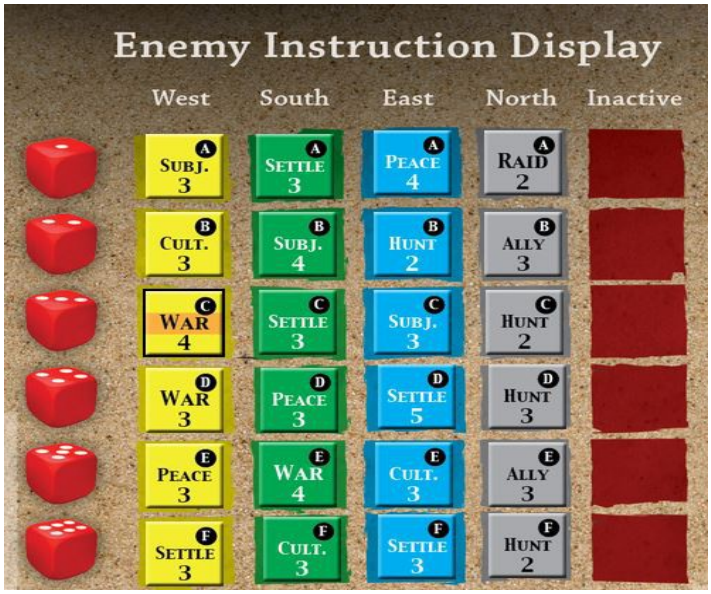
Étape 1 :

Premièrement, nous lançons un dé et comparons le résultat au tableau Enemy Action sur la Carte Historique sur le plateau de jeu. Disons que nous obtenons un "4." Comparons ce résultat sur le tableau de la carte H1. L'Ouest sera activé et dépensera autant d'Enemy APs accumulés que possible.

Étape 2 :

Nous lançons un second dé et comparons ce résultat au symbole de lancer de dé sur la gauche du Enemy Instruction Display.

Disons que nous obtenons un "3." Puisque l'Ouest est l'ennemi actif, nous retournons le pion "C" Ouest de sa face "Settle 4" sur sa face opposée soit : "War."



Une rumeur courre que les colons Espagnols progresseraient du Nouveau-Mexique vers l'Est (c'est ce que représente le pion "Settle"). Maintenant, nous les trouvons en position de faire la guerre contre nous !

Étape 3 :

Maintenant, l'ennemi actif dépense les APs disponibles pour exécuter des Instructions. Seul l'ennemi actif (dans notre cas, seul l'Ouest) exécutera des Instructions. Les Instructions sont exécutées du haut vers le bas sur la colonne de l'ennemi jusqu'à ce que le ravitaillement en APs soit épuisé ou que toutes les Instructions dans cette colonne aient été exécutées.

Pour le moment, il y a un total de 9 Enemy APs dans la zone Avalaible Enemy APs. Il y a 0 Enemy APs d'économisé sur la piste General Record Track. L'Instruction située la plus en haut dans la colonne de l'Ouest est une Instruction "Subjugate". Elle a un coût de 3 APs, aussi dépensons le pion"3 Enemy APs" en le retournant dans le Success Check Draw Cup.

Étape 4 :

À ce moment précis, il est important que le joueur prenne un moment pour jeter un œil sur le texte des trois Cartes de Développement qui sont en jeu en haut du tableau de jeu. Prenez en particulier note du texte "While in Play" -*Pendant qu'elle est en jeu* sur ces cartes.

La carte *War of the Spanish Succession* dit que pendant que cette carte est en jeu, les Instructions "War" et "Subjugate" n'ont pas d'effet. Il y a un pion Ravaged sur la carte de territoire, mais il est situé dans un Espace Ennemi appartenant au Nord, pas à l'Ouest. S'il y avait eu un pion Ravaged dans un Espace Ennemi appartenant à l'Ouest, alors l'Instruction Subjugate aurait été résolue comme une Instruction Recover, et comme il est stipulé sur la carte War of the Spanish Succession, celle-ci aurait été résolue. Mais dans notre présente situation, basiquement rien n'arrive.

La guerre en Europe a laissé l'administration coloniale Espagnole en Amérique du Nord à la traîne.

Étape 5 :

L'Instruction Subjugate est considérée résolue. Glissez le pion "Subjugate 3" sur le côté de manière à remplir l'espace vide le plus haut de la Colonne Inactive sur l'Enemy Instruction Display.

Puisqu'il reste y a 6 Enemy APs à dépenser et que des Instructions sont encore dans la colonne de l'Ennemi Actif sur l'Instruction Display, nous retournons à l'étape 3 et répetez les étapes 3-5.

Étape 3 :

L'Instruction Ennemi en haut est l'Instruction "B" "Culture 3". Dépensez 3 APs en retournant le pion "4 Enemy APs" dans le draw cup. Faîte "la monnaie" en ajustant le pion Avalaible Enemy APs de "0" à "1" sur la piste General Record Track.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les sections 2.11 et 6.3.2 dans la règle du jeu avant de continuer.

Étape 4 :

De nouveau, puisqu'il n'y a aucun pion Ravaged dans un espace Ennemi de l'Ouest, l'Instruction est exécutée. Nous perdons 1 Point de Culture. Grand merci, il n'y aucune colonie dans l'Ouest (West Settlement) sur la carte de territoire. S'il y en avait eu une, nous aurions perdu un point de culture supplémentaire. Diminuer le marqueur de Culture de "3" à "2" sur la piste General Record Track.

Étape 5 :

Glissez le pion Instruction sur le côté de manière à remplir l'espace vide le plus haut de la Colonne Inactive en dessous du pion Subjugate. Une fois de plus, nous retournons à l'étape 3.

Étape 3 :

L'ennemi a un total disponible de 3 APs à dépenser (1 est suivi sur la piste du General Record Track). L'Instruction Ouest, la plus en haut est le pion "C" "War 4". L'ennemi n'a pas assez de APs à dépenser pour exécuter l'instruction, aussi nous sautons directement à l'étape 6 (ainsi nous sautons la boucle des étapes 3 à 5).

© 2016 GMT Games, LLC

Étape 6 :

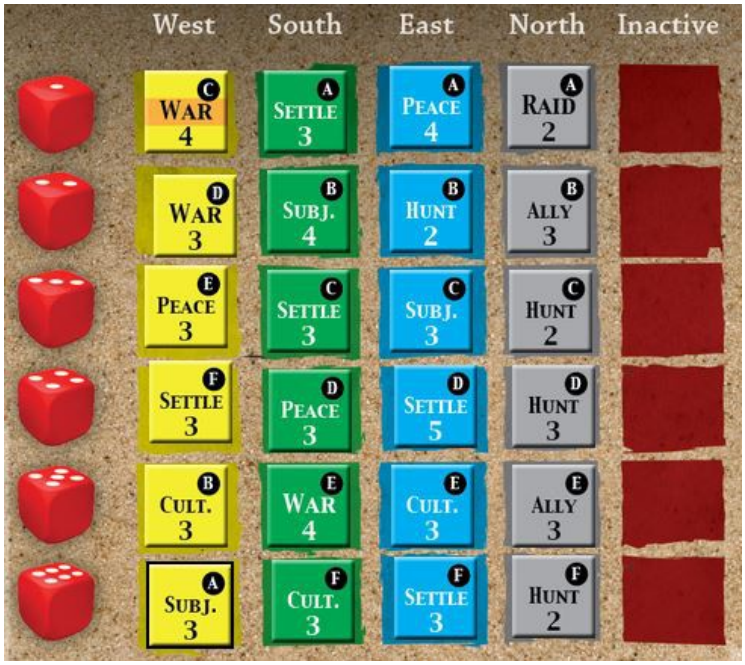
Retournez le pion "2 Enemy AP" dans la draw cup et augmentez le pion Available Enemy APs sur la piste General Record Track de "1" à "3."

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez la section 6.2.3 dans la règle du jeu avant de continuer.

Restaurez l'Enemy Instruction Display est plutôt simple : chaque pion sur la colonne de l'Ennemi Actif du tableau glisse vers le haut. Nous faisons cela une pièce à la fois en commençant avec le haut: alors glissez l'Instruction "C" vers le haut de la colonne Ouest. Puis, glissez l'Instruction "D" à ce quelle soit immédiatement en dessous de "C". Puis, "E" glisse en haut pour être au-dessous de la "D". L'Instruction "F" glisse en dessous de "E."

Puis, les Instructions de la colonne Inactive glissent vers le bas, vers la gauche, et pour finir, remplissent les espaces vides en haut de la Colonne Ennemie Active. Nous ferons cela pas à pas, en commençant avec le pion en bas, l'Instruction "B", ainsi elle se trouve juste en dessous de l'Instruction "F." L'Instruction "A" remplit l'espace du bas dans la colonne Ouest.

Quand vous avez terminé, votre Enemy Instruction Display devrait ressembler à cela :



Étape de la Phase d'Opération Cleanup :

Nous en sommes encore dans la Phase d'Opération Cleanup (3.4). L'étape 4 ne s'applique pas jusqu'à la troisième période du jeu quand la Carte de Développement Santa Fé Trail vient en jeu. Puisque cette étape n'est pas arrivée, nous terminons la procédure et retournons au 3.1, la Phase de la Colonne de Guerre.
Il n'y a pas encore de colonne de guerre sur la carte de territoire, aussi, nous pouvons aller à la phase de Sélection des Opérations. Cette fois ci, nous choisirons d'exécuter une Opération Planning.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez la section 4.3 dans la règle du jeu avant de continuer.

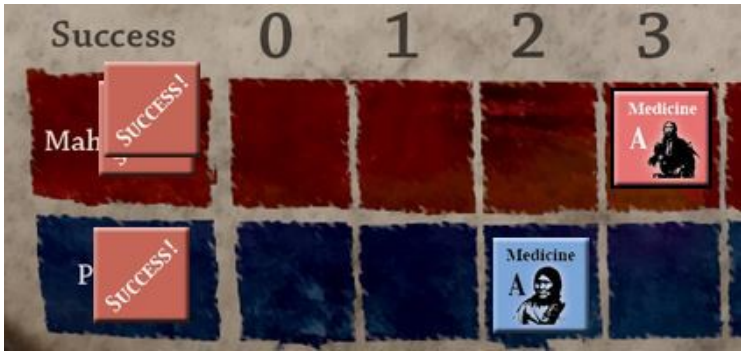
C'est fait ? Comme vous pouvez le voir dans la règle du jeu, il y a pas mal de choses qui arrivent avec l'Opération Planning. Parcourons -la, étape après étape.

Étape 1 du Planning :

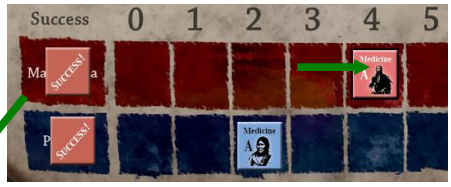
Puisque notre Mahimania de la Ranchería A (le seul Mahimania en jeu) a au moins 1 pion "Success" sur sa Piste de Médecine, nous allons augmenter son taux de médecine de +1. Glissez le pion de 2 à 3 sur sa Piste de Médecine.

Étape 2 du Planning :

Maintenant, c'est l'heure pour un *Shakedown Dance !* (Voir la Note Culturelle après l'étape 2 dans le livre de règle pour une explication.) Notre seule Ranchería en jeu a des pions "Success" sur sa piste de Médecine, aussi, nous transférons un de nos trois pions "Success" du Mahimania vers le Paraibo.



Puis, puisqu'il y a au moins un pion "Success" sur la Piste de Médecine du Mahimania, nous augmentons son taux de Médecine de +1. Glissez son pion médecine de 3 à 4 sur la Piste de Médecine. Puis, nous transférons un pion "Success" de la Piste de Médecine du Mahimania vers un espace sur la piste Operation Track.
(nous devons le mettre dans un espace sur la piste Operation Track qui a le moins de pions "Success" déjà en jeu, mais puisqu'il n'y en a aucun, c'est à notre choix.) Allons-y et mettons en un dans l'espace sous le pion "Operations". Dans un moment, vous verrez pourquoi c'est un bon déplacement.

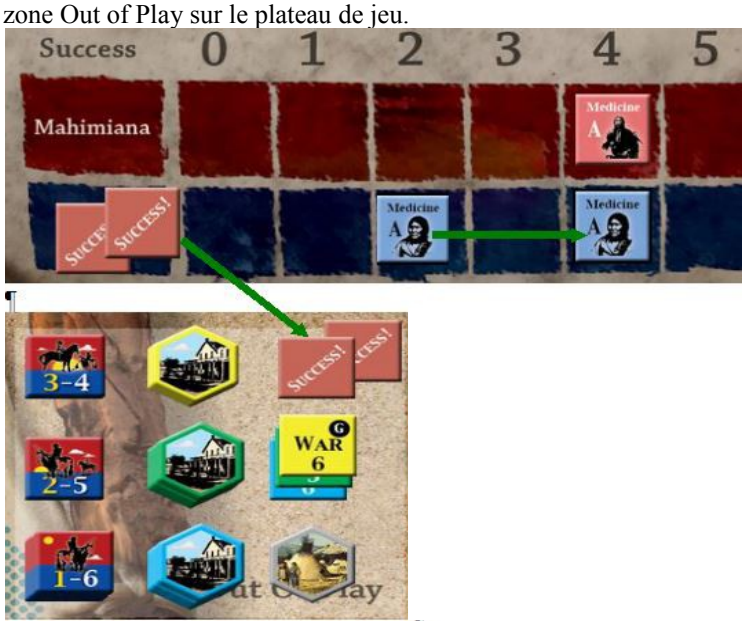


OK, nous avons juste complété l'étape 2, mais puisqu'il y a encore un pion "Success" sur la de Médecine de notre Mahimania, alors nous répétons cette étape.

Transférez le dernier pion "Success" de la Piste de Médecine de notre Mahimania vers le Paraibo. Maintenant qu'il n'y a plus de pion "Success" dans la Piste de Médecine de notre Mahimania, nous pouvons aller à l'étape 3.

© 2016 GMT Games, LLC

Étape 3 du Planning :
Dans cette étape, nous augmentons la médecine d'un de nos Paraibo qui a des pions "Success" sur sa Piste de Médecine. Dans notre cas, nous allons augmenter le taux de médecine de notre Paraibo de 2 à 4. Après avoir réalisé cela, transférez les deux pions "Success" vers la zone Out of Play sur le plateau de jeu.



Tuyau : Posséder peu de pions "Success" à l'intérieur du draw cup augmente les chances de tirer des Enemy APs durant un Success Check. Cela représente la vigilance croissante de nos ennemis.

Étape 4 du Planning :
Cette étape devient un plus intéressante quand nous avons plus de Rancherías en jeu. Tout de suite, nous avons une Ranchería en jeu, et de plus, seul un Paraibo mène des Actions Headman. Ici nous faisons face à un choix : nous pouvons prendre une Action Headman avec notre Paraibo, ou nous pouvons lancer les dés avec l'espoir que nous pourrons obtenir plus d'une Action Headman.

Pour les buts de cette démo, disons que nous lançons un dé et nous obtenons un "3" comme résultat. C'est un bon résultat parce que cela signifie que nous pourrons prendre 3 Actions Headman avec ce Paraibo ! Si nous aurions eu un 5 ou un 6, néanmoins à cause qu'un tel résultat est plus grand que le taux de médecine de notre Paraibo, il n'aurait pas été capable de prendre une seule Action Headman.

Pour l'Action Headman #1, nous dépenserons 1 AP et prenons la Carte de Développement *Ute Alliance* dans notre main. Simplement, prenez la carte de sa place sur le haut du plateau de jeu, et mettez-la dans un espace désigné prêt du plateau — peut-être à côté de notre Carte de Culture de Niveau 1 *Horsemanship* que nous avons acquise en installant le jeu. Ajustons nos APs de 1 à 0 sur la Piste General Record Track.
Pour l'Action Headman #2, nous acquerrons 1 AP, ajustons nos APs de 0 à 1 sur la Piste General Record Track. Réduisons le taux de médecine de notre Paraibo de 4 à 3 sur la Piste de Médecine.
Pour l'Action Headman #3, nous aquièrerons 1 AP, ajustons nos APs de 1 à 2 sur la Piste General Record Track. Réduisons le taux de médecine de notre Paraibo de 3 à 2 sur la Piste de Médecine.

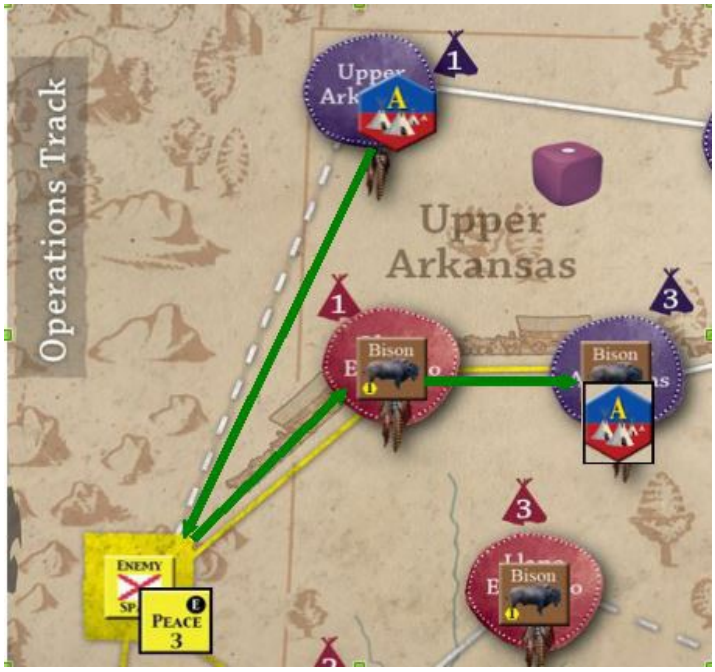
Étape 5 du Planning :
Cette étape ne s'applique pas à nous maintenant. Voyons la Note de Conception pour une explication.

Étape 6 du Planning :
Dans cette étape, Nous sommes contraints de réduire la force de toutes les Bandes qui sont en cet instant, sur leur face "Finie". Enlevez les deux Bandes Finies de la zone de Ressources de la Ranchería A vers le Out of Play. Puis, prenez les Bandes avec 1 en force de la zone Out of Play et placez-les sur leur face non-finie dans la zone de Ressources de la Ranchería A.

Tuyau : Les Bandes Finies de force 1 mourront dans cette étape. Cela représente une attrition réelle. Nous aurons la possibilité de générer de nouvelles Bandes durant un Passage of Time en dépensant des pions Ressources acquis comme Bison, Food, et/ou des Captives.

Étape 7 du Planning :
Cette étape est la principale façon que le joueur dispose pour déplacer des pions Rancherías sur la carte de territoire. Puisque nous avons un total de 4 points en force dans la zone de Ressources de la Ranchería A, nous pouvons la déplacer jusqu'à 4 espaces. Nous pouvons emprunter les lignes solides ou en pointillé. Mais parce que nous ne pouvons pas entrer dans un Espace Ennemi, le seul espace que la Ranchería A peut aller (le mouvement dans cette étape est optionnel) est Upper Arkansas #2. L'espace Carré Ennemi connecté par des lignes en pointillé à Upper Arkansas #1, est un Espace Ennemi comme Upper Arkansas #4 et #5, à cause de la présence de pions Tribus.

Maintenant, s'il y avait une Instruction Peace (paix) dans l'Espace carré Ennemi de l'Ouest, notre Ranchería pourrait entrer dans cette espace (mais ne pas s'y arrêter), passer à travers lui et puis, se déplacer jusqu'à Llano Estacado # et soit s'arrêter ici ou continuer vers Upper Arkansas #3.



© 2016 GMT Games, LLC

De la même façon, si il avait une Instruction Ally (alliée) en Upper Arkansas #4, notre Ranchería pourrait entrer en Upper Arkansas #4 (mais ne pas y stopper), et puis se déplacer au-delà dans Red River Arkansas #6, ou Palo Duro Canyon, ou même bien plus loin que cela vers Llano Estacado #4 ou Brazos Colorado #3.

Tuyau : Notez que ce mouvement d'une Ranchería n'a aucun effet sur les pions Bison.

Allons-y et bougeons cette Ranchería de Upper Arkansas #1 vers Upper Arkansas #2. Cela sera plus aisé pour nous de faire un Raid sur les Tribus bloquant notre passage.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez la section 6.2.2.B dans la règle du jeu avant de continuer.

Étape 8 du Planning :

Dans l'étape 8 de Planning, l'ennemi exécute une Instruction gratuite.

Étape 1 du 6.2.2.B :

Pareil à ce qui a été fait durant la phase de l'Opération Cleanup, premièrement nous lançons un dé pour identifier quel Ennemi va réagir contre nous. Pour les buts de ce tutoriel, présumons que nous obtenons un "6." Ce qui signifie que le Sud sera l'Ennemi Actif.

Étape 2 du 6.2.2.B :

Puis, nous lançons un dé pour voir quel pion Instruction sur la colonne de l'Ennemi actif du tableau Enemy Instruction Display sera retourné. Disons que nous obtenons un "2." Croisons ce résultat avec la colonne du Sud, nous retournons le pion Sud "B" de sa face "Subjugate 4" sur sa face "War 3".

Étape 3 du 6.2.2.B :

Maintenant, nous exécutons l'Instruction la plus en haut de la colonne de l'Ennemi Actif gratuitement – cela ne coûte aucun APs.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez la section 6.3.8 dans la règle du jeu avant de continuer.

L'étape 1 de la procédure Settle ne s'applique pas, aussi nous allons à l'étape 2. Nous devons placer une colonie hexagonale du Sud (i.e verte) dans un espace le plus prés d'un espace carré Ennemi du Sud, en utilisant seulement les Connexions Ennemies (souvenez-vous que ce sont les lignes colorées ; voir 1.3.1).

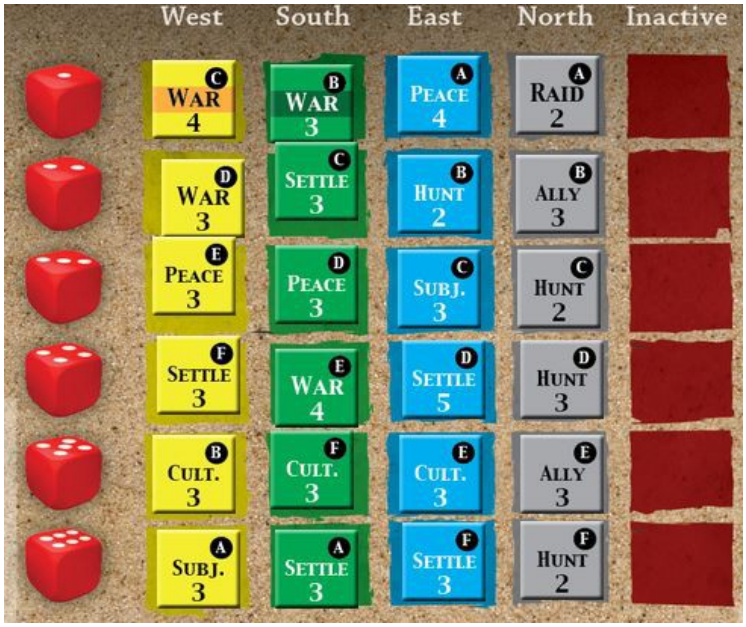
Nous ne pouvons placer la Colonie (Settlement) dans Rio Grande #5 parce que cet espace contient déjà une Tribu et que le placement est sujet aux règles d'empilement (2.4). Rio Grande #3 est adjacent à l'Espace carré Ennemi du Sud mais seulement par une ligne de connexion en pointillé, et en plus de cela, la ligne de connexion est blanche et ainsi n'est pas une ligne de Connexion Ennemie.

Rio Grande #4 et Brazos Colorado #6 sont tous les deux à 2 MPs de distance de l'Espace carré Ennemi du Sud en utilisant les Connexions Ennemies. Notez que les Bisons ne bloquent pas le placement.

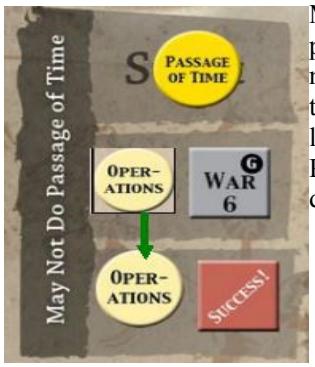
Puisque nous avons deux espaces à égal distance de l'Espace carré Ennemi du Sud, nous allons choisir celui avec la Valeur de Zone la plus basse. Cela signifie que nous devons placer la Colonie du Sud dans Rio Grande #4, pas Brazos Colorado #6. Le pion Bison dans Rio Grande #4 est retourné dans le stock. Placez-le dans la zone Available Resources.

Étape 4 du 6.2.2.B :

Maintenant, nous restaurons l'Enemy Instruction Display comme nous l'avons juste fait plus tôt dans ce tutoriel. Quand c'est terminé, l'Instruction "A" du Sud devrait être en bas.



Étape 9 du Planning :



Maintenant, nous sommes de retour à la procédure Planning. Le pion Operations n'est pas dans un espace chiffré, aussi tout ce que nous avons à faire ici, est de l'avancer d'un espace vers "Must do Passage of Time" et allons à la Phase d'Opération Cleanup.

Étape 1 de la Phase d'Opération Cleanup :

Il y a nul part d'infractions aux règles de l'empilement, ni non plus de pion Ressource sur la piste Operations Track. Mais il y a un pion "Success" dans le même espace que le pion Operations sur la piste Operations Track. Allez-y et retournez-le dans la draw cup.

Étape 2 de la Phase d'Opération Cleanup :

Il n'y a pas de Bandes "Finies" dans notre Ranchería. Toutes nos Bandes sont dans un état non-finies.

© 2016 GMT Games, LLC

Étape 3 de la Phase d'Opération Cleanup :
Maintenant, nous tirons un pion du Success Check Draw Cup. Pour les buts de cette démo, disons que ce résultat est un pion "Success". Grand merci, l'ennemi n'a pas des APs supplémentaires à dépenser contre nous, mais puisqu'il y a des Enemy APs d'économisés sur la piste General Record Track, l'ennemi va tenter de les dépenser. Retournez le pion "Success" tiré vers le draw cup.

Étape 1 du 6.2.2.A :
Notre lancer de dé est un "2". Cela signifie que le Nord sera activé.

Étape 2 du 6.2.2.A :
Notre lancer de dé est un "6". Retournez l'Instruction "F" de sa face "Hunt 2" sur sa face "Encroach 5".

Étape 3 du 6.2.2.A :
L'Ennemi a 3 APs à dépenser. L'Instruction du Nord la plus en haut est "Raid" avec un coût en APs de 2. Allons-y et dépensons 2 Enemy APs (le coût de l'Instruction du Nord la plus en haut), en ajustant le pion Ennemi APS sur la piste General Record Track de "3" à "1."

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les règles 6.3.6 et 6.3.7 dans la règle du jeu avant de continuer.

Étape 4 du 6.2.2.A :
Puisqu'il y a un pion Ravaged dans un espace appartenant à l'Ennemi Actif (Nord), l'étape 2 de la procédure de Raid, nous entraîne à terminer cette procédure et à la place de mener une Instruction Recover. La Recovery (*action de faire une action Recover*) est automatique à moins qu'une carte en jeu ne le stipule autrement (le texte de la carte modifie les règles comme en 1.3.3, 1.3.4, 1.3.5, et 1.3.6). Dans notre cas, la Carte Historique en jeu dit que nous devons faire un lancer de dé et que la Recovery réussit seulement sur un résultat de 1-3. Disons que nous obtenons un "3", ce qui signifie que la Recovery est un succès. Enlevez le pion Ravaged pour le mettre dans le stock.

Étape 5 du 6.2.2.A :
Glissez l'Instruction "Raid 2" vers la Colonne Inactive ;
Puisqu'il nous reste seulement 1 Ennemi AP de disponible à dépenser, allons-y et restaurez l'Enemy Instruction Display selon le 6.2.3. Quand vous avez terminé, l'Instruction du Nord "B" devrait se trouver en haut, et l'Instruction "A" que nous venons juste d'exécuter, devrait être en bas de la Colonne du Nord.

Étape 4 de la Phase de l'Opération Cleanup:
Comme nous l'avons vu plus tôt dans ce tutoriel, cette étape ne s'applique pas encore. Et puisqu'il n'y a pas de Colonne de Guerre en jeu, nous avançons plus loin jusqu'à la Phase de Sélection d'une Opération (3.2).

Cette fois-ci, faisons une "Take Actions"

Nous activerons la Ranchería A évidemment.

Plaçons notre Bande avec 2 en force dans l'espace "1" sur la Piste de Médecine de notre Paraibo. Plaçons une de nos Bandes avec 1 en force dans l'espace "0". Notre dernière Bande avec 1 en force restera dans la zone de Ressources de la Ranchería A.

Nous activons notre Bande avec 2 en force et l'équipons avec un Horses de la zone de Ressources de notre Ranchería. Nous dépensons 1 MP pour se déplacer de Upper Arkansas #2 vers Upper Arkansas #4. Nous dépensons 1 MP de plus pour faire un Raid.

Nous faisons un Success Check. Puisque nous n'avons pas équipé notre Bande avec un Mahimania, nous tirons seulement deux pions du draw cup (un pion pour chaque point de force de notre Bande activée). Pour les buts de ce tutoriel, présumons que nous tirons un "2 Enemy APs" et un "Success" du draw cup. Placez le pion "2 Enemy APs" dans la zone Available Enemy APs et le "Success" dans la zone Out of Play. Le pion "Success" ne peut aller vers notre Mahimania comme lors du dernier Raid, parce que nous ne l'avons pas emmené avec nous—Le Success n'est pas dû à son commandement.

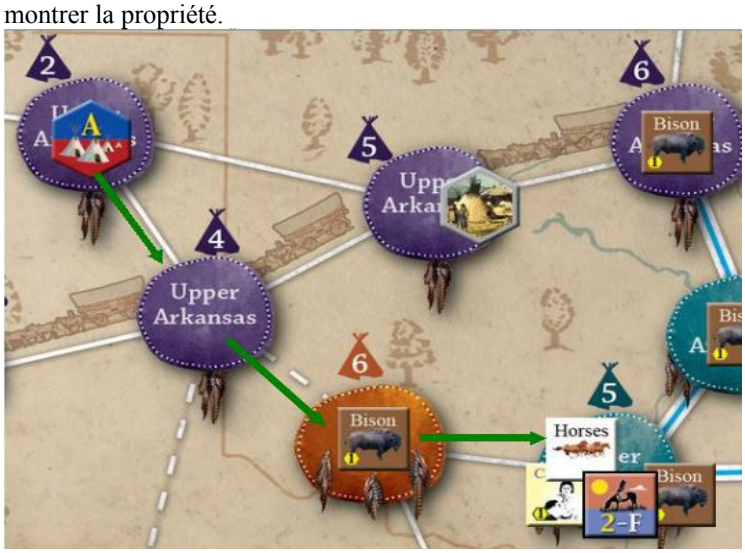
Pour le "Success" que nous venons de tirer, collectons un pion Captives du stock disponible. Placez le pion sous la Bande pour montrer sa propriété. Finalement, Placez un pion Ravaged dans Upper Arkansas #4.
Il nous reste 3 MPs. Faisons de nouveau un Raid. De nouveau, nous tirons deux pions du draw cup. Cette fois là, nous ne sommes pas tellement chanceux : nous obtenons un pion "4 Enemy APs" et un "2 Enemy APs". Souvenez-vous, il y a déjà 3 pions "Success" en dehors du draw cup (dans la zone Out of Play) et ainsi, nos chances de rencontrer un ennemi plus vigilant sont augmentées. Mettons les deux pions Enemy APs dans la zone Available Enemy APs.
Puisque nous avons échoué à tirer un simple "Success", nous n'obtiendrons ni Horses, ni Captives. Ni non plus, nous ne plaçons un pion Ravaged.
Prenons un moment pour jeter un coup d'œil au texte "While in Play"sur la Carte de Développement Apache War qui est encore en jeu sur le plateau de jeu. Ce que nous étions en train de tenter ici, était de mettre un second pion Ravaged sur la Tribu en Upper Arkansas #4. Si nous aurions réussi, Je n'aurai pas voulu faire de nouveau un Raid dans l'espoir de mettre un troisième pion Ravaged sur la Tribu et l'éliminer du territoire. Mais puisque nous avons seulement 2 MPs de restant et que nous n'avons pas de Horses supplémentaires à dépenser pour notre Bande, nous voulons analyser tout cela soigneusement.
Une autre option réside dans les cartes de notre main. Souvenez-vous que durant un Planning, nous avons acheté la carte *Ute Alliance*. Regardez le texte de la carte sur *Ute Alliance.* Rappelez-vous cette règle 1.3.4.E disant que nous pouvons jouer une telle carte à n'importe quel moment excepté durant un Passage of Time. Allons-y et jouons-là maintenant. Placez *Ute Alliance* dans la défausse. Comme indiqué dans le texte Ute Alliance, nous lançons un dé. Présumons que nous réussissons et obtenons un résultat supérieur à 2. Cela signifie que nous enlevons un pion Tribu ou un Colonie (Settlement) du jeu. Nous l'utiliserons pour enlever la Tribu de Upper Arkansas #4.

© 2016 GMT Games, LLC

Placez le pion Tribu enlevé dans la zone Out of Play. Il pourrait revenir en jeu à l'occasion d'une Instruction Encroach. Puis, comme indiqué en 1.3.2 pour les "pions Ravaged", nous enlevons le pion Ravaged de Upper Arkansas #4 et le mettons dans la zone Out of Play.

Ainsi basiquement, ce que nous avons fait est que nous avons été en guerre avec certains Apaches des plaines vivant le long des berges de la rivière Arkansas. Nos ennemis furent réactifs et alors, nous avons recruter de l'aide parmi nos amis qui en premier, nous introduisirent à l'utilisation du cheval : les Utes. Nos alliés Utes nous aidèrent à conquérir notre premier morceau de terre qui portera la griffe du nom de "Comanchería !"

Notre Bande a encore 2 MPs à dépenser.Nous en dépenserons 1 pour aller en Red River #6. Nous dépenserons notre dernier MP pour aller en Lower Arkansas #5. Retournez la Bande sur sa face finie. N'oubliez pas de garder les pions Horses et Captives dessous pour montrer la propriété.



Nous avons encore 1 Bande avec 1 en force sur notre Piste de Médecine.

Tuyau : *Pourquoi voudrions-nous ne rien faire et la rendre non-finie. Pour qu'elle ne soit pas éliminée durant une Opération Planning. Également, les Bandes qui sont non-finies sont plus fortes dans les Batailles, ainsi si nous nous attendons à une attaque d'une Colonne de Guerre, nous voudrions une Bande non-finie pour la combattre.*

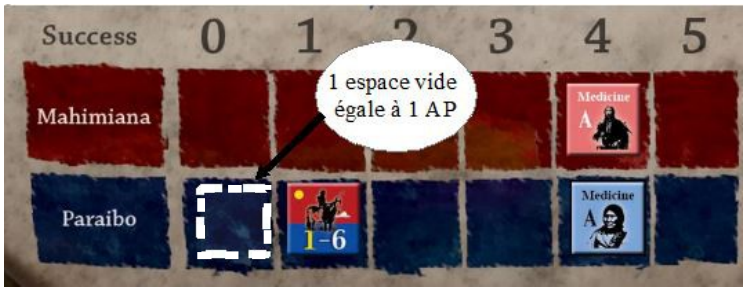
Puisque nous ne prévoyons pas d'effectuer un Planning dans un futur immédiat, et puisqu'il n'y a pas de Colonne de Guerre en jeu, activons la Bande avec 1 en force de l'espace "0" sur la Piste de Médecine. Équipons-la avec notre pion Mahimania et un pion Horses.

Notez que cette Bande a 6 MPs à dépenser. Nous dépenserons 1 MP pour la déplacer en Upper Arkansas #4, et 1 MP pour aller en Upper Arkansas #3. Normalement, cela coûte 3 MPs pour chasser (5.2.1).

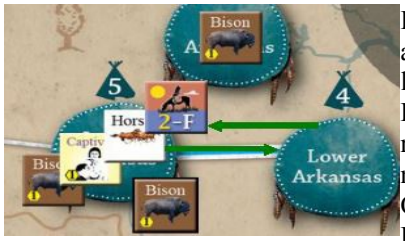
Mais puisque nous avons un Mahimania avec nous, cela ne coûte que 2 MPs. Nous allons plus loin et dépensons ceux-ci pour prendre possession du pion Bison en Upper Arkansas #3. Nous dépenserons nos derniers 2 MPs pour retourner en arrière en Upper Arkansas #4. Retournez la Bande sur sa face Finie et placez-la avec les pions Horses, Bison, et Mahimania empilés sous elle dans la zone de Ressources de la Ranchería A.

Imaginons pour le moment que notre Paraibo ait eu un taux de Médecine de 4 au lieu de 2. Si cela avait été le cas, notre troisième Bande avec une force de 1 aurait été laissée dans la zone de Ressources. Á la place, elle aurait été placée dans l'espace 1 de notre Piste de Médecine. Dans cette situation, nous aurions eu trois choix : nous pourrions l'activer, ou (2) nous pourrions la retourner dans la zone de Ressources non-finie, ou (3) nous pourrions la marquer comme finie et collecter un nombre d'APs égal au nombre d'espaces vides à gauche de la Bande.

Tuyau : *Le nombre d'espaces vides à gauche d'un pion sur la Piste de Médecine sera de la même valeur que le taux de Médecine de l'espace occupé par la Bande sur la Piste de Médecine – dans ce cas : "1".*

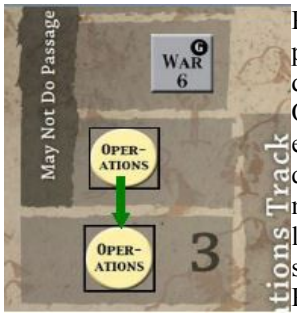


Nous sommes maintenant à l'étape 4 d'une procédure Take Actions. Dépensons des APs pour réactiver notre Bande avec 2 en force. Pour activer une Bande durant cette étape, nous devons dépenser un nombre de APs égal à la force de notre Bande. Aussi, dans notre cas, nous dépensons 2 APs. Ajustons notre pion APs de "2" à "0" sur la piste General Record Track. Retournez la Bande de sa face Finie sur sa face non-finie. Maintenant, elle a 5 MPs à dépenser en conduisant des Actions. Nous dépenserons 1 MP pour aller de Upper Arkansas #5 vers Upper Arkansas #4. Puis, nous dépenserons 3 MPs pour chasser le Bison en Lower Arkansas #4. Nous dépenserons notre dernier MP pour retourner en Lower Arkansas #5. Retournez la Bande sur sa face Finie. La Bande a maintenant la propriété d'un pion Horses, un Captives, et un Bison.



La raison pour laquelle nous avons amené cette Bande ici et l'avons laissée en dehors de la Ranchería, est la suivante: Nous regardons dans le futur quand nous pourrons faire une Opération Passage of Time. Durant un Passage of Time, nous serons capables d'établir une nouvelle Ranchería en utilisant cette Bande "Indépendante" et les Ressources que cette Bande a accumulées.

© 2016 GMT Games, LLC



Pour l'étape 5 du Take Actions, nous pourrons avancer le pion "Operations" d'un espace vers le bas sur la piste Operation Track. Notez qu'il entre dans un espace chiffré, le "3", ce qui signifie qu'après la prochaine opération que nous mènerons, nous devrons lancer un dé et si le résultat est un "3" ou moins, nous serons forcés de mener une Opération Passage of Time.

Étape 1 de la Phase de l'Opération Cleanup:

La Bande de 1 en force en possession d'un Horses, d'un Bison, et d'un Mahimania dans la zone de Ressources, peut abandonner ses biens en les mettant disponibles dans la zone de Ressources de la Ranchería.

Étape 2 de la Phase de l'Opération Cleanup:

Nous lançons un dé pour la Ranchería A. Notre lancer de dé est un "3", lequel est plus grand que le nombre de Bandes Finies dans la zone de Ressources de cette Ranchería. De plus, l'Ennemi n'obtient pas une Instruction Gratuite dans cet étape. Notez que la Bande marquée comme "finie" en dehors de la Ranchería n'impacte pas cette étape d'aucune façon ; seule la Bande à l'intérieure de la zone de Ressources d'une Ranchería est concernée.

Étape 3 de la Phase de l'Opération Cleanup:

Pour les buts de cette démo, disons que nous tirons un "3 Enemy APs" de la draw cup. Allons-y et mettons ce pion dans la zone Available Enemy APs. Il y a maintenant un total de 11 Enemy APs dans la zone d'Available Enemy APs, et 1 Enemy APs supplémentaire sur la piste General Record Track. L'ennemi a un total de 12 APs qui seront maintenant dépensés.

Étape 1 du 6.2.2.A:

Cette fois-ci, notre lançons de dé pour identifier quel Ennemi sera l'Ennemi Actif, nous obtenons un "1". Selon la Carte Historique en jeu, le Nord sera actif de nouveau.

Étape 2 du 6.2.2.A:

Ensuite, nous lançons un dé pour retourner un pion de la Colonne du Nord de l'Enemy Instruction Display. Notre lancer est un "2", aussi le pion "Hunt 2" passe sur sa face "Raid 3". Uh oh. La partie de chasse que nos éclaireurs ont mentionnée est en fait une fête de guerre des Tonkawas ! (les Tonkawas furent un ennemi traditionnel des Comanches.)

Étape 3 du 6.2.2.A:

Dépensez 3 Enemy APs en retournant le pion "3 Enemy APs" de la zone Available Enemy APs vers le draw cup. C'est le coût de l'Instruction "Ally 3" en haut de la Colonne du Nord.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les règles 6.3.1 dans la règle du jeu avant de continuer.

Bien, puisqu'il n'y a aucun pion Ravaged dans un des Espaces du Nord, nous pouvons faire d'un Allié, un pion Tribu ! C'est à notre choix où placer le pion Ally. Nous allons le placer sur la Tribu Upper Arkansas #5.

Puisque Upper Arkansas #5 contient un pion Tribu, cette espace serait ordinairement considéré être un "Espace Ennemi" (voir "Espace Ennemi" en 1.2). Mais maintenant que nous avons placé un pion Ally dans cette espace, Upper Arkansas #5 est considéré être un "Espace de Paix." Le statut d'un espace de Paix surclasse le statut d'un Espace Ennemi. Ce qui signifie, qu'à ce moment précis, puisque nous avons une Ranchería dans le territoire Upper Arkansas et il n'y a pas même un unique Espace Ennemi dans ce territoire, nous contrôlons Upper Arkansas. Cela remplit la partie la plus difficile de l'Objectif de Victoire de la Carte Historique.

Tuyau : *Les Alliances sont fragiles. Durant un Passage of Time, un lancer de dé sera effectué pour chaque Espace de Paix. Le plus bas est le coût en AP d'un pion Ally et Peace, plus il est susceptible que la Paix soit rompue et que l'espace redevienne immédiatement au statut Ennemi. Vous avez été prévenu : les traités et les alliances sont facilement cassés.*

Notez que puisque le pion Instruction a quitté le tableau Instruction, il y aura un espace ennemi vide sur la Colonne du Nord jusqu'à ce que le pion Ally soit retourné vers le tableau (à cause de la paix rompue). Si un espace vide est obtenu quand vous lancez le dé, il n'y aura aucun effet. Aucune Instruction n'est retournée dans un tel cas.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les règles 6.3.6 dans la règle du jeu avant de continuer.

L'ennemi maintenant dépense 3 APs pour exécuter l'Instruction "Raid 3" dans le haut de la Colonne du Nord de l'Enemy Instruction Display. Retournez un pion "4 Enemy APs" vers la draw cup et puis augmentez le marqueur Available Enemy APs sur la piste du General Record Track de "1" à "2".

Étape 1 Du Raid Ennemi :

Puisqu'il n'y a aucune Colonne de Guerre sur la carte appartenant au Nord, rien n'arrive ici et nous allons à l'étape 2.

Étape 2 Du Raid Ennemi :

Puisqu'il n'y a aucun pion Ravaged, nous allons à l'étape 3.

© 2016 GMT Games, LLC

Étape 3 Du Raid Ennemi :
Dans cette étape, nous formons une "Colonne de Guerre" en plaçant le "Raid 3" dans le même espace qu'un pion tribu non-allié.
Nous devons choisir une Tribu non-alliée la plus près d'une Ranchería en jeu. S'il y avait plus d'une Tribu équidistante de notre Ranchería, nous aurions utilisé la règle de "Sélection Aléatoire" (2.2). Mais dans notre cas, la Tribu dans Red River #5 est à seulement 3 MPs éloignée de notre Ranchería ; aucune autre Tribu n'est plus près. Placez le pion Instruction Raid dans cet espace.

Puis, trouvez un pion de la Colonne du Nord avec une force de "3" (même coût en AP qu'une Instruction Raid), et placez-le sur le haut de l'Instruction Raid. Ces deux pions constituent une Colonne de Guerre.
C'est tout ce qu'il y a en ce moment pour l'Instruction Ennemi Raid. Rien de plus n'arrive pour l'instant. Mais maintenant qu'il y a une Colonne de Guerre en jeu, la Phase de la Colonne de Guerre prendra place au début de chaque tour jusqu'à la fin de la guerre.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les règles 6.3.4 dans la règle du jeu avant de continuer.

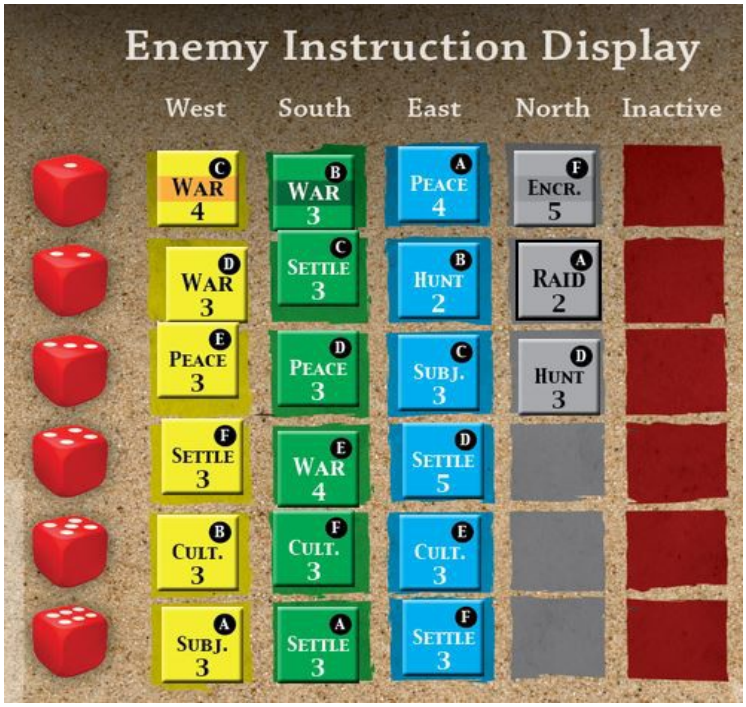
Il reste maintenant à l'Ennemi 6 APs (4 dans l'Avalaible Enemy APs et 2 sur la piste General Record Track). Dépensez 3 APs en retournant un pion "2 Enemy APs" de la zone Avalaible Enemy APs vers le draw cup et diminuons le pion Avalaible Enemy APs de "2" à "1" sur la piste General Record Track. Maintenant, nous exécutons l'Instruction "Hunt 3" en haut de la Colonne du Nord sur le Display.

Premièrement, nous avons besoin d'identifier aléatoirement un territoire dans lequel d'autres Tribus chassent le Bison. Disons que nous obtenons un "1." Cela identifie le territoire Upper Arkansas (voir le symbole de dé juste en dessous du nom du territoire).

Puisqu'il y a seulement 1 pion Bison dans ce territoire, nous l'enlevons (de Upper Arkansas #6) et le plaçons dans le stock disponible.
Si, il n'y avait pas eu de Bison en Upper Arkansas et que nous avions obtenu un "1", à la place, nous aurions essayé d'enlever un Bison de Lower Arkansas qui a un symbole de "2." En Lower Arkansas, puisqu'il y a présentement plus d'un pion Bison, nous aurions utilisé la règle de la sélection aléatoire en 2.2 pour déterminer quel Bison est enlevé.
Glissez l'Instruction "Hunt 3" vers la Colonne Inactive de l'Instruction Enemy Display.
Puis, dépensez les 3 Enemy APs restants en retournant le dernier pion "2 Enemy APs" de la zone Available Enemy APs vers la draw cup et réduisez le nombre d'Available Enemy APs sur la piste General Record Track de "1" à "0." Maintenant, nous allons exécuter le pion "Ally 3" en haut du display de la Colonne du Nord.

Puisque Red River #5 contient une Colonne de Guerre, nous ne pouvons pas placer le pion Ally dans cette espace. Á la place, nous placerons le pion Ally en Lower Arkansas #3.

Maintenant que l'Ennemi est à court d'APS, restaurons l'Instruction Enemy Display. Glissez le Nord "F" vers le haut de la Colonne du Nord. Le Nord "A" glisse vers haut pour se trouver en dessous du "F". Puis, le Nord "D" vient de la Colonne Inactive pour remplir l'espace juste en dessous du Nord "A."
Les trois espaces du bas de la Colonne du Nord sont vides pour l'instant.



S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les entrées dans la section 1.2 page 4 de "War Column", "War Ends", et "War Space" .
Puis, lisez la section 1.3.6 et 3.1 dans la règle du jeu avant de continuer.

Maintenant, que nous avons une Colonne de Guerre en jeu, la Phase de la Colonne de Guerre va avoir des conséquences.

© 2016 GMT Games, LLC

Étape 1 De la Phase de la Colonne de Guerre :
Il n'y a aucune carte dans la zone War Event sur le plateau de jeu. Si il y avait eu une carte ici, nous l'aurions défaussée comme première partie de cette étape.

Puis, nous tirons une carte du deck de guerre. Pour les buts de cette démo, disons que nous tirons la carte #3. Consultons la partie mouvement (la partie haute) de la Carte de Guerre : elle nous dit que toutes les Colonnes de Guerre de l'Est, de l'Ouest, et du Nord se déplaceront d'1 espace chacune. Mais puisque seulement le Nord possède une Colonne de Guerre en jeu, nous ignorerons les lignes "Est : 1" et "Ouest : 1". La ligne "Nord : 1" nous dit de déplacer la Colonne de Guerre du Nord de 1 espace sauf si elle occupe un espace contenant déjà une Tribu alliée, une Bande, ou une Ranchería. Puisque la Colonne de Guerre du Nord n'est pas dans le même espace qu'une Tribu alliée, une Bande, ou une Ranchería, elle va se déplacer plus prêt de notre Ranchería. Déplacez la Colonne de Guerre dans la Red River #6. Notez que cela n'a aucun effet sur le Bison dans cette espace.

Étape 2 De la Phase de la Colonne de Guerre :

Maintenant, nous lançons un dé pour chaque Colonne en jeu (même si elle n'a pas bougé à l'étape 1). Disons que nous obtenons un "2." Puisque le résultat est inférieur à la force de la Colonne de Guerre, la force de celle-ci est réduite de 1, remplacez le pion de la Colonne de Guerre du Nord de force 3 avec un pion de force 2.

Étape 3 De la Phase de la Colonne de Guerre :
Maintenant, nous tirons une seconde carte du deck de Cartes de Guerre, mais cette fois, nous la plaçons face recto dans la zone de War Event. Sa partie War Event est soit exécutée quand elle est révélée, ou bien s'applique aussi longtemps que la carte est dans cette zone. Disons que nous tirons la carte #7. Trouvez cette carte et placez-la dans la zone War Event sur le plateau de jeu.
Le texte événement (War Event) de la Carte de Guerre # 7 a cette phase, "Countermeasure Action." Comme vous le lisez dans la section 1.3.6, ce sont des actions spéciales qui peuvent être effectuées par une Bande active durant une Opération Take Actions. Et bien que même si nous avons une Bande Finie adjacente à l'espace Red River #6, parce que celle-ci n'est pas active, nous n'allons pas conduire une Opération Take Actions pour le moment, le texte de la carte ne s'applique pas. Le texte de la carte peut seulement s'appliquer si nous effectuons une Opération Take Actions ce tour et puis nous activons cette Bande et la marquons comme finie dans un espace adjacent à la Colonne de Guerre.

Étape 4 De la Phase de la Colonne de Guerre :
Puisqu'il n'y a aucun pion Tribu alliée, Bande, ou Ranchería dans le même espace qu'une Colonne de Guerre, rien ne survient durant cette étape. OK, aussi nous avons une Colonne de Guerre se dirigeant vers nous. Que pouvons-nous faire ? Sauf à utiliser une Countermeasure Actions ou une Action "Harass" sur la Carte Culturelle *Lords of the Plains* Niveau 2, la seule chose que le joueur peut faire ouvertement, est d' "attaquer" une Colonne de Guerre, en effectuant une Opération Take Actions et déplacer une Bande dans le même espace qu'une Colonne de Guerre et la marquer comme finie. Durant l'étape 1 de la prochaine Phase de la Colonne de Guerre,
cette Colonne de Guerre serait empêchée de bouger. Puis, durant l'étape 4 de la Phase de la Colonne de Guerre, la Colonne de Guerre mènerait une Bataille contre cette Bande. Perdre une Bataille dans un espace qui ne contient aucune Ranchería est de loin bien mieux que de perdre une Bataille dans le même espace qu'une Ranchería, aussi il est parfois valable de sacrifier une Bande afin de stopper ou d'affaiblir une Colonne de Guerre.

Retournons à la Phase de Sélection d'une Opération : faisons une autre Opération "Take Actions". Nous activerons notre Ranchería A. Retournez toutes les bandes dans la zone de Ressources de la Ranchería A sur leur face non finie et puis placez les deux Bandes dans les espaces "0" et "1" de la Piste de Médecine.

Nous activerons la Bande avec 1 en force dans l'espace "1" et l'équipons avec un pion Horses, deux Bison, et un Captives.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez les règles 5.2.4 dans la règle du jeu avant de continuer.

Notre Bande active est chargée avec des ressources qui sont bonnes pour le commerce (Trade). Nous dépenserons 1 MP sur 6 MP pour la déplacer de Arkansas #2 à Arkansas #5.

Puis, nous mènerons une Action Trade. Comme vous le lisez dans la section 5.2.4, cela nous coûte 1 MP pour troquer une ressource (Horses, Bison, ou Captives) contre soit une ressource Trade Goods ou une Food. (les Guns peuvent être également acquis dans le Trade, mais seulement si la Carte Culturelle *Trade* Niveau 1 est en jeu.)

Nous dépenserons 1 MP et 1 de nos pions Bison. En retour, nous collecterons 1 pion Food de la zone Available Resources et plaçons-le sous notre pion Bande active pour montrer sa possession.

Pourquoi le Food est plus valable pour nous que le Bison ? Bien, les Bison et Captives ont des points de population ou Pop Point de valeur "1." La Food a une Pop Point de valeur "2."

Note de conception : *Cela représente un complément au régime Comanche, avec de la Nourriture (Food) acquise venant, soit des Tribus sédentaires ou des Colonies.*

© 2016 GMT Games, LLC

Nous dépenserons un autre MP pour négocier (Trade) un de nos pions Bison pour un autre pion Food. Nous dépenserons notre quatrième MP et nous négocierons (Trade) un de nos pions Captives pour collecter un pion Trade Goods du stock disponible.

Il nous reste 2 MPs à dépenser avec cette Bande. Elle est chargée de Ressources que nos familles ont besoin, aussi nous ne ferons rien d'agressif, mais nous allons plutôt retourner dans notre Ranchería en Upper Arkansas #2 et retournez la Bande sur sa face finie avec le pion Horses, 2 Food, et 1 Trade Goods empilés sous elle.

Nous ne dépenserons aucun APs pour activer une autre Bande. Á la place nous concluons notre Opération Take Actions en lançant un dé et comparons le résultat au chiffre situé dans l'espace Opérations Track de notre marqueur (nous ne l'avons pas fait auparavant ; c'est la première fois que le marqueur occupe un espace avec un nombre chiffré sur la piste). Disons que notre lancer est un "3." Puisque que cela est moins ou égal que le nombre dans l'espace occupé que le nombre chiffré par le marqueur Opération sur la piste Operation Track, nous glissons le marqueur Operation vers l'espace "Must Do Passage of Time" sur la piste. Maintenant nous allons vers la Phase d'Opération du Cleanup.

Comme avant pour l'Étape 1, nous enlevons de notre Bande les pions en sa possession pour les mettre dans la zone Ressources de la Ranchería A. Puis, nous lançons un dé pour la Ranchería A et comparons le résultat au nombre de Bandes finies dans cette Ranchería. Le résultat est un "1", aussi l'Ennemi obtient d'exécuter une Opération gratuite.

Nous lançons un dé pour identifier l'Ennemi Actif. Le lancer de dé est un "5", aussi l'Ouest est activé.

Puis nous lançons un dé pour voir laquelle des Instructions sera retournée. Le lancer de dé est un "1", aussi l'Instruction "War" est retournée sur son autre face soit "Settle".

L'Ennemi maintenant exécute cette Instruction parce qu'elle est en haut de sa Colonne. De nouveau, Aucun AP ne sera dépensé car elle est exécutée gratuitement(et de plus, l'Ennemi a 0 AP en ce moment).

Tout de suite, les espaces Rio Grande #1, Llano Estacado #1, et Llano Estacado #2 sont tous à 1 MP d'espace de l'Espace carré Ennemi de l'Ouest et connecté par une Ligne Ennemie de connexion colorée. Mais seulement Llano Estacado #1 peut recevoir une Colonie (Settlement) à cause des règles de l'empilement. Placez 1 Settlement Ouest en Llano Estacado #1 et enlevez le Bison vers la zone Available Resources. Glissez l'Instruction "Settle" vers la Colonne Inactive.

Puis, restaurez l'Enemy Instruction Display. La Colonne de l'Ouest devrait être organisée dans l'ordre suivant (du haut vers le bas) : D, E, F, B, A, C.

Maintenant, nous allons à l'étape 3 de la Phase Opération Cleanup. Nous tirons un pion du draw cup. C'est le pion "4 Enemy APs". Ugh. Nous pourrions retirer de nouveau en utilisant notre pion Trade Goods, mais avec une Colonne de Guerre Ennemie en jeu, il pourrait être préférable de garder notre Trade Goods.

Aussi, l'Ennemi essaiera de dépenser ces APs. Nous lançons un dé pour déterminer l'Ennemi Actif. Nous obtenons un "3" aussi l'Ouest est de nouveau actif. Puis, nous lançons un dé pour retourner une Instruction. Nous obtenons un "1", aussi l'Instruction "War 3" est retournée sur sa face "Culture 4". De nouveau, Nous n'allons pas paniqué et utiliser notre Trade Goods pour une relance.

L'Ennemi maintenant dépense les 4 APs pour exécuter l'Instruction Culture. Retournez le pion Instruction "4 Enemy APs" vers la draw cup.

Comme nous l'avons vu dans le tutoriel, c'est une simple instruction à résoudre. Simplement réduisons nos Points de Culture de 2 : -1 pour l'Instruction basique et puis -1 de nouveau parce que l'Ennemi Actif a une Colonie en jeu. Ajustons nos Points de Culture de "2" à "0."

Avoir 0 Point de Culture n'est pas une place enviable ! Une autre Instruction Culture Ouest ou Sud nous causera une défaite parce que nous perdrions 2 Points Militaires pour chaque Point de Culture perdu. (2.11).

Allez-y et restaurez l'Enemy Instruction Display une fois de plus : E devrait se situer en haut, D tout en bas de la Colonne de l'Ouest.

Nous retournons maintenant à la Phase de la Colonne de Guerre. Défaussez la carte #7 de la zone War Event sur le plateau de jeu. Disons que nous tirons la carte #20. Notez la partie mouvement de la carte, le Nord n'est pas mentionné. Cela signifie que la Colonne de Guerre du Nord ne va pas se déplacer ce tour. C'est parfait ! Le Mouvement de la Colonne de Guerre active n'est pas garanti. Nous obtenons un répit.

Pour l'étape 2 de la Phase de la Colonne de Guerre, nous lançons encore un dé pour voir si la Colonne de Guerre du Nord réduit sa force (même si elle ne se déplace pas). Cependant, nous obtenons un "2" et la force de la Colonne de Guerre n'est pas réduite.

Pour l'étape 3 de la Phase de la Colonne de Guerre, nous tirons une nouvelle carte et contrôlons le texte War Event. Disons que nous tirons la carte #4. Plaçons cette carte dans la zone War Event.

Oh non ! Le texte dit, "When revealed" (*Quand elle est révélée* – voir traduction de la carte), aussi nous effectuons ce que dit le texte en tirant une encore une autre carte et contrôlons seulement pour la partie mouvement. Nous tirons la carte #13 et contrôlons seulement la partie mouvement de la carte avant de la défausser. Soupir. Tellement de choses pour cette carte.La Colonne de Guerre se déplace d'1 espace, de Red River #6 vers Upper Arkansas #4. Notez que pour l'événement sur la carte #4, nous ne lançons pas encore les dés encore pour voir si elle réduit sa force. Notez également que nous ne pouvons utiliser les Trade Goods pour retirer une carte.

Cela nous amène à la fin de la Phase de la Colonne de Guerre. Cette fois-ci, durant la Phase de Sélection de l'Opération, nous sommes forcés de choisir le Passage of Time parce que le pion Operations est dans la zone "Must do Passage of Time"sur la piste Operations Track.

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez la section 4.4 dans la règle du jeu avant de continuer.

© 2016 GMT Games, LLC

Comme vous pouvez le voir, le Passage of Time est une procédure longue. Parcourons cette procédure :

Étape 1 Du Passage of Time :
Retournez la Bande finie avec 1 en force dans la zone de Ressources de la Ranchería A sur sa face non finie. Retournez la Bande avec 2 en force en Lower Arkansas #5 sur sa face non finie.

Étape 2 Du Passage of Time :
C'est ici que nous pouvons créer de nouveaux pions Bande.
Si nous voulons créer une nouvelle Bande dans la zone de Ressources de la Ranchería A, nous aurions à dépenser 1 Point de Population. Si nous voulons créer 2 nouvelles Bandes, nous aurions à dépenser 3 Points de Population. Nous avons 4 Points de Population en équivalent de Nourriture (Food) à dépenser et 1 Point de Population représenté par la pion Captives dans la zone de Ressources de la Ranchería A.

Dépensons notre pion Captives et générons 1 nouvelle Bande de force 1. Retournons le pion Captives vers la zone Available Resources et collectons 1 Bande de force 1 venant du Out of Play et plaçons-la dans la zone de Resources de la Ranchería A.

Notez que les nouvelles Bandes ne peuvent être seulement créées que dans une Ranchería !

Étape 3 Du Passage of Time :

Maintenant nous pouvons dépenser des Ressources pour renforcer nos Bandes. Commençons avec notre Bande isolée de 2 en force située en Lower Arkansas #5. Dépensons le pion Bison qu'il possède (pas le pion Bison non possédé dans le même espace) et augmentez sa force à 3. Échangez la Bande avec 2 en force pour une Bande avec 3 en force venant du Out of Play.

Puis, nous dépensons les deux pions Food de la Ranchería A — 4 Points de Population. Chaque Point de Population nous permettra d'augmenter la force d'une Bande de 1. Nous utiliserons 3 de nos 4 Points de Population pour augmenter les 3 Bandes de force 2. Puis nous utiliserons notre 4ème Point de Population pour augmenter la force d'une de nos Bande à 3. Allez-y et échangez les pions.

Étape 4 Du Passage of Time :
Maintenant, nous pouvons placer une nouvelle Ranchería en jeu. C'est la raison pour laquelle nous avons laissée une Bande isolée en Lower Arkansas #5. Placez le pion hexagonal Ranchería B en Lower Arkansas #5 (Le Bison et la Ranchería peuvent coexister dans un même espace). Maintenant, allons-y et transférons la Bande de 3 en force avec toutes ses possessions dans la zone de Ressources de la Ranchería B.

La Bande utilisée pour créer cette Ranchería a une force de 3, aussi nous donnerons au nouveau ¨Paraibo de la Ranchería un taux de médecine de 3. Placez le marqueur de médecine du Paraibo dans l'espace "3" sur la Piste de Médecine.

Puisqu'il n'y avait pas de pion Mahimania possédé par la Bande qui a créée la Ranchería, nous placerons le Mahimania affilié avec la Ranchería B non possédé dans la zone de Ressources de la Ranchería B. Mettez sa Médecine à 0.

Étape 5 Du Passage of Time :
Dans cette étape, nous pouvons volontairement "abandonner ou mettre à la retraite" un ou plus de Mahimania et transférez le taux de médecine de ce Mahimania vers le Paraibo. Pourquoi faire cela ? Parce que cela nous évitera d'effectuer un death check pour notre Paraibo, et dans notre cas, effectivement cela augmentera le taux de médecine de notre Paraibo. Allons-y et faisons cela pour notre Ranchería A.

Augmentez la médecine de notre Paraibo de "2" à "4", à ce qu'il atteigne le taux de médecine de notre Mahimania. Une fois fait cela, réduisez la médecine du Mahimania à "0." Qu'est-il arrivé ici ? Notre Mahimania est devenu le nouveau Paraibo. Maintenant un guerrier plus jeune va devenir le Mahimania. Nous allons nous renseigner sur ce que va devenir la médecine de notre Mahimania en allant à l'étape 7

Étape 6 Du Passage of Time :
Maintenant, nous devons contrôler pour voir si un de nos Headman meurt. L'avantage d'avoir "mis à la retraite" un Mahimania, est que nous n'aurons pas à lancer les dés pour le Paraibo de la Ranchería A. De plus, nos Mahimanias ayant un taux de médecine de "0", nous n'aurons pas besoin de lancer les dés pour eux.

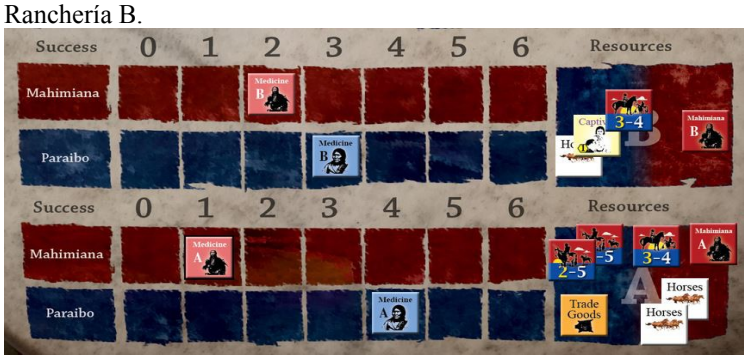
Cela nous laisse avec le Paraibo de la Ranchería B. Disons que notre lancer de dé est un "4." Puisque c'est un résultat plus grand que sa médecine, rien ne se passe. Si le lancer de dé aurait été un "1" ou un "2," sa médecine aurait été réduite au résultat du lancer de dé.

Note de conception : *Une telle réduction représente un homme âgé vieillissant et un nouvel homme, moins compétent devenant le futur Headman.*

Étape 7 Du Passage of Time :
Maintenant, nous lançons les dés pour nos headmen qui ont un taux de "0." Le résultat est divisé par 2 (arrondi à l'inférieur comme d'habitude) et cela deviendra le taux de médecine de notre Mahimania.
Disons que nous obtenons un "1" pour le Mahimania de la Ranchería A. Normalement, cela serait arrondit à "0" mais les règles disent que que la médecine d'un Mahimania ne peut être réduite en dessous de 1, aussi mettons sa médecine à "1" sur la piste de médecine de la Ranchería A ;

© 2016 GMT Games, LLC

Notre lancer de dé est un "4" pour la Ranchería B, aussi mettez la médecine du Mahimania à "2" sur la piste de Médecine sur la Ranchería B.



Étape 8 Du Passage of Time :
Retournez les trois pions "Success" dans la zone Out of Play vers le draw cup.

Étape 9 Du Passage of Time :
Cette étape ne s'applique pas. Cette étape s'applique seulement si le joueur utilise de la Carte Culturelle *Horsemanship* Niveau 2.

Étape 10 Du Passage of Time :
C'est l'instant dans lequel les pions Tribus et Colonies peuvent normalement être tués. Mais il n'y a pas de pions Ravaged sur aucune Tribu ou pions Settlement (Colonie) au lieu d'enlever un tel élément, nous perdons 1 point militaire. Réduisez nos Points Militaires de "3" à "2" sur la piste du General Record Track.

Étape 11 Du Passage of Time :
Maintenant nous devons contrôler les Espaces de Paix pour voir s'ils retournent au statut d'Espace Ennemi. Nous commencerons en lançant un dé pour le pion Ally (allié) en Upper Arkansas #5. Le résultat est un "5." Puisque notre lancer est plus grand que le coût du pion Ally, la paix est terminée. Enlevez le pion Ally de Upper Arkansas #5 et placez-le dans l'espace immédiatement en dessous de "Hunt" sur la Colonne du Nord sur l'Enemy Instruction Display.

Et juste à cause de cela, nous ne réunissons plus l'Objectif de contrôle de victoire pour la Carte Historique H1. Nous les avions réunies une fois lorsque nous avions crée la Ranchería plus tôt dans l'étape 4. Maintenant que nous n'avons plus le contrôle de Upper Arkansas, nous ne réunissons plus les exigences de la carte H1. Puis, nous lançons un dé pour le pion Ally en Lower Arkansas #3. Cette fois, nous obtenons un "3" et ainsi notre pion Ally restera oú il est.

Étape 12 Du Passage of Time :
Dans cette étape nous obtiendrons la possibilité de placez de nouveaux pions Bison sur la carte de territoire, nous sélectionnons aléatoirement un territoire en faisant un lancer de dé. Notre lancer de dé est un "4" qui correspond au territoire Red River. Puisqu'il n'y a pas d'espace vide dans ce territoire, plutôt que de placer un Bison venant du stock, nous enlevons un Bison de n'importe quel espace dans ce territoire (à notre choix) et plaçons-le dans un espace vide n'importe oú sur la carte de territoire (oú nous voulons).

Disons que nous prenons le Bison de Red River #4 et le plaçons en Upper Arkansas #1. Les hardes de Bisons ont migré dans les aires préalablement libérées.

Ensuite, puisqu'il y a un espace vide dans l'espace des Cartes de Développement (duquel nous avons pris la carte *Ute Alliance* durant Planning), nous répéterons cette étape. Il y a deux espaces vides en Upper Arkansas. Prenons le pion Bison dans la zone Available Resources et plaçons-le en Upper Arkansas #6.

Étape 13 Du Passage of Time :
Maintenant défaussez les cartes de développement *War of the Spanish Succession* et *Apache War.* Trouvez les Cartes de Développement #11, #13, et #14. Disons que nous tirons ces cartes. L'acte de tirer s'effectue une carte à la fois. Disons que nous tirons la carte *French Traders* #13 en premier. Placez la carte dans la zone le plus à gauche de l'espace de la zone des Cartes de Développement. Puisqu'il n'y a pas d'effet "When revealed", nous tirons la prochaine carte.

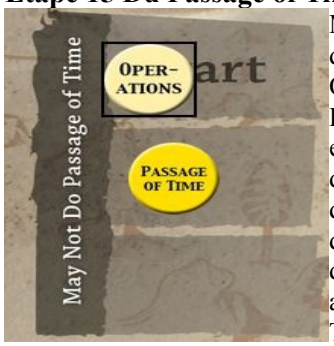
Disons que nous tirons la carte Siege of la Jicarilla #11. Plaçons-la dans l'espace du milieu de la zone des Cartes de Développement. De nouveau, il n'y a pas d'effet "When revealed".

Mais quand nous tirons la troisième carte #14 Disease, nous voyons qu'elle a un effet "When revealed". Nous devons sélectionner aléatoirement une Ranchería et puis réduire la force de toutes ses Bandes de 1 point.

Puisque nous avons deux Rancherías, Disons qu'avec un résultat entre 1 et 3 avec notre lancer de dé signifierait que la Ranchería A serait affectée, un 4-6 concernerait la Ranchería B. Nous obtenons un "2', aussi dans la Ranchería A, chaque Bande réduit sa force de 1 nous laissant avec 2 Bandes avec 1 en force et une Bande avec 2 en force (échangez les pions avec ceux situés dans la zone Out of Play). Puis, nous défaussons la carte Disease, et selon le texte sur la Carte de Développement, nous ne tirons pas une autre carte à sa place.

Étape 14 Du Passage of Time :
Puisque nous avons 0 Point de Culture, nous n'avons pas la possibilité d'acheter une Carte de Développement à ce moment précis.

Étape 15 Du Passage of Time :



Maintenant placez le pion Opérations dans l'espace "Start"sur la piste Operations Track. Si notre pion Passage of Time aurait été dans un espace chiffré, nous aurions lancé un dé pour voir si nous aurions été forcés d'effectuer un Victory Check (contrôle de victoire). Mais puisqu'il n'est pas dans un espace chiffré, nous avancerons le marqueur Passage of Time d'un espace vers le "Must do Passage of Time"'. S'il vous plaît notez que le texte en bas de la Carte de Développement #11 *Siege of Jicarilla*. Si cette carte n'a pas été achetée durant un Planning et prise dans en main avant votre prochaine Opération Passage of Time, elle sera défaussée durant l'étape 13 d'un Passage of Time et quand elle sera défaussée, on avancera le pion Passage of Time d'un espace sur la piste Operation Track. Vous pouvez manquer de temps pour remplir vos Objectifs

© 2016 GMT Games, LLC

de Contrôle de Victoire si vous n'êtes pas prévenant !
S'il vous plaît prenez également note de l'Instruction du Nord "G" sur la piste Operation Track. Nous avons placé ce pion ici durant la mise en place du jeu pour nous souvenir du texte de la Carte Historique, ce pion ira dans dans la draw cup après notre premier Passage of Time. Allez-y et placez-le maintenant dans le draw cup.
Maintenant nous retournons à la Phase de l'Opération Cleanup.

Dans l'étape 1 de cette Phase de l'Opération Cleanup, nous allons enlever les possessions de la Bande dans la Ranchería B ainsi elle ne possédera plus aucun pion.
l'Étape 2 ne s'applique à ce moment précis comme il n'y a pas de Bande finie dans aucune Ranchería.
Pour l'étape 3, disons que nous tirons un pion "Success". Mais puisque l'Ennemi a 0 APs à dépenser, nous allons à l'étape 4 qui également ne s'applique pas pour cette fois.
tuyau : *Si l'Ennemi aurait juste 1 AP à dépenser, le 6.2.2.A aurait été effectué. Aucune Instruction n'aurait pu être exécutée, mais une Instruction aurait pu être retournée.*

Maintenant nous retournons à la Phase de la Colonne de Guerre. Défaussez la carte #W04 de la zone War Event sur le plateau de jeu. Puis, disons que nous tirons la carte #W25. Remarquez le segment mouvement de la Colonne, aussi bien que le segment événement, le texte nous instruit de remélangez les Cartes de Guerre (mélangez les 25 Cartes de Guerre et reconstituez un deck de Cartes de Guerre) et tirez de nouveau. Disons que nous faisons cela et tirons la carte #09. Whow ! La Colonne de Guerre du Nord ne se déplace pas. Défaussez la carte #W09.
Puis, nous lançons un dé pour voir si sa force est réduite de 1—cela sera fait seulement sur un résultat de "1" pour l'instant. Nous obtenons un "5", donc il n'y a aucun changement.

Nous tirons une nouvelle Carte de Guerre et contrôlons l'événement. Cette fois-ci nous tirons la carte #W19. Placez cette carte dans la zone de War Event sur le plateau de jeu.
Puis, nous allons à la phase de Sélection d'une Opération.
Prenez note de l'Action Countermeasure sur la carte dans la zone War Event, nous pourrions prendre un Take Actions et utilisez notre Bande dans la Ranchería B pour abandonner des Captives et mettre fin à la Guerre, mais oú serait l'aventure dans tout cela ?

Á la place, je pense qu'une préoccupation plus pressante est notre manque de Points de Culture. L'instant est précieux pour corriger ce défaut. Disons que nous prenons une Opération Culture.
S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez la section 4.2 dans la règle du jeu avant de continuer.
Les Opérations Culture sont les plus simples de toutes les Opérations à exécuter. Nous gagnons 1 Point de Culture pour chaque territoire qui contient une Ranchería. Notez qu'avoir plus d'une Ranchería dans un territoire ne vous donne pas ici de Points supplémentaires. Tout de suite, nous avons une Ranchería dans deux territoires différents aussi nous gagnons 2 Points de Culture. Nous aurions pu gagner un troisième Point de Culture si nous avions contrôlé Upper Arkansas.
Allons-y et avançons le marqueur "Culture Points" de "0" à "2" sur la piste General Record Track. Puis, avançons le marqueur Operations d'un espace vers le "Must Do Passage of Time" sur la piste Operations Track.
Dans la Phase d'Opération Cleanup, nous pouvons sauter les étape 1 et 2 puisqu'elles ne s'appliquent pas. Dans l'étape 3, de nouveau nous tirons un pion "Success" et rien n'arrive.
Retour à la Phase de la Colonne de Guerre. Défaussez la carte #W19. Puis disons que nous tirons la carte #W06. Cela déplace la Colonne de Guerre dans le même espace que la Ranchería A. Notez que cela aurait pu cibler la Ranchería B qui est maintenant sur un territoire, mais elle se déplace toujours en direction de la Ranchería la plus près et alors utilise la priorité alphabétique si de multiples Rancherías sont équidistantes.

Une fois de plus, nous lançons un dé pour voir si la Colonne de Guerre perd de la force. Nous obtenons un "2". Presque, mais pas suffisant. Il n'y a aucun changement dans la force.

Puis, nous tirons un nouvelle Carte de Guerre pour sa partie War Event. Disons que nous tirons la carte #W23 ; Wow ! Cela paraît un événement heureux. Celui-ci va se révéler presque toujours mauvais pour le joueur car il est à peu près impossible de contrôler le timing nécessaire pour bénéficier de l'effet positif de cet événement. Mais puisque la seule Colonne de Guerre sur un territoire est dans le même espace qu'une Ranchería, une Bataille va arriver et il est probable que nous allons gagner ce combat et ainsi la Colonne de Guerre sera partie durant la Phase d'Opération Cleanup.

L'Étape 4 de la Phase de la Colonne de Guerre ne s'applique pas, mais maintenant l'étape 5 est mise en œuvre. Ici nous sommes confrontés à un choix : nous pouvons perdre 1 Point Militaire et combattre, ou nous pouvons perdre 2 Points Militaires et abandonner les Captives de notre Ranchería A (nous n'en avons pas dans la Ranchería A mais cette option est encore ouverte pour nous), et n'aurons pas à combattre. Le dernier choix ne mettra pas fin à la guerre, cependant il diminuera seulement sa force et placera la Colonne de Guerre dans un espace de départ (dans notre cas présent, elle pourrait être juste à notre porte en Upper Arkansas #5). Le choix sensé est de prendre la perte de 1 Point Militaire et combattre. Réduisons nos Points Militaires de "2" à "1" sur la piste General Record Track.
Note de conception : *Pourquoi perdre un Point Militaire si nous choisissons de combattre ? Parce qu'ils ont trouvé une concentration de notre population qui est composée d'un grand nombre de femmes et d'enfants. Ici il y a une perte de prestige. C'est pourquoi il est préférable de combattre avec une Bande en dehors de la Ranchería, même si une telle Bande sera usuellement dans un état "Finie" et ainsi pas bien équipée pour combattre et réussir un combat.*

S'il vous plaît, arrêtez-vous ici pour une pause ici et lisez la section 7 dans la règle du jeu avant de continuer.

Les joueurs de Navajo Wars noteront que les Batailles sont gérées un peu différemment dans ce jeu..

Étape 1 De la Bataille :

Parce que la Bataille prend place dans le même espace qu'une Ranchería, nous aurons besoin de choisir quelle Bande va combattre pour nous ce tour. Évidemment, s'il y a seulement une Bande ou si

© 2016 GMT Games, LLC

la Bataille est dans un espace sans Ranchería, cette Bande sera "l'unité Comanche."
Sil vous plaît, notez que si la Bataille est dans le même espace qu'une Tribu alliée, cette Allié est défini comme "l'unité Comanche" même s' il n'est pas intrinsèquement Comanche.

Choisissons notre Bande avec 2 en force et équipons-la avec un Horses, notre Trade Goods, et un Mahimania, tout cela venant de la zone de Ressources de la Ranchería A.
Cela nous donne un maximum de chances en notre faveur.

Étape 2 De la Bataille :
Nous n'avons pas de Guns à dépenser aussi nous lançons simplement 1 dé et ajoutons les modificateurs listés en 7.1, étape 2. Dans notre cas, nous aurons un +2 pour la force de notre Bande, +1 en ayant un Mahimania avec notre Bande, +1 grâce à notre pion Horses avec notre Bande selon la Carte de Culture Horsemanship Level 1 que nous avons en notre possession (nous avons commencé le jeu avec). La Force de Guerre du pion de la Colonne de Guerre a un DRM (c'est le nombre blanc) de -0 à cet instant, aussi il n'y a aucun effet.

tuyau : *Ne confondez pas le taux de force de la Colonne de Guerre (qui maintenant est un "2") avec le modificateur de dé (DRM) lequel est actuellement "0".*

Nous obtenons malencontreusement un "1".

Étape 3 De la Bataille :
Non seulement notre lancer du dé n'est pas un "6" modifié ou plus haut, mais parce que c'est un "1" non modifié, nous perdons. N'acceptant pas ce résultat, nous décidons de dépenser le pion Trade Goods de notre Bande et relancez le dé. S'il vous plaît notez que si nous n'avions pas équipé notre Bande avec ce pion, nous n'aurions pas pu l'utiliser (voir 2.7.2.F, paragraphe "IMPORTANT").

Notre relance est meilleure. C'est un "6". Comme nous le voyons dans l'étape 3 de la Bataille,, un "6" non modifié est toujours une victoire Comanche.

Étape 4 de la Bataille :
En contrôlant la règle en 7.2, nous voyons que la conséquence d'une victoire Comanche est que nous diminuons la force de la Colonne de Guerre de 1. Puisque cela n'amène pas la force à 0, nous combattrons un autre round.

Étape 1 De la Bataille :
Nous continuerons à utiliser notre Bande avec 2 en force qui possède encore un pion Horses et un Mahimania.

Étape 2 De la Bataille :
Nos modificateurs du lancer de dé sont encore à +4, aussi n'importe lequel autre qu'un "1" nous fera remporter la victoire une fois pour toute.

tuyau : *Ne le dîtes pas trop fort. En fait, on tente le destin sans même y penser...*

Étape 3 De la Bataille :
Nous obtenons un "2". Whow ! Nous flirtons avec lui, n'est ce pas ? Un "6" modifié, nous gagnons également ce tour.

Étape 4 De la Bataille :
Comme selon en 7.2, la Guerre se Termine. Nous enlevons le pion de force de la Colonne du territoire et le plaçons dans le stock disponible. Le pion Raid est retourné dans l'espace vide le plus haut sur sa colonne dans l'Enemy Instruction Display – dans ce cas, dans l'espace immédiatement en-dessous de "Ally 3" sur la Colonne du Nord de l'Enemy Instruction Display.
Finalement, augmentons le taux de médecine du Mahimania de la Ranchería A de "1" à "2". Soyez sûr de placer la Bande avec 2 en force dans la zone de Ressources de la Ranchería A si vous l'avez pris pour la résolution de la bataille (il est toujours non fini).
Également, soyez sûr de na pas désempiler ses pions ; il reste en possession du Horses et du Mahimania jusqu'à la prochaine Phase de l'Opération Cleanup. Á ce moment là, vous devriez avoir une assez bonne vision des mécanismes du jeu pour que vous soyez capables de jouer à partir de maintenant. Je vous encourage de continuer à jouer jusqu'à la la fin de la première Période Historique. Les Scénarios 9.2, 9.3, 9.3, et 9.6 commencent avec la première Période Historique aussi vous pouvez envisager de jouer jusqu'à la fin de la seconde , la troisième, ou même la quatrième Période Historique si vous le souhaitez.

Assurez-vous de ne pas oublier de gagner 1 Point Militaire durant le tour de la Phase de l'Opération Cleanup dû à la War Event en cours (Carte de Guerre #W23 dans la zone War Event).

Si vous avez lu toutes les parties conseillées dans ce tutoriel, vous aurez lu la plupart de la règle du jeu. Certaine sections ne furent pas couvertes par ce tutoriel.
• 2.10 traite le Victory Check. Cela ne survient qu'à la fin de la Période Historique.
• 6.2.2.C gère que faire quand vous tirez un pion Instruction durant un Success Check ou durant la Phase de l'Opération Cleanup.
• 6.3.3 l'Instruction Encroach est comme l'Instruction Settle, excepté qu'elle place les pions Tribus fermement sur le territoire.
• 6.3.5 l'Instruction Peace est gérée assez similairement que l'Instruction Ally que nous avons vu dans ce tutoriel.
• 6.3.9 l'Instruction Subjugate dirige comment les Ennemis Coloniaux enlèveront les Tribus. Cela semblerait aider le joueur mais réellement non ; elle remplace simplement un ennemi par un de plus gênant.
• 6.3.10 l'Instruction War est identique à l'Instruction Raid que nous avons vu, mais il y a des différences importantes.
• 8.0 Cette section des règles gère la Réserve, qui est quelque chose qui arrive en jeu durant la quatrième partie du jeu.
• 9.0 La section 9 gère l'installation du jeu. Il y a un nombre de scénarios. Nous vous recommandons en premier les plus faciles pour sentir comment jouer le jeu bien avant de se confronter au scénarios plus difficiles qui demandent des décisions plus âpres à prendre.

© 2016 GMT Games, LLC

Notes de Conception

Le concept pour *Comanchería* a commencé pendant que *Navajo Wars* était en phase finale de production. Durant mes recherches pour *Navajo Wars*, l'intérêt a commencé à grandir pour un autre jeu qui aurait dessiné le portrait d' une tribu indienne de l'Amérique du Nord utilisant un système similaire utilisée dans *Navajo Wars*. Comme faisant partie de mes recherches sur les Navajos, j'ai un peu lu sur les ennemis des Navajos. De tous les ennemis des Navajos, j'ai trouvé les Comanches être les plus intéressants.

Les Comanches furent assez différents des Navajos ! Pour une chose, les Comanches furent beaucoup plus belliqueux. Ils furent aussi beaucoup nomades. Mais ce que j'ai trouvé être le plus fascinant de de tous fut qu'ils étaient des conquérants ! Ils s'éloignèrent de la sédentarité des tribus des plaines du sud et forgèrent une forme d'empire. Pendant presque 200 ans, les Comanches ont dominé les plaines du sud de l'Amérique du Nord. Cela fut quelque chose de très différents de l'histoire de Navajos, et c'était une histoire que je voulais vous raconter.

Parce que les Comanches furent assez différents des Navajos, je sentais que le système que j'avais crée pour *Navajo Wars* n'aurait pas fonctionné. Je voulais maintenir "l'atmosphère générale" du premier jeu,, mais je voulais que ce jeu puisse être jouer plus rapidement et soit plus léger en terme de difficultés sur les règles. J'ai expérimenté en élaborant le jeu, un jeu de cartes. Tout était représenté par des cartes. Ce tout jeune prototype fut joué au *GMT Week-end* en 2013. C'était plaisant. Et il marchait étonnamment bien pour un jeune prototype. Mais plus je lisais sur les Comanches, plus je réalisais que le jeu que j'avais élaboré ne représentait pas correctement l'histoire. Le jeu marchait. L'histoire était confuse. Alors j'ai détruit le prototype et j'ai recommencé.

J'ai construit un autre prototype en utilisant un système du point par point pour la carte identique à *Navajo Wars*. Une fois de plus les règles légères et un temps de jeu plus rapide fonctionnait en terme de jeu, mais l'histoire manquait.

Je pense que j'ai construit et détruit deux prototypes avant de réaliser que ce que j'étais en train d'amener dans le jeu, était la chose que les joueur de *Navajo Wars* appréciaient réellement. Après des allers-retours sur le jeu pendant plusieurs mois, j'ai élaboré un ensemble de règles et de composants à tester. Dans l'été 2014, j'avais un prototype qui marchait bien. Le jeu fut révélé au *Consimworld Expo* à Tempe, Arizona et le retour fut encourageant. Quand j'ai mis en place la conception du jeu, j'avais trois buts : rendre le jeu moins complexe et plus abordable que *Navajo Wars*, rendre le jeu plus rapide à jouer, et transmettre le même sentiment de jeu que Navajo Wars tout en représentant le peuple Comanche et raconter leur histoire.

Complexité

Je pense que les logigrammes peuvent parfois être intimidant et difficiles à suivre pour certaines personnes. *Comanchería* pourrait être dépeint en utilisant une suite de logigramme, mais à la place, j'ai décidé d'utiliser l'approche une procédure "pas à pas". Chaque chose dans le jeu a une procédure qui élabore étape par étape ce qui doit être effectué. Cette approche fut plus facile à écrire que la règle du jeu de *Navajo Wars,* mais cela signifiait une fois encore, que la règle du jeu serait plus utile comme une référence plutôt qu'un outil d'apprentissage. Dès le départ, je savais qu'un tutoriel serait nécessaire.

Un sous-produit de cette approche est que je pourrais essentiellement condenser la règle en des aides de jeu. Une fois que le joueur a appris le jeu, celui-ci peut-être joué seulement avec les aides de jeu, en consultant rarement la règle.

En terme de perspective de mécanique de jeu, je croyais *Comanchería* mois complexe que Navajo Wars. Il est essentiellement moins complexe dans la vision de la gestion des conditions de victoire. Dans *Comanchería*, tout ce que vous avez à faire est de consulter l'objectif de contrôle de victoire de la Carte Historique en jeu et le joueur connaîtra à tout moment s'il est train de gagner ou de perdre.

Les Raids Ennemis sont également moins compliqués. Les Raids des Ennemis dans Navajo Wars sont gérés en utilisant un système de logigramme. Ce que j'ai choisi de faire avec *Comanchería* fut de créer un deck de cartes et d'intégrer le mouvement des colonnes de troupes hostiles dans la façon ordinaire de jouer. Le résultat est l'une de mes parties préférée de *Comanchería* : le War Deck.

Rapidité du Jeu

J'ai réellement essayé de rendre *Comanchería* plus rapide à jouer. Á la fin, je crois que le joueur peut s'asseoir et jouer une période historique en entier dans intervalle de temps d'une heure, mais la campagne entière se jouera probablement en six heures pour l'achever en intégralité. En bref, je n'étais pas capable de raccourcir le temps de jeu selon mon intention originelle, mais je crois que c'est compensé par d'autres réalisations dans la conception du jeu.

"L'atmosphère"

Comanchería maintient la triade des opérations de jeu que *Navajo Wars* contient : Take Actions, Planning, Passage of Time. Ce que le joueur effectue dans ces opérations est très différents, et certains argumentent que les pénalités dans l'opération Planning sont plus sévères que le Passage of Time , mais je crois que la vue globale de "l'atmosphère" qui était dans *Navajo Wars* est joliment traduite.

Une chose que j'ai ajouté plus tardivement dans le développement du jeu fut une quatrième opération qui est unique dans *Comanchería* : la Culture. Pendant la plus longue partie de la phase de développement, *Comanchería* n'avait pas un "arbre technologique" comme dans *Navajo Wars*. Les Points Militaires et de Culture n'étaient pas une part de l'équation pour un certain temps. Les premiers testeurs du jeu exprimaient une satisfaction avec la façon de jouer, mais je sentais que quelque chose manquait encore. Je ne suis pas certain pourquoi j'ai résisté pendant longtemps pour rajouter un arbre technologique, mais le rajout des Cartes de Culture et l'inclusion des Points Militaires et de Culture a réellement amélioré le jeu.

Pour finir, je pense que les joueurs seront d'accord qu'il y a un lien "d'ambiance" entre *Navajo Wars* et *Comanchería*.

© 2016 GMT Games, LLC

Les Challenges de Conception

J'ai dû faire face à beaucoup de challenges pour créer ce jeu – Plus qu'avec Navajo Wars. Pour une chose, j'avais besoin que le système modèle la période de la conquête Comanche, puis j'avais besoin que le système graduellement commence à se transformer dans un combat pro-actif pour la survie.

J'avais également besoin de modeler le comportement de beaucoup plus d'ennemis que les Navajos avaient : Les Espagnols au Nouveau-Mexique, les Espagnols au Mexique / Texas, les autres tribus des plaines (le "Nord" et les "Tribus" dans le jeu), les Mexicains au Nouveau-Mexique, les Mexicains au Mexique / Texas, les Texans, et les États-Unis ! Pour faire cela, j'ai crée un une IA ennemie en un système de deux paliers. Le premier niveau est la direction cardinale par laquelle un ennemi vient : Est, Sud, Ouest, et Nord. Puis il y a un second palier : Pour l'Est, le Sud, et l'Ouest un Ennemi Colonial est assigné (Espagne, Mexique, Texas ou les États-Unis).

Les Cartes de Développement et les Cartes Historiques aident à conduire le second palier tout le long dans une perspective historique raisonnable – bien que certains jeux auront des résultats différents de l'Histoire oú l'Espagne maintient ses colonies bien plus longtemps que l'histoire réelle.

Pour modeler la conquête Comanche, j'ai décidé de me démarquer de l'approche du card-driven utilisée dans *Navajo Wars* oú l'ennemi a l'initiative la plupart du temps. Ce que j'ai fait à la place fut de prendre le Raid Pool de Navajo Wars et de le développer davantage. Je l'ai fait de manière à ce que la source première des APs pour l'ennemi soit le résultat d'une agression du joueur, j'ai crée les Objectives de contrôle de victoire en relation au temps historique du jeu. Le joueur a un temps limité pour remplir certains objectifs ou bien le jeu est perdu. Cela signifie que le joueur doit être agressif, mais cette agression est du carburant dans le comportement ennemi. Modeler précisément cette tension prend du temps pour se concrétiser. Finalement, le principal dernier challenge fut comment modeler la Réserve. Dans Navajo Wars, la Réserve annonce la fin du jeu — habituellement avec une défaite du joueur. Mais pendant que les Comanches acceptèrent une Réserve en 1868, les guerres continuèrent jusqu'en 1875 ! Comment modeler cette réalité, fut quelque chose avec lequel j'ai peiné. En utilisant les Cartes de Développement, j'ai crée une approche qui modèle de manière satisfaisante la situation historique. Les Bandes peuvent être envoyées dans la Réserve mais les headmen fonctionnent à un certain point. Certaines Cartes de Développement permettent aux bandes de sortir de la Réserve (comme c'est arrivé historiquement). Pendant ce temps,le joueur doit être agressif sur les deux points militairement (à travers Take Actions) et politiquement (à travers Planning) afin d'éviter d'avoir trop de Rancherías contraintes d'aller dans la Réserve.

Il est inévitable que *Comanchería* sera comparé à *Navajo Wars*. La réponse incroyablement positive à Navajo Wars a réellement réchauffé mon cœur. Mais le succès du premier jeu ne signifie pas qu'il y a beaucoup d'attentes pour le second jeu. Cette compréhension m'a amené à prendre réellement mon temps dans la conception du jeu et son développement. Á la fin, les deux jeux sont différents. Ils racontent des histoires différentes. Quel est le meilleur jeu? Je laisserai cette réponse aux joueurs. C'est mon désir sincère que vous apprécierez vraiment ce jeu autant que moi j'ai eu à vous l'amener.

Joel Toppen

Blackfeet Indian Reservation, Montana, 2016

Lecture complémentaire

Un nombre de livres ont influencé la conception de ce jeu. Puisque la plupart des joueurs sont également des lecteurs assidus de livres historiques, J'ai pensé que vous recommander une courte liste de livres serait bénéfique. La plupart de ces livres sont offerts dans un format e-book tel que Kindle. Les livres qui ont une édition Kindle disponible sont marqués avec un "(K)" ci-dessous ; les livres qui sont disponibles en un format audio sont marquées avec un "(A) » » ci dessous.

L'Empire Comanche, par Pekka Hamalainen fut de loin le plus intéressant de tous les livres que j'ai lu dans mes recherches sur les Comanches. Aucun autre livre ne m'a plus aidé que celui-ci dans la conception du jeu. (K)

Empire of the Summer Moon (l'Empire de la Lune d'été), par S.C Gwynne est facile à lire et accessible. Il se focalise, cependant, sur la dernière période historique des Comanches. Si vous voulez quelque chose qui couvre la chute des Comanches, c'est ce livre. (K, A)

Comanches : Lords of the Southern Plains (les Comanches :Les seigneurs des plaines) par Ernest Wallace et E.Adamson Hoebel est un livre ancien mais bien écrit et très facile d'accès. (K)

The Comanches : A History, 1706-1875, par Thomas W.Kavanagh, est un travail très universitaire qui couvre l'histoire et la culture des débuts en 1700 jusqu'à la période dans la Réserve.

Comanches : The History of a People (Comanches, l'histoire d'un peuple), par T.R Fehrenbach est un autre travail universitaire qui couvre l'histoire et la culture depuis leurs émergences dans les plaines du sud jusqu'à la période de la réserve. (K)

Warrior #75 : Comanche 1800-1874 par Osprey Press offre une très belle vision globale si vous voulez lire quelque chose de bref et de bien illustré.

Bury My Heart at Wounded Knee (Mon cœur est enterré à Wounded Knee)
An Indian History of the American West (une Histoire Américaine de l'Amérique de l'Ouest), par Dee Brown. Tandis que ce livre raconte l'histoire de beaucoup de tribus natives du point de vue des Natifs. Il y a un chapitre qui se concentre sur les Comanches que j'ai trouvé être utile. Ce livre est grandement recommandé à lire. (K,A)

© 2016 GMT Games, LLC

CREDITS

Game Design: Joel Toppen

Development: Mike Bertucelli

Art Director and Package Design: Rodger B. MacGowan

Counters: Joel Toppen

Map and Cards: Donal Hegarty

Manual Layouts: Charles Kibler

Playtesters: Harold Buchanan, Joe Aguayo, Todd Quinn, Brian Pierce, Christophe Champalaune, Gordon Pueschner, Jeff Gringer, Jordan Kehrer, Marek Petrle, Nicolas Morlino, Valerio Vitelli, Wendell Albright

Proofreading: Travis D. Hill, Jonathan Squibb

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, and Mark Simonitch

Manual Cover Paintings: George Catline (1796-1872)

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