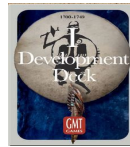
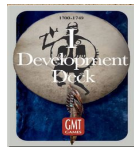


Période 4



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



SMALLPOX 1850 1875

Virulent smallpox epidemic ...

When revealed:
Randomly select an in-play Rancheria and reduce each of its Bands' strength by 1.
If reduced to 0, return to stock.

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

64*

VARIOLE

Une épidémie virulente de Variole.....

Quand elle est révélée :
Aléatoirement, sélectionnez une Rancheria en jeu et réduisez en force de 1 chacune de ses Bandes .
Si elle réduite à 0, retournez la vers le stock.

Quand elle est en jeu :
À la fin de chaque Opération Take Actions sélectionnez un espace rond aléatoirement, enlevez les Tribus de cette espace ou bien, s'il y une ou plusieurs Bandes, réduisez en force de -1 une seule Bande (au choix du joueur s'il y a plus d'une Bande).

64*

EARL VAN DORN 1850 1875

September, 1858: Major Earl Van Dorn's US 2nd Cavalry surprises a Comanche Rancheria...

When revealed:
Select the Rancheria nearest (fewest MPs, not dashed lines) to the East (north) Enemy map space.
One randomly-chosen Band must fight a 1-round Battle (7.1). Apply a -2 modifier to the Battle die roll.

Instead of normal Battle Results (7.2): If Enemy win the Battle, -2 Military Points; if Comanche win the Battle, +1 Military Point.

66*

EARL VAN DORN

Septembre 1858 : le Major Earl Van Dorn du second régiment de Cavalerie surprend une Rancheria Comanche...

Quand elle est révélée :
Sélectionnez la Rancheria la plus près (le moins de MPs, pas les lignes en pointillées) de l'Est (vers le nord) de l'espace Ennemi sur la carte.
Une Bande choisie aléatoirement doit combattre 1 round (7.1), appliquez un modificateur de Bataille de -2.

Au lieu d'un Résultat normal de Bataille (7.2) : Si l'Ennemi gagne la Bataille, -2 Points Militaire ; Si les Comanches gagnent la Bataille, +1 Point Militaire.
(Voir clarification Errata de janvier 2017)

66*

MEDICINE LODGE TREATY 1850 1875

1867 Treaty in which Comanches agreed to accept a Reservation...

When revealed: If Military Pts. > in-play Rancherias, reduce Military Pts. to equal one less than number of in-play Rancherias.

While in-play: At the end of each Operation Cleanup Phase (3.4), if Military Points < in-play Rancherias outside The Reservation, randomly choose 1 such Rancheria and remove it to The Reservation (8.1).

This card may never be removed from play.

68*

ÉPIDÉMIE de VARIOLE

Le Traité de 1867 dans lequel, les Comanches consentent à accepter une Réserve...

Quand elle est révélée :
Si les Points Militaire > aux Rancherias en jeu, réduisez les Points Militaire pour égaliser un de moins que le nombre de Rancherias en jeu.

Pendant qu'elle est en jeu :
À la fin de chaque Phase de l'Opération Cleanup (3.4), si les Points Militaire < aux Rancherias en jeu en dehors de la Réserve, aléatoirement choisissez 1 telle Rancheria et enlevez la pour la mettre dans la Réserve (8.1).

Cette carte ne peut jamais être enlevée du jeu.

68*

TEXAS RANGERS 1850 1875

Rangers protect settlements in Texas...

While in-play:
If no "Success" drawn during a Raid's Success Check (5.2.3) vs. a Settlement, the Raiding Band strength -1.
If reduced to 0 return to stock.

65*

TEXAS RANGERS

Les Rangers protègent les colonies au Texas...

Pendant qu'elle est en jeu :
Si aucun "Success" n'est tiré durant un Success Check fait pendant un Raid (5.2.3) contre une Colonie, la Bande qui fait le Raid perd 1 en force.
Si elle est réduite à 0, retournez la dans le stock.

65*

AMERICAN CIVIL WAR 1850 1875

War between the States gives the Comanche an opportunity to recover...

When revealed:
Reduce Enemy APs to 0. After all Development Cards have been drawn, place card #68 on top of deck.

While in-play:
All East Instructions have no effect. Enemy spends APs but does not execute procedure unless that procedure would cause the player to execute a Recover Instruction.
No Bands reduced in strength during Step 6 of Planning Op.

67*

GUERRE CIVILE AMÉRICAINE...

La Guerre entre les États donne aux Comanches une opportunité de se relever...

Quand elle est révélée :
Réduisez les Enemy APs à 0. Après que toutes les Cartes de Développement ont été tirées, placez la carte #68 sur le haut du deck.

Pendant qu'elle est en jeu :
Toutes les Instructions de l'Est n'ont aucun effet. L'Ennemi dépense ses APs mais n'exécute pas la procédure, à moins que cette procédure n'entraînerait le joueur à exécuter une Instruction Recover.

Aucune Bande ne réduit sa force durant l'Étape 6 d'une Op.Planning.

67*

CYNTHIA ANN PARKER 1850 1875

Famous Comanche captive is recaptured by Texas Rangers at Pease River, December, 1860...

When revealed:
Randomly select an in-play Rancheria with at least one Captives counter in Resources box.
Remove all Captives from that Resources box to stock.
-1 Culture Point for each Captives counter removed.
If no Rancheria with Captives, there is no effect.

69

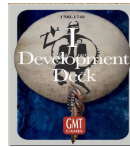
CYNTHIA ANN PARKER

La fameuse captive Comanche est reprise par les Texas Rangers à Pease River en Décembre 1860...

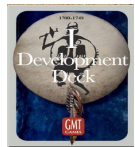
Quand elle est révélée :
Sélectionnez aléatoirement 1 Rancheria en jeu avec au moins un pion Captives dans la zone de Ressources.
Enlevez toutes les Captives de cette zone de Ressources pour les mettre dans le stock.
-1 Point de Culture pour chaque pion Captives enlevé.
Si il n'y a pas de Rancherias avec des Captives,, il n'y a aucun effet.

69

Période 4



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



BUFFALO HUNTERS

1850
1875

The wholesale slaughter of the American bison herds...

While In-Play: During Step 1 of Operation Cleanup Phase (3.4), randomly determine a Territory. Remove one Bison from that Territory (player's choice). If no Bison in Territory, no effect.

Action: An activated Band may attempt to discard this card. For each MP spent while in same space as a Bison counter (not Resources box), roll a die. On a result of '6', discard this card.

70

CHASSEURS DE BUFFLES

Les plus grands massacreurs de troupeaux de bisons de l'Amérique...

Quand elle est en jeu:

Durant l'Étape 1 de la Phase d'Opération Cleanup (3.4), aléatoirement déterminez un Territoire. Enlevez un Bison du Territoire (au choix du joueur). Si aucun Bison n'est présent dans le Territoire, il n'y a aucun effet.

Action : Une Bande activée peut tenter de défausser cette carte. Pour chaque MP dépensé pendant qu'elle est dans le même espace qu'un pion Bison (pas dans la zone de Ressources), lancez un dé. Sur une résultat de '6', défaussez cette carte.

70

KIT CARSON'S 1ST NM VOLUNTEERS

1850
1875

November 25, 1864: Carson's small force bites off more than it can chew...

When revealed:

Select the Rancheria nearest (fewest MPs, not dashed lines) to the West Enemy space. One player-chosen Band must fight a 1-round Battle (7.1). Apply a -2 modifier.

Instead of normal Battle

Results (7.2): If Enemy win the Battle, -2 Military Points; if Comanche win the Battle, +1 Military Point.

72

1ER RÉGIMENT DE VOLONTAIRES NM DE KIT CARSON

Le 25 Novembre 1864 : Une petite force de Carson tente quelque chose au dessus de ses forces....

Quand elle est révélée :

Sélectionnez une Rancheria la plus prêt (avec le moins de MP, pas les lignes en pointillées) d'un espace Ennemi de l'Ouest. Une Bande choisie par le joueur doit combattre 1 seul round (7.1). Appliquez un modificateur de -2.

À la place d'un Résultat normal pour une Bataille (7.2) : Si l'Ennemi gagne la Bataille, -2 Points Militaire ;

Si les Comanches gagnent la Bataille, +1 Point Militaire.

(Voir clarification Errata de janvier 2017)

72

QUANAH PARKER

1850
1875

Son of famous captive becomes an even more famous Comanche warrior...

When revealed:

Randomly select an in-play Rancheria. Increase Medicine rating of that Rancheria's Mahimiana by +3 (max rating of 6).

While In-Play:

Do not make a Headman Death Check (4.4) for one Mahimiana.

74

QUANAH PARKER

Le fils de la fameuse captive devient encore plus fameux parmi les guerriers Comanches...

Quand elle est révélée:

Aléatoirement sélectionnez une Rancheria en jeu. Augmentez le taux de Médecine du Mahimiana de cette Rancheria de +3 (avec un maximum de 6).

Pendant quelle est en jeu :

Ne faites pas un Headman Death Check (4.4) pour un Mahimiana.

74

BUFFALO HUNTERS

1850
1875

The wholesale slaughter of the American bison herds...

While In-Play: During Step 1 of Operation Cleanup Phase (3.4), randomly determine a Territory. Remove one Bison from that Territory (player's choice). If no Bison in Territory, no effect.

Action: An activated Band may attempt to discard this card. For each MP spent while in same space as a Bison counter (not Resources box), roll a die. On a result of '6', discard this card.

71

CHASSEURS DE BUFFLES

Les plus grands massacreurs de troupeaux de bisons de l'Amérique...

Quand elle est en jeu:

Durant l'Étape 1 de la Phase d'Opération Cleanup (3.4), aléatoirement déterminez un Territoire. Enlevez un Bison du Territoire (au choix du joueur). Si aucun Bison n'est présent dans le Territoire, il n'y a aucun effet.

Action : Une Bande activée peut tenter de défausser cette carte. Pour chaque MP dépensé pendant qu'elle est dans le même espace qu'un pion Bison (pas dans la zone de Ressources), lancez un dé. Sur une résultat de '6', défaussez cette carte.

71

TEXAS BEEF

1850
1875

With bison herds dwindling, Texas cattle become an attractive target...

While In-Play:

During Raid Actions (5.2.3), in addition to normal Raid results, if at least one Success drawn, raiding Band takes possession of one Bison counter from stock.

73

LE BŒUF TEXAN

Avec les troupeaux de bisons s'amenuisant, le bétail du Texas devient une cible attractive ...

Pendant qu'elle est en jeu :

Durant une Action Raid (5.2.3), en plus des résultats normaux d'un Raid, si au moins un Success est tiré, la Bande qui a fait le Raid, prend possession d'un pion Bison du stock.

RESERVATION LIFE

1850
1875

Life on the Rez begins to take its toll...

When revealed:

All Bands in The Reservation are flipped to their Finished side.

While In-Play:

Paraibos belonging to Rancherias in The Reservation may not perform Headman Actions during Planning.

75

LA VIE DANS LA RÉSERVE

La vie dans la Réserve commence à faire beaucoup de victimes...

Quand elle est révélée:

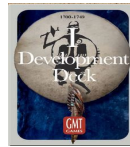
Toutes les Bandes dans la Réserve sont retournées sur leur face finie.

Pendant qu'elle est en jeu :

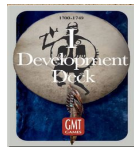
Les Paraibos appartenant aux Rancherias dans la Réserve, ne peuvent pas entreprendre des Actions Headman durant un Planning.

75

Période 4



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



OFF THE RESERVATION 1850 1875

Bands of warriors leave the Reservation to hunt and raid...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand during Step 4 of Take Actions Operation Transfer up to two Bands from The Reservation to Palo Duro Canyon. All Bands in Palo Duro Canyon may be activated for free during this step.

If discarded during Passage of Time, -1 Military Point and advance "Passage of Time" counter one space towards "Must do Passage of Time".

76

À L'EXTÉRIEUR DE LA RÉSERVE...

Des Bandes de guerriers quittent la Réserve pour chasser et faire des raids...

Dépensez 1 PA pour la prendre en main:
À Jouer de sa main durant l'Étape 4 d'une Opération Take Actions pour transférer jusqu'à deux Bandes de la Réserve vers Palo Duro Canyon. Toutes les Bandes dans Palo Duro Canyon peuvent être activées gratuitement durant cette étape.

Si elle est défaussée durant un Passage of Time, -1 Point Militaire et avancez le pion "Passage of Time" d'un espace vers le "Must do Passage of Time"

76

ISATAI 1850 1875

Kiwahadi Shaman claims supernatural powers...

Spend 2 APs to take into hand.
As long as this card is in the player's hand, the player gains +1 Military Point for each Settlement removed from play.

If discarded during Passage of Time, -1 Military Point and advance "Passage of Time" counter one space towards "Must do Passage of Time".

78

ISATAI

Le Shaman Kiwahadi proclame des pouvoirs surnaturels...

Dépensez 2 APs pour la prendre en main:
Aussi longtemps que cette carte est dans la main du joueur, celui-ci gagne +1 Point Militaire pour chaque Colonie (Settlement) enlevée du jeu.

Si elle est défaussée durant un Passage of Time, -1 Point Militaire et avancez le pion "Passage of Time" d'un espace vers le "Must do Passage of Time"

78

TONKAWA SCOUTS 1850 1875

Age-old enemies of the Comanche assist U.S. Cavalry columns...

When Revealed:
All War Columns move one space and do not reduce in strength.

80

ÉCLAIREURS TONKAWAS...

De vieux ennemis des Comanches assistent les colonnes de la Cavalerie U.S...

Quand elle est révélée:
Toutes les Colonnes de Guerre avancent d'un espace et ne réduisent pas leur force.

80

OFF THE RESERVATION 1850 1875

Bands of warriors leave the Reservation to hunt and raid...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand during Step 4 of Take Actions Operation Transfer up to two bands from The Reservation to Palo Duro Canyon. All Bands in Palo Duro Canyon may be activated for free during this step.

If discarded during Passage of Time, -1 Military Point and advance "Passage of Time" counter one space towards "Must do Passage of Time".

77

À L'EXTÉRIEUR DE LA RÉSERVE...

Des Bandes de guerriers quittent la Réserve pour chasser et faire des raids...

Dépensez 1 PA pour la prendre en main:
À Jouer de sa main durant l'Étape 4 d'une Opération Take Actions pour transférer jusqu'à deux Bandes de la Réserve vers Palo Duro Canyon. Toutes les Bandes dans Palo Duro Canyon peuvent être activées gratuitement durant cette étape.

Si elle est défaussée durant un Passage of Time, -1 Point Militaire et avancez le pion "Passage of Time" d'un espace vers le "Must do Passage of Time"

77

2ND ADOBE WALLS 1850 1875

June 27, 1874: Comanche-led coalition attacks buffalo hunters at Adobe Walls...

When revealed:
One player-chosen Band (in The Reservation if possible) must fight a 1-round Battle (7.1). Apply a -2 modifier.

Instead of normal Battle Results (7.2):
If Enemy win the Battle, -1 Military Point; if Comanche win the Battle, +1 Military Point then discard and do not draw another card.

79

UN DEUXIÈME ADOBE WALLS

Le 27 Juin 1874, Une coalition conduite par les Comanches attaquent des chasseurs de bisons à Adobe Walls...

Quand elle est révélée:
Une Bande choisie par le joueur (dans la Réserve si possible) doit combattre 1 round (7.1). Appliquez un modificateur de -2.

À la place d'un résultat normal pour une Bataille (7.2) : Si l'Ennemi gagne la Bataille, -1 Point Militaire ; si les Comanches gagnent la Bataille, + 1 Point Militaire puis défaussez la et tirez une autre carte.

79

MOUNTAIN HOWITZERS 1850 1875

Facing exploding shot for the first time, the Comanches referred to the snub-nose cannons as "the guns that shoot twice"

While In-Play:
-1 Battle DRM.

81

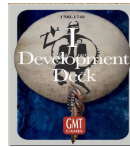
LES HOWITZERS DES MONTAGNES...

...Faisant face pour la première fois à des tirs explosifs, les Comanches attribuent à ces échos assourdissants provenant des canons, comme "les fusils qui tirent deux fois"

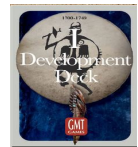
Pendant quelle est en jeu :
-1 au Modificateur de Bataille.

81

Période 4



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



SUPERIOR WEAPONRY 1850 1875

U.S. Cavalry columns are increasingly well-equipped...

When Revealed:
All in-play Guns counters are returned to stock.

When discarded during Passage of Time, player must return 1/2 (rounded up) of all in-play Horses counters to stock (player's choice of which counters to return).

82

UN ARMEMENT SUPÉRIEUR

Les Colonnes de Cavalerie U.S. sont de mieux en mieux bien équipées...

Quand elle est révélée:
Tous les pions Guns en jeu sont retournés dans le stock.

Quand elle est défaussée durant un Passage of Time, le joueur doit retourner (arrondi au supérieur) la moitié des pions Horses en jeu dans le stock (le joueur choisit les pions à retourner).

82

RONALD MACKENZIE'S 4TH U.S. CAVALRY 1850 1875

September 28, 1874, Mackenzie's cavalry column finally brings Quanah Parker to bay in Palo Duro Canyon...

While In-Play:
Rancherias in Palo Duro Canyon visible to Enemy War Columns. Colonial Enemies may use dashed line connections.

When discarded during Passage of Time, player must return 1/2 (rounded up) of all in-play Horses counters to stock (player's choice of which counters to return).

83

RONALD MACKENZIE du 4^{ém} DE CAVALERIE U.S...

Le 28 septembre 1874, la colonne de cavalerie de Mackenzie a finalement amenée Quanah Parker à se réfugier dans Palo Duro Canyon...

Quand elle est en jeu :
Les Rancherias dans Palo Duro Canyon sont visibles aux Colonnes de Guerre Ennemis. L'Ennemi Colonial peut utiliser les lignes de connexion en pointillées.

Si elle est défaussée durant un Passage of Time, le joueur doit retourner (arrondi au supérieur) la moitié des pions Horses en jeu dans le stock (le joueur choisit les pions à retourner).

83

RESERVATION LIFE 1850 1875

Life on the Rez begins to take its toll...

When revealed:
All Bands in The Reservation are flipped to their Finished side.

While In-Play:
Paraibos belonging to Rancherias in The Reservation may not perform Headman Actions during Planning.

84

LA VIE DANS LA RÉSERVE

La vie dans la Réserve commence à faire beaucoup de victimes...

Quand elle est révélée:
Toutes les Bandes dans la Réserve sont retournées sur leur face finie.

Pendant qu'elle est en jeu :
Les Paraibos appartenant aux Rancherias dans la Réserve, ne peuvent pas entreprendre des Actions Headman durant un Planning.

84

Traduction : Champalaune Christophe : cchampalaune@gmail.com