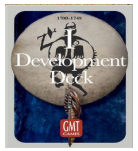
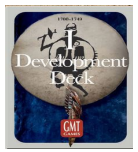
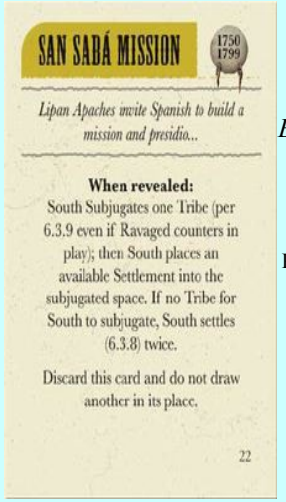
Période 2  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 



MISSION SAN SABÁ

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

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

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

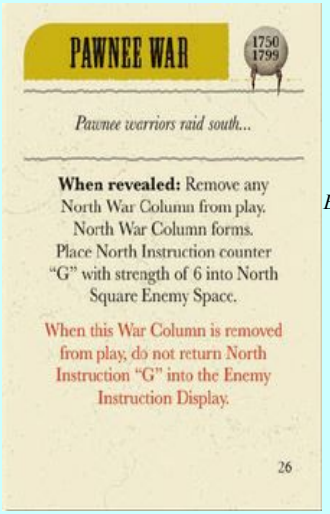
22

ÉPIDÉMIE de VARIOLE

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

Quand elle est révélée :
Sélectionnez aléatoirement 1 espace sur la carte dans chaque territoire : Dans chaque espace sélectionné, -1 en force pour la Bande (si c'est une Ranchería, toutes les Bandes dans la zone de Ressources sont impactées), enlevez n'importe quel pion Tribu.
Pendant qu'elle est en jeu :
Á la fin d'une Op. Take Actions, sélectionnez aléatoirement 1 espace sur la carte, enlevez n'importe quelle Tribu de cette espace ou une bande(s), -1 en force sur une Bande (au choix du joueur s'il y a plus d'une Bande).

24



GUERRE PAWNEE

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

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

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

26

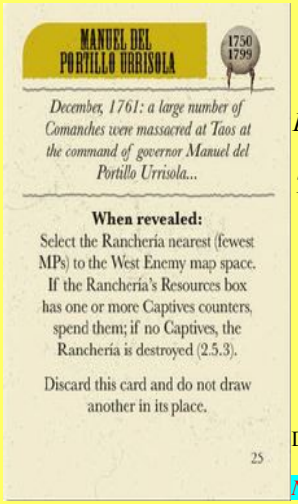
EXPANSION OSAGE

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

Pendant qu'elle est en jeu :
Placez une Tribu disponible sur un espace dans le territoire du Lower Arkansas dans la limite des règles d'empilement (utilisez la Sélection Aléatoire si >1).
Enlevez des Bison de l'espace.
S'il n'y a aucun espace adapté, placez aléatoirement dans un espace Upper Arkansas dans les limites de l'empilement.

Défaussez cette carte et tirez en une autre.

23

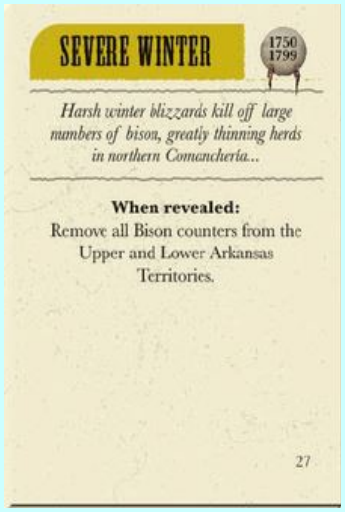


MANUEL DEL PORTILLO URRISOLA

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

Quand elle est révélée :
Sélectionnez la Ranchería la plus prêt (le moins de MPs) d'un espace Ennemi de l'Ouest. Si la zone de Ressources de la Ranchería a un ou plus de pions Captives, dépensez les ; s'il n'y a pas de Captives, la Ranchería est détruite (2.5.3).
Défaussez cette carte et n'en tirez pas une autre à sa place.
Note de Joël : voir FAQ partie Errata.

25

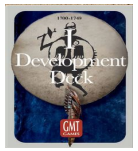
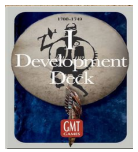


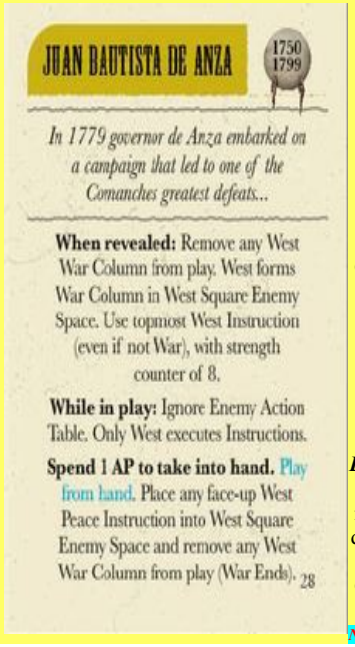
HIVER RIGOUREUX

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

Quand elle est révélée : :
Enlevez tous les pions Bison dans les Territoires Upper et Lower Arkansas

27

Période 2  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 



JUAN BAUTISTA DE ANZA

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

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

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

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

Note de Joël : voir FAQ partie Errata

28

CUENO VERDE

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

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

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

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

29

NUEVO APACHERÍA

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

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

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

30

OPPORTUNITÉ MANQUÉE

Le Coyote frappe encore...

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

Défaussez cette carte ; Tirez en une autre.

31

Des GUERRIERS HABILES

Les guerriers Comanches montrent leurs grandes capacités tactique...

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

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

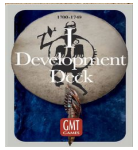
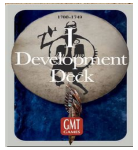
32

COMANCHEROS

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

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

33

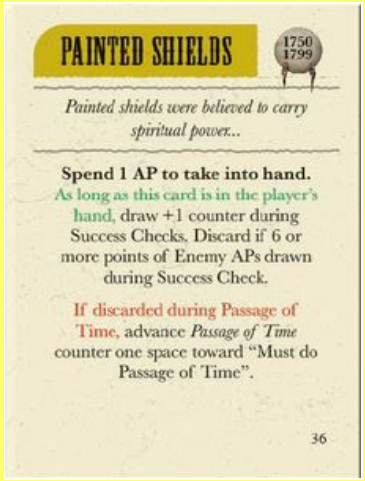
Période 2  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 

COMANCHEROS

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

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

34



BOUCLIERS PEINTS

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

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

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

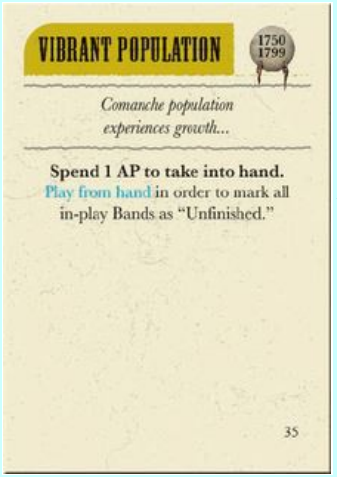
36

MALADIE

Les microbes Européens mettent en lambeau le système immunitaire Comanche.

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

38



Une POPULATION VIVANTE

La population Comanche connaît la croissance

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

35

HOMME MÉDECINE

Le Shaman regarde le futur...

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

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

37

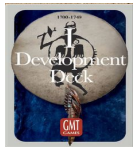
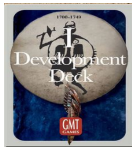
LUNE COMANCHE

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

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

Après avoir joué, dépensez 1 AP pour retournez cette carte dans la main, sinon défaussez la.
Note de Joël : voir FAQ partie Errata.

39

Période 2  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 

LUNE COMANCHE

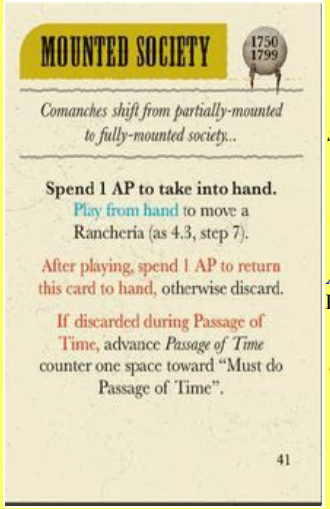
Les Raids Comanches prenaient souvent place pendant la nuit,sous une complète lune d 'été...

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

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

Note de Joël : voir FAQ partie Errata.

40



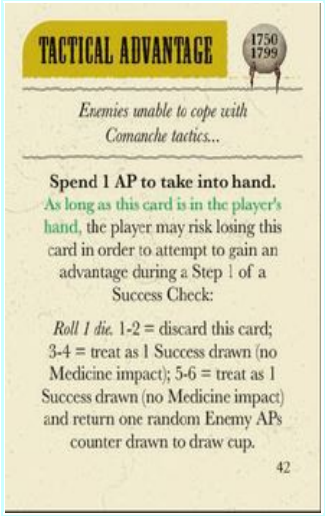
Une SOCIÉTÉ à CHEVAL

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

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Á 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"

41



AVANTAGE TACTIQUE

Les Ennemis sont incapables de rivaliser avec les tactiques des Comanches...
Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Aussi longtemps que cette carte est dans la main du joueur, celui-ci peut risquer de perdre cette carte afin de tenter de gagner un avantage durant l'Étape 1 d'un Success Check :

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

42

Traduction : *Champalaune Christophe : cchampalaune@gmail.com*