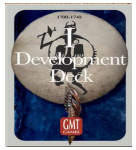
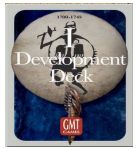
Période 3  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 

LA PISTE DE SANTA FÉ

Les trains de chariots commencent à se déplacer vers l'ouest.

..

Quand elle est révélée :
La route de Santa Fé s'ouvre. Voir l'Étape 4 de la Phase de l'Opération Cleanup.

Pour le reste du jeu, le joueur est libre d'exécuter d'autres actions que Trade dans le Nord-Est de l'Espace Ennemi

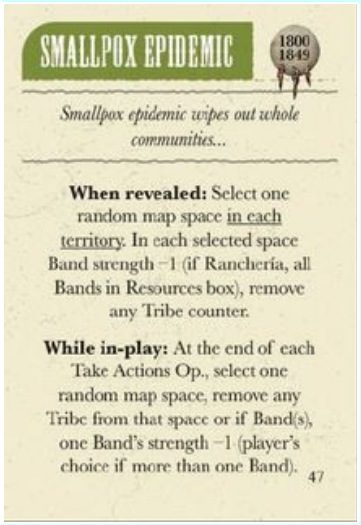
43*

FORT GIBSON

Les USA construisent des forts pour protéger l'achat de la Louisiane...

Quand elle est révélée :
Placez une Colonie de l'Est dans la zone #6 de Lower Arkansas.
Si il y avait une Ranchería dans cette espace, déplacez la dans une autre zone en suivant les règles de l'empilement. Si, il y avait une Tribu ou un Bison dans cet espace, enlevez le vers le Out of Play.

45

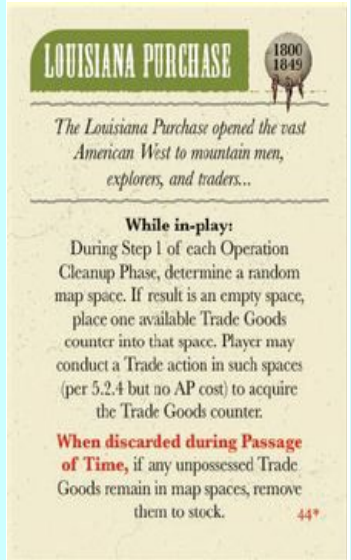


ÉPIDÉMIE de VARIOLE

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).

47

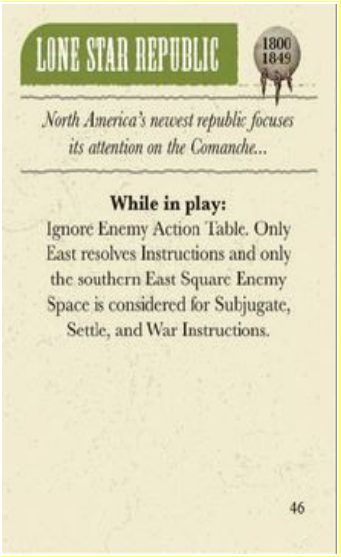


L'ACHAT DE LA LOUISIANE

L'achat de la Louisiane a ouvert les vastes étendues de l'Amérique de l'Ouest aux montagnards, explorateurs, et négociants...

Pendant qu'elle est en jeu :
Durant l'Étape 1 de chaque Phase de l'Opération Cleanup, déterminez aléatoirement un espace sur la carte. Si le résultat est un espace vide, placez un pion Trade Goods dans cet espace. Le joueur peut mener une action Trade dans de tels espaces (selon le 5.2.4, mais aucun coût en AP) pour acquérir un pion Trade Goods.
Quand elle est défaussée durant un Passage of Time, si un nombre quelconque de Trade Goods non possédés restent dans des espaces sur la carte, enlevez les vers le stock.

44*



LONE STAR REPUBLIC

La nouvelle république d'Amérique du Nord prête plus attention aux Comanches...

Pendant qu'elle est en jeu :
Ignorez le Tableau Enemy Action. Seul l'Est résout les Instructions et seul, l'espace Carré Ennemi du Sud-Est est considéré pour les Instructions Subjugate, Settle , et War.

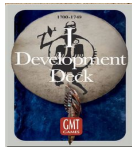
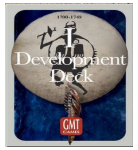
46

ÉPIDÉMIE de CHOLÉRA

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).

48

Période 3  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 

LE REVOLVER COLT-WALKER

L'invention de Samuel Walker et Samuel Colt est un revirement de situation dans les Plaines du Sud.

Quand elle est révélée :
Tous les pions Guns sont enlevés du jeu.
Pendant qu'elle est en jeu :
Aucun Guns ne peut être acquis. -1 dans les DRM (modificateur de lancer de dé) contre l'Est et le Sud.

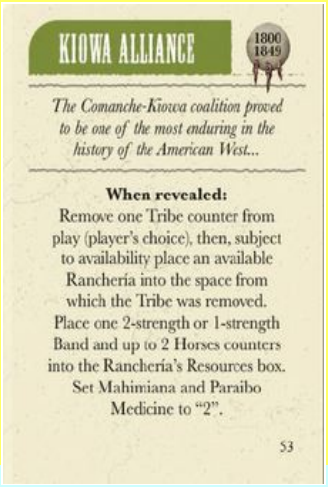
49

INDÉPENDANCE DU TEXAS

Un nouvel ennemi émerge...

Quand elle est révélée :
Enlevez aléatoirement une Tribu du territoire Red River. Puis, placez une Colonie de l'Est aléatoirement dans un espace de Red River (assujetti à l'empilement) Enlevez le(s) pion(s) Bison de cette espace.

51



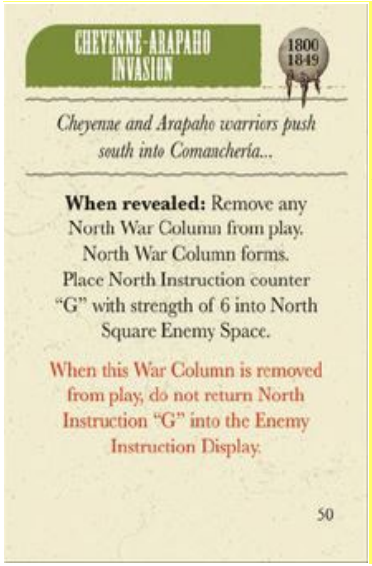
ALLIANCE AVEC LES KIOWAS

La coalition Comanche – Kiowa s'avéra être l'une des plus durable dans l'histoire de l'Amérique de l'Ouest...

Quand elle est révélée :
Enlevez un pion Tribu du jeu (au choix du joueur), puis, en fonction de la disponibilité, placez une Ranchería dans l'espace d'où la Tribu fut enlevée. Placez une Bande avec 2 en force ou 1 en force et jusqu'à 2 pions Horses dans la zone de Ressources de la Ranchería. Installez la Médecine du Mahimania et du Paraibo à "2".

Note de Joël : voir FAQ partie Clarifications

53



INVASION CHEYENNE -ARAPAHO

Les guerriers Cheyennes et Arapahos avancent dans le Sud de la Comanchería...

Quand elle est révélée :
Enlevez du jeu, les Colonnes de Guerre du Nord.
Des Colonnes de Guerre du Nord se forment. Placez le pion Instruction du Nord "G" 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 du Nord "G" dans l'Enemy Instruction Display.

50

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.

52

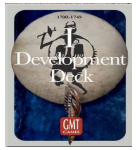
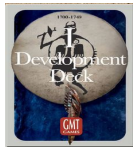
RAID DE 1000 MILES

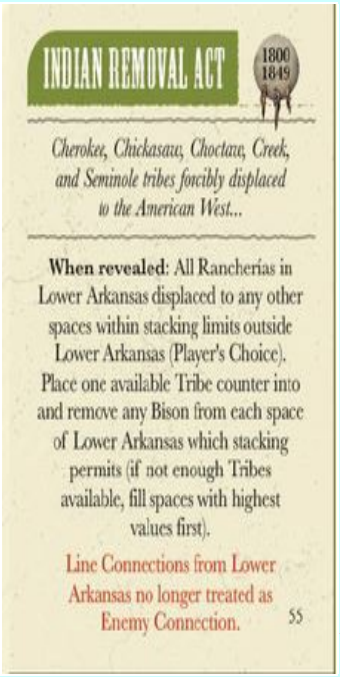
Il n'était pas du tout inouï pour les guerriers Comanches de voyager entre 500 à 1000 miles pour faire un Raid...

Dépensez 1 AP pour la prendre en main:
Á Jouer de sa main pour donner à une Bande active +6 MPs.

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

54

Période 3  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 



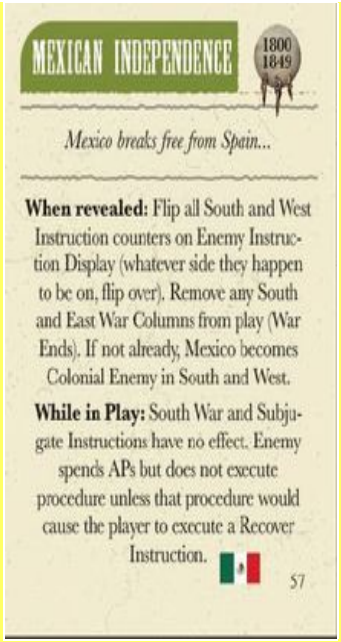
ACTE DE DÉPLACEMENT DES INDIENS...

Les Tribus Cherokees, Chickasaws, Choctaves, Creeks, et des Séminoles furent forcées à se déplacer vers l'Ouest Américain....

Quand elle est révélée :
Toutes les Rancherías dans le Lower Arkansas sont déplacées dans n'importe quel espace dans les limites de l'empilement en dehors du Lower Arkansas (au choix du joueur). Placez un pion Tribu disponible dans chaque espace libéré et enlevez tous les pions Bison de chaque espace du Lower Arkansas qui autorisent l'empilement (s'il n'y a pas assez de Tribus disponibles, remplissez les espaces avec les plus hautes valeurs en premier).

Les lignes de Connections du Lower Arkansas ne sont plus traitées comme des Connections Ennemies.

55



INDÉPENDANCE MEXICAINE

Le Mexique brise ses liens avec l'Espagne...

Quand elle est révélée :
Retournez tous les pions Instruction du Sud et de l'Ouest sur l'Enemy Instruction Display (quelque soit la face qu'ils présentent, retournez les). Enlevez du jeu les Colonnes de Guerre du Sud et de l'Est (la Guerre se termine). Si cela n'est pas déjà le cas, le Mexique devient un Ennemi Colonial dans le Sud et l'Ouest.

Pendant qu'elle est en jeu :
Les Instructions du Sud, War et Subjugate n'ont aucun effet. L'Ennemi dépense ses APs, mais n'exécute pas la procédure, à moins que cette procédure entraînerait le joueur à exécuter une Instruction Recover.

57

LUNE COMANCHE

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

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

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

59

Note de Joël : voir FAQ partie Errata.

LE DON DE DONNER

Dans la vision du monde Comanche, le don transforme les étrangers en parents ....

Quand elle est en jeu :
Durant Planning, un Paraibo peut faire la chose suivante :
Headman Action :
Dépensez 1 AP. Collectez un pion Trade Goods du stock ; placez le dans n'importe laquelle des zones de Ressources.

56

COMANCHEROS

Les Comancheros furent des Mexicains qui furent autorisés à commercer avec les Comanches à l'intérieur de la Comanchería...

Quand elle est en jeu :
Á la fin de chaque Opération Planning, placez un pion Trade Goods dans la zone de Ressources de n'importe laquelle des Rancherías en jeu.

58

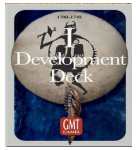
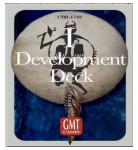
NÉGOCIANTS AMÉRICAINS

Des négociants venus de l'Est cherchent à ouvrir de nouveaux marchés dans la Comanchería....

Quand elle est révélée :
Sélectionnez aléatoirement un espace sur la carte. Si l'espace ne contient pas une Tribu ou une Colonie, placez un pion Trade Goods du stock dans cette espace et ***-1 Point de Culture***. Durant un Take Actions, une Bande peut dépenser 1 MP pour en prendre possession.

Pendant quelle est en jeu :
Répétez ci-dessus durant l'étape 1 de chaque Phase de l'Opération Cleanup (3.4).
Quand elle est défaussée durant un Passage of Time, si des Trade Goods restent dans un espace sur la carte,, enlevez-les du stock.

60

Période 3  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 

PRESSION COLONIALE

L'expansion Coloniale commence à mettre un pression significative sur les Comanches...

Quand elle est révélée :
+1 Point Militaire pour chaque Territoire contrôlé par les Comanches.

Quand elle est défaussée durant un Passage of Time, -1 Point Militaire pour chaque Territoire qui ne contient pas déjà une Ranchería Comanche.

61

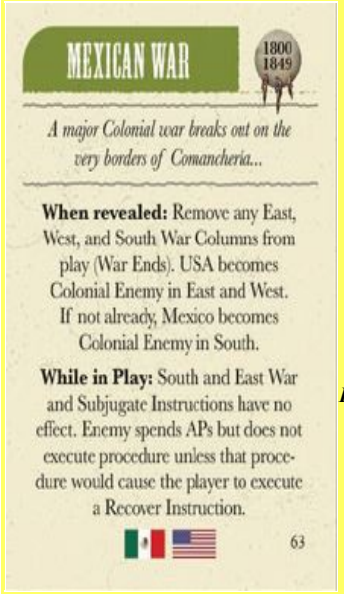
CYNTHIA ANN PARKER

Peut-être la plus fameuse captive des Comanches ; mère de Quanah Parker, le plus fameux chef de guerre Comanche...

Quand elle est en jeu :
+1 Point de Culture pour chaque Captives collectées durant une Action Raids (5.2.3).

Quand elle est défaussée durant un Passage of Time, avancez le pion "Passage of Time" d'un espace vers le "Must do Passage of Time".

62



GUERRE MEXICAINE

Une guerre coloniale majeure éclate très prêt des bords de la Comanchería...

Quand elle est révélée :
Enlevez du jeu, les Colonnes de Guerre de l'Est, de l'Ouest, et du Sud (la guerre se termine). Les USA deviennent l'Ennemi Colonial dans l'Est et l'Ouest. Si cela n'est pas déjà fait, Le Mexique devient un Ennemi Colonial dans le Sud.
Pendant quelle est en jeu : Les Instructions Subjugate et War du Sud et de l'Est n'ont aucun effet. L'Ennemi dépense des APs, mais n'exécute pas la procédure, à moins que cette procédure n'entraînerait le joueur à exécuter une Instruction Recover.

63

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