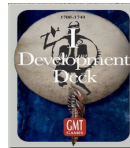
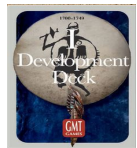


Période 1



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



WAR OF SPANISH SUCCESSION 1700 1749

War in Europe extends chaos to the New World...

While in-play:
War and Subjugate Instructions have no effect. Enemy spends the APs, but does not actually execute the Instruction's procedure unless that procedure would cause the player to execute a Recover Instruction.

03

La guerre de succession en Espagne

La guerre en Europe répand le chaos dans le nouveau-monde.

Pendant qu'elle est en jeu :
Les Instructions Guerre et Subjugate n'ont aucun effet.
L'Ennemi dépense les APs, mais actuellement n'exécute pas la procédure Instruction à moins que celle-ci n'engage le joueur à exécuter une Instruction Recover.

03

APACHE WAR 1700 1749

Plains Apaches unable to cope with the Comanche onslaught...

While in-play:
After completing a player action, if there are three or more Ravaged counters on a Tribe, remove that Tribe from play; return Ravaged counters to stock.

01

GUERRE APACHE

Les Apaches des Plaines ne peuvent rivaliser aux assauts des Comanches...

Pendant qu'elle est en jeu :
Après avoir parachévé une action du joueur, si il y a trois ou plus de pions Ravaged sur une tribu, enlevez cette Tribu du jeu ; retournez les pions Ravaged dans le stock.

01

MISSED OPPORTUNITY 1700 1749

Coyote strikes again...

When revealed:
All Development cards in the player's hand must be discarded.

Discard this card; draw another card.

05

OPPORTUNITÉ MANQUÉE

Le Coyote frappe encore....

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

Défaussez cette carte ;
Tirez une autre carte.

05

UTE ALLIANCE 1700 1749

Numic cousins join forces...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand to place one 3-strength Band into any map space.

OR

Play from hand and roll a die:
Result of 1-2 = no effect;
3-6 = the player may remove one Tribe or settlement counter from play (does not end Peace).

02

ALLIANCE avec les UTE

Les cousins Numic joignent leurs forces

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:

À Jouer de sa main pour placer une Bande de force 3 dans n'importe quel espace

OU

À Jouer de sa main et lancez un dé :
sur un résultat de 1-2:aucun effet ;
3-6= le joueur enlève une Tribu ou un pion Settlement du jeu (ne met pas fin à la paix).

02

DISEASE 1700 1749

European microbes wreck havoc on Comanche immune systems...

When revealed:
Target one in-play Rancheria (Random Selection). Reduce strength of all Bands in targeted Rancheria's Resources box by 1. Discard this card; do not draw another in its place.

04

MALADIE

Les microbes Européens mettent en lambeau le système immunitaire Comanche.

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

04

EPIDEMIC 1700 1749

Epidemic wipes out whole communities...

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

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

06

ÉPIDÉMIE

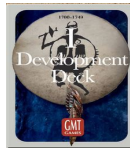
Une Épidémie balaie l'ensemble des communautés

Quand elle est révélée :
Sélectionnez aléatoirement un espace sur chaque territoire. Dans chaque espace sélectionné, -1 en force sur la bande (si c'est une Rancheria, toutes les Bandes dans la zone de Ressources sont touchées), enlevez le(s) pions Tribus.

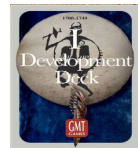
Pendant qu'elle est en jeu :
À la fin de chaque OP. Take Actions, sélectionnez aléatoirement un espace sur la carte de territoire, enlevez le(s) Tribus de cette espace ou s'il y a une Bande ou plusieurs Bandes, -1 en force (au choix du joueur, s'il y a plus d'une Bande)

06

Période 1



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



SPANISH TRADE EMBARGO

1700
1749

Spanish governor forbids trade with the Indios bárbaros...

While in-play:
Player may not Trade in the West Enemy space, nor with any West Settlement for any reason.

07

EMBARGO COMMERCIAL ESPAGNOL

Le gouverneur Espagnol interdit le commerce avec les Indiens Barbares.

Pendant qu'elle est en jeu :
Le joueur n'ont pas la possibilité de faire du Troc dans un espace Ennemi dans l'Ouest, ni non plus dans aucune colonie de l'Ouest sans raisons précises.

07

COUNTING COUP

1700
1749

Brave Comanche warriors turn the tide of battle...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand to cancel one die roll or Success Check draw.
Re-roll the die or return the Success Check counters to cup (all of them) and redraw.

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

09

COMPTER les COUPS

De Braves guerriers Comanches modifient le cours de la bataille...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
À Jouer de sa main pour annuler un lancer de dé ou un Success Check draw.
Relancez le dé ou retournez les pions Success Check dans la tasse (tous sans exception) et retirez.
Si elle est défaussée durant un Passage of Time, avancez le pion Passage of Time d'un espace en direction du "Must do Passage of Time"

09

SIEGE OF LA JICARILLA

1700
1749

Comanche attacks on Apache villages culminate in a 9-day battle...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand to place two Ravaged counters on any Tribe or one Ravaged counter on each of two Tribes.

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

11

Le SIÈGE de JICARILLA

Les Attaques des Comanches sur les villages Apaches culminent en une bataille de 9 jours...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
À Jouer de sa main pour placer deux pions Ravaged sur n'importe quelle Tribu ou un pion Ravaged sur chacune des deux Tribus.
Si elle est défaussée durant un Passage of Time, avancez le pion Passage of Time d'un espace en direction du "Must do Passage of Time"

11

MOUNTED SOCIETY

1700
1749

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

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand to move up to all Rancherías as per 4.3, step 7.

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

08

Une SOCIÉTÉ à CHEVAL

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

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
À Jouer de sa main pour déplacer toutes les Rancherías comme indiqué en 4.3, étape 7.
Si elle est défaussée durant un Passage of Time, avancez le pion Passage of Time d'un espace en direction du "Must do Passage of Time"

08

PROMINENT HEADMAN

1700
1749

Ecuvaracapa was known as one without equal in military achievements...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand in lieu of making a Headman Death Check for one in-play Paraibo or Mahimiana during Passage of Time; Headman does not die.

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

10

Un CHEF INFLUENT

La Tribu Ecuvaracapa fut connue comme l'une, sans égale, dans les exploits militaire...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
À Jouer de sa main au lieu d'effectuer un Headman Death Check pour l'un des Paraibos ou Mahimianas en jeu durant un Passage of Time.
Si elle est défaussée durant un Passage of Time, avancez le pion Passage of Time d'un espace en direction du "Must do Passage of Time"

10

GREAT HUNT

1700
1749

Massive bison herd sighted...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand during a Band's activation. Hunt Action only costs 1 MP during this Band's activation.

12

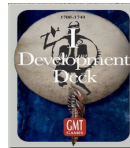
GRANDE CHASSE

D'important troupeaux de bisons ont été vus...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
À Jouer de sa main durant l'activation d'une Bande. L'action HUNT coûte seulement 1 MP durant l'activation de cette Bande.

12

Période 1



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



FRENCH TRADERS 1700 1749

French traders paddle upriver from Louisiana...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand during Take Actions to conduct a Trade action (per 5.2.4 but no AP cost) with active Band in an empty, round map space of Lower Arkansas, Red River, or Brazos Colorado territory.

Active Band may spend up to 2 Bison and/or Horses counters for an equal number of Guns counters in this Trade action.

13

MARCHANDS FRANÇAIS

Des marchands Français remontent en bateau, en amont de la Louisiane...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main: **À Jouer de sa main** durant un Take Actions pour mener une action Trade (selon 3.2.4 mais sans aucun coût en AP) avec une Bande Active dans un espace, vide et rond du territoire Lower Arkansas, Red River, ou Brazos Colorado.

La Bande Active peut dépenser jusqu'à 2 pions Bison, et/ou Horses pour un nombre égal de pions Guns dans cette action Trade.

13

NEGOTIATION 1700 1749

Conflict ends through skillful diplomacy...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand during Planning Operation:

Headman Action:
Select one in-play War Column; War Ends. (This Headman Action may be used throughout Step 4 of Planning procedure.)

15

NÉGOCIATION

Le Conflit prend fin à travers une diplomatie habile...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main: **À Jouer de sa main** durant une Opération Planning :

Action Headman :
Sélectionnez une Colonne de Guerre en jeu ; la Guerre se termine (Cette Action Headman peut être utilisée pendant l'Étape 4 de la procédure Planning.

15

TACTICAL ADVANTAGE 1700 1749

Enemies unable to cope with Comanche tactics...

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

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

17

AVANTAGE TACTIQUE

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

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

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

17

DISEASE 1700 1749

European microbes wreck havoc on Comanche immune systems...

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

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

14

MALADIE

Les microbes Européens mettent en lambeau le système immunitaire Comanche.

Quand elle est révélée :
Ciblez une Rancheria en jeu (Sélection Aléatoire). Réduisez de 1 la force de toutes les Bandes dans la zone de Ressources de la Rancheria ciblée.

Défaussez cette carte ; n'en tirez pas une autre pour la mettre à sa place.

14

QUALITY MOUNTS 1700 1749

Comanche ponies were of legendary quality...

Spend 1 AP to take into hand.
As long as this card is in the player's hand, the player may risk losing this card in order to gain bonus MPs:

When activating a Band, the player use get up to 6 bonus MPs.

After the Band has finished, roll a die. If the die roll is ≤ the number of bonus MP used, discard this card.

16

MONTURES de QUALITÉ

Les poneys Comanches eurent des qualités légendaires...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main: Aussi longtemps que cette carte est dans la main du joueur, celui-ci peut risquer de perdre cette carte afin de gagner des bonus en MPs :

Quand une Bande est activée, le joueur utilise jusqu'à 6 MPs en bonus.

Après que la Bande a fini, lancez un dé, si le résultat est ≤ au nombre de bonus en MP utilisé, défaussez cette carte.

16

NO RELIEF FROM WAR 1700 1749

Relentless Comanche onslaught...

Spend 1 AP to take into hand.
Play from hand when an Enemy Recover Instruction executed (6.3.7), before any die roll required by History Card is made.

Enemy APs are spent to execute Instruction, but no Enemy Ravaged counters are removed.

18

AUCUN SOULAGEMENT Dans La GUERRE...

... Les Comanches sont implacables dans l'assaut...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main: **À jouer de sa main** quand une Instruction Ennemi Recover est exécutée (6.3.7), avant qu'aucun lancer de dé ne soit requis, consultez la Carte Historique.

Les Enemy APs sont dépensés pour exécuter une Instruction, mais aucun pion Ravaged n'est enlevé.

18

Période 1



21 CARTES de DÉVELOPPEMENT



END OF UTE ALLIANCE

1700
1749

Ute-Comanche coalition breaks down...

When Revealed: Place one available Tribe into Upper Arkansas Area 1. Remove any Bison to stock and displace any Rancheria from this space to any space in Upper Arkansas within stacking. If no such space, Rancheria is destroyed (2.5.3).

While this card is in-play, Tribe in Area 1 of Upper Arkansas does not count against Comanche Control of Upper Arkansas.

19

FIN de l'ALLIANCE UTE

La coalition Ute-Comanche vole en éclat...

Quand elle est révélée : Placez une Tribu disponible dans Upper Arkansas #1. Enlevez n'importe quel Bison vers le stock and déplacez n'importe laquelle des Rancherías de cette espace vers n'importe quel espace en Upper Arkansas dans les limites d'empilement. S'il n'y a pas de tels espaces, la Rancheria est détruite (2.5.3).

Pendant que cette carte est en jeu, la Tribu dans la Zone 1 en Upper Arkansas ne compte pas pour le Contrôle des Comanches d'Upper Arkansas.

19

TAOS PUEBLO TRADE OPENED TO COMANCHES

1700
1749

The Taos Pueblo was a major trade center for indigenous peoples in the American Southwest...

While in-play, West square Enemy Space (only) is treated as a Peace Space for Trade purposes. Player may not conduct Raid or Warpath actions in West square Enemy Space.

20

Le MARCHÉ de TAOS PUEBLO EST OUVERT aux COMANCHES

Taos Pueblo fut un centre de commerce majeur pour les peuples indigènes dans le Sud-Ouest Américain ...

Pendant qu'elle est en jeu, l'espace carré Ennemi de l'Ouest (seulement) est traité comme un Espace de Paix pour des buts commerciaux. Le joueur n'a pas la possibilité de mener des Raids ou des actions guerrières dans l'espace carré Ennemi de l'Ouest.

20

MILD WINTER

1700
1749

Mild winter on the southern plains draws bison herds...

When revealed: Conduct Step 12 of the Passage of Time Procedure.

21

HIVER DOUX

Un hiver DOUX dans les plaines du Sud, attirent les troupes de bison...

Quand elle est révélée : Menez l'Étape 12 de la procédure Passage of Time.

21

Traduction : Champalaune Christophe : cchampalaune@gmail.com