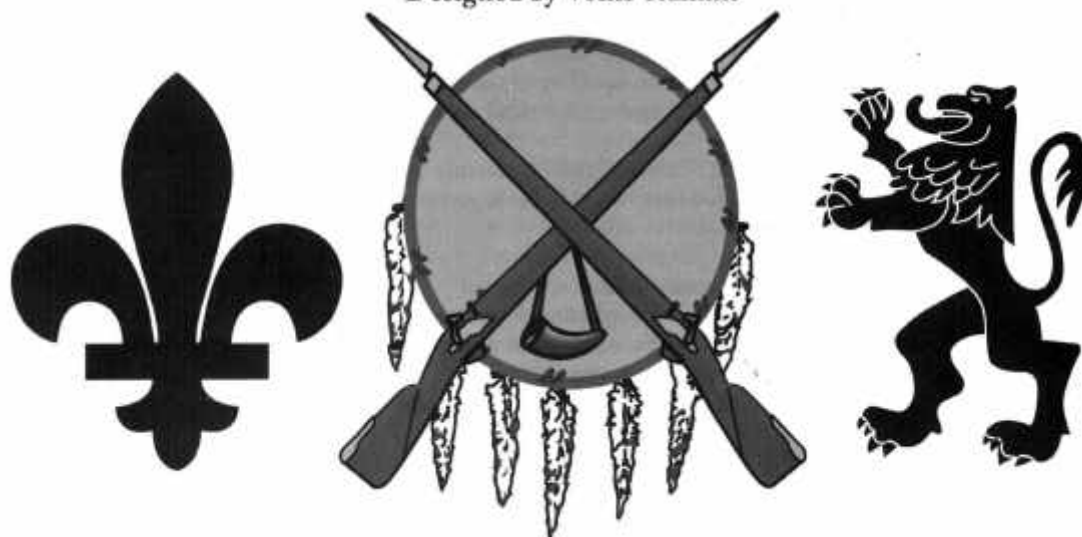


Wilderness War

Strategic Game of the French & Indian War

Designed by Volko Ruhnke



LIVRET DE REGLES

1.0 Introduction	2	8.0 Forts, Forteresse et Sièges	9
2.0 La carte du jeu	2	8.1 Batailles en dehors des Forts et Forteresses	9
3.0 Les pièces du jeu	2	8.2 Sièges	10
3.1 Les unités	2	9.0 Assauts	10
3.2 Les leaders	3	9.1 Généralités	10
3.3 Les marqueurs	3	9.2 Gagnant/Perdant	11
4.0 Séquence de jeu	4	10.0 Raids	11
5.0 Cartes de Stratégie	4	10.1 Cibles	11
5.1 Généralités	4	10.2 Déploiement de Milice contre les Raids	11
5.2 Piles de Cartes	4	10.3 Résolution d'un Raid	11
5.3 Activation	4	10.4 Retour à la maison	12
5.4 Construction	5	11.0 Attrition	12
5.5 Evènements	6	11.1 Qui subit l'Attrition	12
6.0 Mouvement	7	11.2 Perte par Attrition	12
6.1 Généralités	7	12.0 Victoire	12
6.2 Mouvement terrestre	7	12.1 Comment Gagner	12
6.3 Mouvement par Bateaux	7	12.2 Points de Victoire	12
6.4 Mouvement Naval	7	12.3 Offre	13
6.5 Mouvement dans espace occupé par l'ennemi	8	REGLES AVANCEES	13
7.0 Batailles	8	13.0 Infiltration	13
7.1 Généralités	8	14.0 Interception	13
7.2 Résolutions des batailles	8	14.1 Généralités	13
7.3 Milice	8	14.2 Qui peut intercepter	13
7.4 Evènements influençant les combats	8	15.0 Fuite de Bataille	14
7.5 DRMs & décalage de colonne	8	16.0 Reconnaissance	14
7.6 Pertes de pas	9	17.0 Ravitaillement	14
7.7 Perte de Leader	9	17.1 Généralités	14
7.8 Gagnant/Perdant	9	17.2 Ligne de ravitaillement	14
7.9 Retraite	9	17.3 Effets du non ravitaillement	14

1.0 INTRODUCTION

WILDERNESS WAR est un jeu pour deux joueurs basé sur la lutte entre la Grande-Bretagne et la France pour le contrôle de l'Amérique du Nord. Un joueur est l'Anglais, l'autre le Français.

WILDERNESS WAR inclut :

Une carte 22 "x 34"

Deux feuilles de pions

24 pions leader à mettre sur socles

Deux cartes de références pour les joueurs

70 cartes de stratégie

Deux dés à six faces

Un livret de jeu

Ce livret de règles

S'il y a des composants endommagés ou manquants, entrez, s'il vous plaît, en contact avec nous à :

Jeux GMT

BP 1308

Hanford, CA 93232-1308

Si vous avez des questions des règles, nous serons heureux de vous répondre si vous nous envoyez à l'adresse ci-dessus une enveloppe à votre adresse. Pour une réponse plus rapide, nous sommes sur Internet à www.gmtgames.com, qui inclut un forum ou envoyer un e-mail à rwinslow@gmtgames.com ou vruhnke@gmtgames.com.

2.0 LA CARTE DU JEU

Espaces Cultivés et Départements :

Tous les espaces cultivés, sauf les cases de Louisbourg et Halifax, sont dans un des trois Départements. Les espaces dans le Département St Lawrence, plus Louisbourg, sont "contrôlés à l'origine" par un "ami naturel" au Français. Les espaces dans les Départements du Nord et du Sud, plus Halifax, sont "contrôlés à l'origine" par un "ami naturel" aux Anglais. Un espace qui est un "ami naturel" à un camp est un "ennemi naturel" à l'autre.

Fortifications : "les Fortifications" incluent les forteresses, les forts achevés et les palissades. Les forteresses sont marquées sur la carte et ne peuvent pas être construites ou détruites; les forts et les palissades ont des marqueurs. Les forts en construction (les pions avec pelle et pioche) ne comptent pas comme des fortifications jusqu'à leur achèvement.

Forteresses : le contrôle amical d'un espace de forteresse (ou forteresse / port) exige qu'il soit non assiégé, sans unités ennemies, **et**, si "à l'origine ennemi", occupé par au moins une unité amie ou un marqueur "Amphib".

NOTE HISTORIQUE : des centres de population hostiles ont dû être mis en garnison.

Colonies : les espaces de colonies indiennes sont marqués avec un bord coloré qui correspond aux pions d'unité indiens et aux symboles de carte d'Événement. Il y a une colonie pour chaque tribu sauf le Cherokee, dont la colonie est hors de la carte.

Connexions : les Espaces sont connectés par l'eau (rivière ou rivage de lac) ou des connexions terrestres. L'une ou l'autre connexion peut être employée pour se déplacer d'espace en espace, retraire, etc...

IMPORTANT : les connexions d'eau sont considérées avoir des connexions terrestres aussi et peuvent être employés pour un mouvement terrestre ou un mouvement par bateau.

Flèches : les flèches partant de Halifax et Louisbourg sont utilisées pour des mouvements amphibies Britanniques seulement. Les quatre flèches partant du Pays d'en Haut (les Grands Lacs

supérieurs) peuvent être employées pour le mouvement terrestre ou celui par bateau, mais seulement dans la direction indiquée. Les espaces avec des flèches entre eux ne sont pas "adjacents" pour la retraite ou d'autres buts non inscrit ici.

Case de Leader : la plupart des leaders ont des cases, où les unités et d'autres leaders empilés dans le même espace peuvent être placés pour la facilité du jeu.

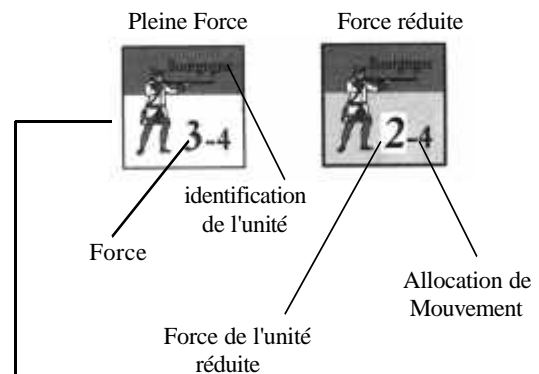
Empilement : la seule limite d'empilement est qu'il ne peut pas avoir plus de quatre unités **à l'intérieur** d'un fort quand un ennemi entre dans un espace avec un fort. L'empilement affecte des aspects du jeu divers comme l'attrition, l'événement SMALL POX et si une Bataille aboutit à un gain de point de victoire. Les joueurs peuvent toujours inspecter le contenu de piles d'unité ennemies.

3.0 LES PIÈCES DU JEU

3.1 Unités

Il y a trois types de troupes - les troupes entraînées, les auxiliaires et la Milice - chacun avec des capacités spéciales et des restrictions. En général, les troupes entraînées (les pions carrés) sont les meilleures dans les opérations concentrées contre des fortifications. La milice (pions carrés, aussi) défend des secteurs cultivés (les espaces carrés sur la carte). Les auxiliaires (pions ronds) sont les meilleurs dans des opérations dispersées dans le *Wilderness* (les espaces ronds sur la carte).

Les unités comportent deux valeurs, une pour la force de combat et une pour le mouvement. Toutes les unités ont deux pas - pleine force sur une face, force réduite sur l'autre face (dans un carré blanc).



Type d'unité; (forme du pion ; carré = troupes entraînées)

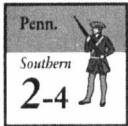
Nationalité : Toutes les unités avec une bande bleue sur la moitié du pion sont françaises ou pro françaises. Les autres sont anglaises ou pro anglaises.

3.11 Les troupes Entraînées incluent :

- **Les Réguliers :** infanterie de professionnels entraînés, la plupart venant d'Europe, accompagnée par de l'artillerie, du génie, et ainsi de suite (toutes les 4-4 et 3-4 unités plus les détachements de Marine français 1-4).



- **Les Provinciaux -** Régiments levés par les colonies Britanniques dans le modèle européen.



- **L'infanterie Légère** : troupes anglaises de professionnels entraînée, choisies, équipé et conditionné pour les missions d'avant-garde et de marche de flanc. Ils ont une bonne adresse au tir et dans l'utilisation du terrain, mais fonctionnent généralement comme une extension d'une armée européenne plutôt que dans le style plus indépendant des irréguliers Nord-américain.



3.12 Les milices incluent :

- **Les habitants des colonies britanniques et les milices canadiennes.** Les habitants locaux s'organisent temporairement pour la défense des frontières ou du territoire et ont une formation et un équipement minime.



3.13 Les auxiliaires incluent :

- **Les Indiens** Les guerriers indiens Nord américains sont alliés aux combattants européen pour l'avantage stratégique de leur tribu, pour la fidélité personnelle ou l'antagonisme, ou pour le pillage. Ils ont excellé dans le combat dans le Wilderness, mais hésitaient à participer aux campagnes prolongées.



- **Coueurs des bois**, Français irréguliers recrutés chez les trappeurs et autre garde-frontière français et canadien expert en combat de style indien dans le Wilderness.



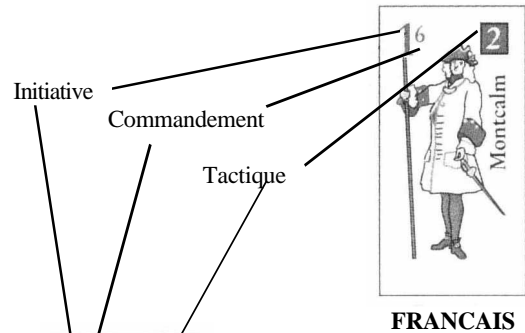
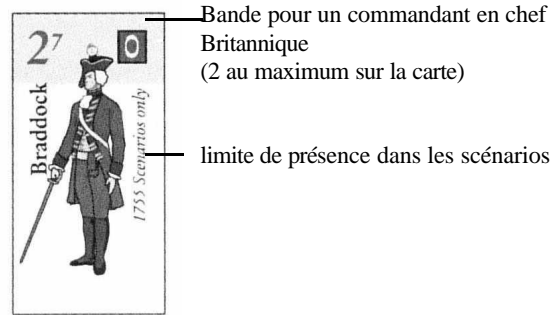
- **Rangers** l'équivalent Britannique des Coueurs des bois, le plus fameux fut Robert Rogers du New Hampshire.



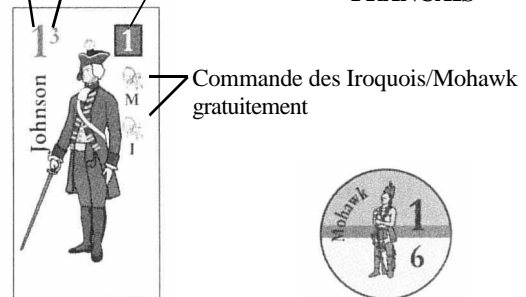
3.2 Leaders

Les leaders sont employés pour commander les unités.
Les leaders ont plusieurs valeurs :

- **L'Initiative** : la facilité pour les activer (1 = le plus facile).
- **Le commandement** : Le nombre d'unités qu'ils peuvent commander pour le mouvement (la limite d'activation de force). Cette valeur sert aussi pour dénoter leur rang - les leaders subalternes doivent avoir la même ou une valeur de commandement inférieur au commandant auquel ils sont subordonnés [5.3.4].
- **La Tactique** : leur talent pour le combat, les sièges et les raids.



FRANCAIS

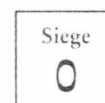
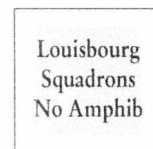
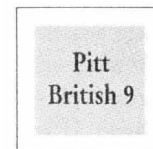
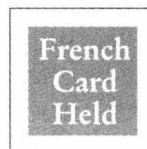
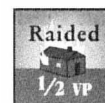
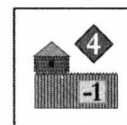


ANGLAIS

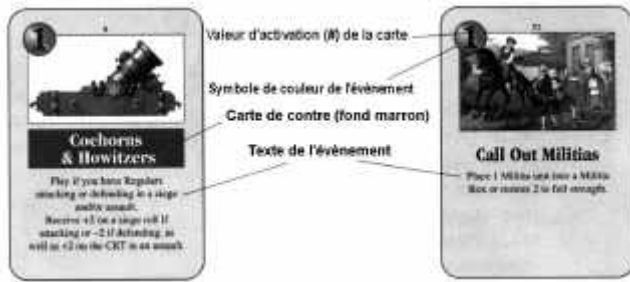


3.3 Marqueurs

Les marqueurs sont inclus pour les fortifications, les alliances indiennes, les espaces pillés, les marqueurs d'enregistrement et les effets d'Événements divers. Leur utilisation est expliquée dans les règles qui leur sont applicables ou sur les cartes d'Événement.



4.0 SEQUENCE DE JEU



Voir les Scénarios dans le livret de jeu pour la longueur de jeu et les informations d'installation. WILDERNESS WAR est jouée en périodes, dont chacune constitue une saison. Deux périodes (représentant un "Première saison" et une "Arrière-saison") plus quelque activité de fin d'année constituent une année. Le jeu suit cet ordre :

A. Première Saison

A1 Distribution de cartes. Chaque joueur reçoit un nombre de cartes comme spécifié dans le scénario. Les événements pendant le jeu peuvent changer le nombre de cartes reçut par les joueurs.

A2 Phases d'Action. En commençant par le français, les joueurs alternent les phases d'action. Chaque Phase d'Action consiste à jouer une carte pour activer des leaders et des unités, construire des fortifications, ou présenter un Événement. Continuez jusqu'à ce que les deux joueurs aient joué toutes leurs cartes.

Exception : Quand il reste une carte à un joueur, il peut annoncer qu'il passe et garder sa carte. La carte gardée peut être jouée comme un événement pendant une phase d'action ennemie [5.5.6] ou gardée jusqu'à la saison suivante. Si elle est gardée jusqu'à la saison suivante, le joueur doit jouer TOUTES ses cartes cette saison. (Placez un marqueur "Card Held" (carte gardée) sur la piste des tours pour s'en rappeler.)

Ajout GMT 10.08.2001

Clarification ; si un joueur garde une carte, la saison suivante il aura une carte de moins que la distribution normale du scénario, si le Français avait 9 cartes au début de la saison et qu'il en garde une à la fin de celle-ci, il en aura huit à la prochaine distribution.

Si un joueur a dépensé toutes ses cartes - ou gardé sa dernière carte - tandis que son adversaire en a deux ou plus, l'adversaire doit jouer ses cartes l'une après l'autre jusqu'à la fin.

B. Arrière-saison

B.1 Distribution de cartes. Identique à la première saison.

B.2 Phases d'Action. Identique à la première saison.

B.3 Les Indiens et les Leaders rentrent chez eux. Toute unité indienne qui n'est pas dans une fortification amie rentre chez elle [10.4]. De même, tout leader dans le Wilderness ou la montagne sans troupes ou fortifications est placé dans la fortification amie la plus proche.

B.4 Enlèvement des marqueurs de Raid. Comptez la moitié d'un point de victoire pour chaque marqueur "Raided" sur la carte pour le camp qui l'a placé, arrondissez au nombre supérieur [10.3.1 et 12.2.2], enlevez ensuite tous les marqueurs "Raided" de la carte.

B.5 Attrition d'hiver. Les unités dans des piles perdent des pas dans certaines conditions [11.0].

B.6 Test de Victoire. Contrôlez les conditions de victoire pour voir si le jeu est fini [12.1] ou si la dernière année du scénario a été jouée. Autrement, commencez une autre année.

5.0 CARTES DE STRATÉGIE

5.1 Généralités

Les cartes sont "le moteur" qui conduit le jeu WILDERNESS WAR. Les joueurs effectuent le mouvement, le combat, la construction et une variété d'événements spéciaux par le jeu de cartes.

5.11 Toutes les cartes sont utilisables par les deux joueurs pour l'activation de leaders et des unités, ou pour la construction.

5.12 Des cartes avec un symbole rouge sont utilisables comme Événements seulement par les Anglais, tandis que les cartes bleues sont des Événements employés par le Français. Une carte avec un symbole rouge et bleu est utilisable comme Événement par l'un ou l'autre joueur.

5.13 Les événements avec un arrière plan bruns autour de leur nom sont jouables comme des cartes de réponse pendant le milieu d'une Phase d'Action.

5.2 Pile de Cartes

5.21 Les deux joueurs reçoivent les cartes d'une simple pile, carte face cachée. Les instructions du scénario expliquent combien de cartes, les joueurs reçoivent.

5.22 Quand les cartes sont jouées, elles sont placées dans une pile face visible, c'est la pile de cartes jouées. Certains Événements permettent à un joueur de prendre une carte dans la pile de carte jouées.

5.23 Si une carte indiquant "Remove" (enlevez) est jouée **comme un événement** (seulement), elle est enlevée du jeu et n'est pas remise dans la pile de cartes jouées.

5.24 Les joueurs peuvent vérifier le nombre de cartes laissées dans la pile des cartes à prendre, le nombre de cartes dans les mains des joueurs et quelles cartes ont été jouées ou enlevées du jeu.

5.25 Si la pile de cartes à prendre est à court quand plus de cartes sont nécessaires pour la distribution, ou à la fin de n'importe quelle saison dans laquelle la carte "SURRENDER!" (reddition) a été jouée - que ce soit pour l'événement ou non (et même si un joueur a été forcé de se défausser) - re-mélanger alors la pile de cartes jouées et celles qui ne le sont pas, ensemble.

NOTE DE JEU : En jouant la carte "SURRENDER!" (reddition), placez-la face visible sur la pile de pioche pour se rappeler que la pile de cartes doit être re-mélangée.

5.26 Options des Cartes. Pendant chaque Phase d'Action, le joueur actif joue une carte et choisit une activité - il active un leader et/ou des unités [5.3], **ou** il lance la construction de forts ou de palissades [5.4], **ou** il effectue l'Événement de la carte [5.5].

5.3 Activation

5.31 Les deux camps peuvent employer n'importe quelle carte (indépendamment de la couleur du symbole) pour activer des leaders ou des unités. Seul, les leaders ou des unités activés peuvent se déplacer, initier un combat, effectuer des sièges ou un

Raid. Une unité ou un leader peuvent seulement être activés une fois par Phase d'Action.

5.32 Chaque carte peut être employée pour activer :

- des unités d'Auxiliaires et/ou des leaders se déplaçant seul jusqu'à la valeur du nombre de la carte. Chaque unité indienne compte seulement la moitié d'une unité dans ce total, **ou**
- Une unité de troupes entraînée, indépendamment de la valeur du nombre de la carte, **ou**
- Une force [5.3.4] sous un leader avec une initiative égal ou plus basse que la valeur du nombre de la carte.

EXEMPLES : le joueur français pourrait employer une carte de valeur 3 pour activer deux unités indiennes plus une unité de Coureurs plus n'importe quel leader se déplaçant seul. Une force menée par un leader "1" pourrait être activée avec n'importe quelle carte de valeur. Une force menée par un leader "2" peut seulement être activée avec une carte "2" ou "3"; et le leader "3" seulement avec une carte "3".

5.33 Activation Individuelle. Les unités et les leaders activés individuellement peuvent être n'importe où sur la carte. Quand plusieurs unités sont activées individuellement, le joueur désigne toute celle qui seront activés (nous suggérons d'incliner les pions, ou de choisir un autre moyen pour les reconnaître), ensuite le joueur achève le mouvement, le combat et les raids pour chacune avant de recommencer avec la suivante. L'ordre de mouvement n'a pas besoin d'être pré désigné.

5.34 Activation d'une Force. Un leader peut "commander" (activer comme une force pour se déplacer ensemble) des unités empilées avec lui jusqu'à sa valeur de commandement, **plus** n'importe quels leaders subalternes **avec** des unités jusqu'à sa valeur de commandement de chacun de ces leaders subalternes. N'importe quel leader dans un espace peut être choisi pour commander, mais seulement des leaders avec la même, ou une valeur de commandement inférieure, peuvent être subalterne.

Définition : Une "force" est n'importe quel groupe d'unités et de leaders subordonnés à un leader particulier (un leader **doit** être présent).

Les limites d'activation de force doivent être observées pour le Mouvement [6.0], Interceptor [14.0] et éviter une Bataille [15.0]. Ces limites n'affectent pas les Batailles [7.0], les Sièges [8.2] ou les Assauts [9.0].

EXEMPLE : une force sous Murray (1-5-0) qui inclut Webb (3-5-0) et Bradstreet (1-4-1) comme subalternes, pourrait se déplacer avec un maximum de 14 unités, toutes activés ensemble avec soit une carte de 1, 2 ou 3.

5.35 Co-Existence. Le commandant, les leaders subalternes et les unités composant la force doivent seulement être défini pour la durée d'une activation, ou à l'instant de défendre dans une Bataille, éviter la Bataille [14.0], l'Interception [15.0], etc... Autrement, de nombreux leaders et des unités peuvent coexister dans un espace sans définir des subalternes ou des forces.

5.36 Ordre d'Actions. Chaque force activée ou unité/leader activée individuellement conduit chacune des actions suivantes dans l'ordre:

- Mouvement [6.0]
- Bataille [7.0]
- Raid [10.0]

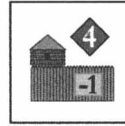
Alternativement, une force activée qui ne se déplace pas peut faire un Siège [8.2] et/ou l'Assaut [9.0] d'un fort ou d'une forteresse.

5.4 Construction

Un joueur peut jouer n'importe quelle carte pour construire des palissades **ou** des forts (pas les deux).

Exception : un joueur ne peut pas effectuer la construction en jouant deux cartes de suite, même en commençant une nouvelle saison.

5.41 Palissades. Des marqueurs de palissade (un par espace) jusqu'à la valeur du nombre de la carte. Les palissades peuvent être placées dans n'importe quels espaces occupés par des unités de troupes entraînées amies, ou dans n'importe quels espaces cultivés qui étaient à l'origine amical au joueur (aucune présence d'unités amicale nécessaire). Elles ne peuvent pas être placées dans des espaces contenant des unités ennemies ou des fortifications.



5.42 Forts. Construisez des forts dans des espaces occupés par des unités de troupes entraînées amies. Les pions de forts en construction (le symbole de la pelle et de la pioche) peuvent être placés, et l'on peut retourner les pions avec la pelle et la pioche apparent sur leur côté achevé, jusqu'à la valeur de la carte employée.



EXEMPLE : un joueur pourrait employer une carte de valeur 3 pour retourner un Fort en Construction pour devenir un fort achevé et placer deux nouveaux marqueurs de pelle et pioche sur d'autres espaces. Il ne pouvait pas placer des palissades et des marqueurs de fort avec la même carte, il ne pourrait employer non plus une carte 2 ou 3 pour placer un Fort en Construction et l'achever dans la même Phase d'Action.

5.43 Un par Espace. Aucun espace ne peut avoir plus d'une fortification achevée. La construction ne peut pas avoir lieu dans un espace où il y a un siège. Les palissades et les forts ne peuvent pas être construits dans des espaces de forteresse. Les palissades ne peuvent pas être construites dans des espaces avec des forts achevés. Si un fort est achevé dans un espace avec une palissade, enlevez la palissade. Les forteresses ne peuvent jamais être construites ou enlevées.

5.44 Forts en Construction.

Ceux-ci ne fournissent aucun bénéfice au propriétaire, ni entrave ni point de victoire à l'ennemi -en effet, ils n'existent pas jusqu'à ce qu'ils soient achevés.

5.45 Destruction / capture par l'Ennemi.



Une palissade est détruite (enlevée) si des unités de troupes entraînées gagne une bataille dans l'espace. La palissade est capturée intacte (retournée au nouveau côté de possession) si des unités de troupes entraînées entrent dans un espace de palissade inoccupé. Dans l'un ou l'autre cas accordez 1 PV. Un fort en construction est enlevé chaque fois qu'un espace est seulement occupé par des unités de troupes entraînées ennemies. Voir les Sièges [8.2] pour savoir comment les forteresses et les forts achevés sont capturés. Les palissades peuvent aussi être détruites dans des Raids [10.31].

5.46 Démolition. A tout moment pendant sa propre Phase d'Action et sans coût d'activation, un joueur peut démolir (enlever) chacun de ses propres forts ou palissades **non assiégées** n'importe où sur la carte. Les palissades et des forts en construction peuvent être démolis sans pénalité de PV, mais la démolition d'un fort coûte 1 VP.

5.5 Événements

5.51 Si une carte est jouée comme un événement, suivre les instructions sur la carte. On fournit des marqueurs pour les utiliser sur la piste annuelle pour se rappeler les effets des événements suivants :

DIPLOMATIC REVOLUTION
PITT
LOUISBOURG SQUADRONS/NO AMPHIB
LOUISBOURG SQUADRONS/NO FRENCH NAVAL
QUIBERON
BRITISH / FRENCH BLOCKHOUSES
CHEROKEES/CHEROKEE UPRISING

5.52 Renforts et Remplacements.

Quand un événement indique un placement d'unités, celles-ci doivent venir de pions qui ne sont pas actuellement en jeu. Les pions fournis dans le jeu sont une limite sur le nombre d'unités.

NOTE DE JEU : en raison de la nature des événements de renfort et des pions fournis, les unités de Réguliers et les Coureurs sont enlevés de manière permanente du jeu, tandis que les unités de Provinciaux, d'infanterie légère, de Milice, les Indiens et les Rangers peuvent rentrer dans le jeu avec la carte appropriée.



5.521 Les unités entrent toujours à pleine force.

5.522 Les unités ne peuvent jamais entrer en jeu dans un espace occupé par des unités ennemies ou des fortifications, y compris des espaces assiégés [8.2]. Si aucun espace d'entrée approprié n'est disponible quand un Événement est joué, les renforts ne sont pas reçus.

5.523 certains événements permettent aux unités de force réduite d'être reconstitués (retourner) à pleine force. Les unités ne peuvent pas être reconstituées de leur force réduite à pleine force si, elles sont assiégées [8.22] ou, (règle avancée) s'ils elles sont des troupes entraînées hors ravitaillement [17.3].

5.53 Alliances indiennes. Les cartes 23 à 30 peuvent jouer comme événement pour obtenir des Indiens alliés, en entrant comme nouvelles unités ou en reconstituant des unités réduites déjà sur la carte.



5.531 Les pions d'unité d'indiens, les colonies sur la carte et les cartes d'évènement sont codées de couleur pour la facilité du jeu :

- **Indiens du nord** (pro français, bande bleue) : Abenaki, Algonquin, Caughnawaga et Mississauga.
- **Indiens de l'Ouest** (pro français, bande orange) : Delaware, Mingo et Shawnee.
- **Indiens du Pays d'en Haut** (pro français, bande moitié orange et moitié bleue) : Huron, Ojibwa, Ottawa et Potawatomi. Ceux-ci peuvent être placés avec les événements Northern ou Western Alliance.
- **Iroquois** (neutres, bandes grises) : Seneca, Cayuga, Onondaga, Tuscarora et Oneida.
- Mohawks (pro britanniques, bandes rouges).
- Cherokee (pro britanniques, bandes vertes).

5.532 Les joueurs doivent marquer les colonies avec des marqueurs Alliés quand les unités indiennes correspondantes sont sur la carte, comme pour rappeler aussi où les unités doivent retourner chez elles, "Go Home", et la vulnérabilité des colonies alliés aux Raids ennemis. Si toutes les unités indiennes d'une colonie sont éliminées, enlevez immédiatement le marqueur allié - la colonie n'est plus une cible de Raid.

NOTE DE JEU : Cela signifie que si un raid potentiel élimine le dernier pas d'indiens d'une colonie du Wilderness dans une bataille et dans cette colonie, aucun raid ne peut avoir lieu (???)

Important : Les colonies, allié ou non, ne sont pas une entrave pour le mouvement ennemi.

5.533 Le jeu a des pions (gris) pour représenter les tribus Iroquois alliées aux Français ou aux Anglais. Une unité Iroquois ne peut pas entrer si le pion Iroquois ennemi correspondant du même nom est déjà sur la carte.

5.534 Le seul leader Britannique qui peut commander des unités d'Iroquois ou Mohawk est Johnson et il commande n'importe quel nombre d'entre eux gratuitement (ils ne comptent pas dans sa capacité de commandement). Les leaders français commandent les Indiens normalement et les leaders Britanniques commandent les Cherokee normalement. (N'importe quels Indiens peuvent être activés individuellement.)

EXEMPLE : Johnson (1-3-1) pourraient commander une force de trois unités de réguliers (sa capacité de commandement) et les unités Mohawk et les cinq unités d'Iroquois Britanniques.

NOTE HISTORIQUE : William Johnson, Superintendent des Affaires indiennes du Nord et "le Colonel des Six Nations," était la principale liaison diplomatique Britannique des Iroquois, et particulièrement les Mohawk.

5.54 Politique Coloniale Britannique. L'évènement COLONIAL POLITICS déplace la position du marqueur sur la piste des Assemblées Provinciales qui limitent le nombre des unités Britanniques Provinciales qui peuvent être en jeu par Département. Quand le Français joue l'évènement COLONIAL POLITICS, le joueur Britannique doit immédiatement choisir les unités Provinciales en excès des limites indiquées sur la piste des Assemblées Provinciale et les éliminer.

Exception : Dans le cas, peu probable, que le nombre en excès d'unités Provinciales soit assiégé [8.2], ils sont exempts de cette restriction jusqu'à ce que le Français rejoue l'évènement COLONIAL POLITICS.

5.55 Renforts de Leader Britanniques : Quand un Événement Britannique demande un placement de leader, le joueur Britannique

tire le nombre approprié de leaders aléatoirement dans une tasse opaque et choisit ensuite où ils entrent. Les Anglais ne peuvent pas avoir plus de deux leaders avec une capacité de commandement de "7" dans le jeu. Chaque fois qu'un troisième est pioché dans la tasse opaque, le joueur Britannique doit immédiatement choisir et enlevé l'un des deux autres déjà sur la carte. Si les deux leaders "7" sur la carte sont assiégés, remettre le troisième dans la tasse opaque (sans substitution).

NOTE HISTORIQUE : Les Britanniques souffraient de leur commandement jusqu'au moment où un commandant satisfaisant pour l'Amérique du Nord fut trouvé.

5.56 Événements de Contre. Les événements avec un arrière plan brun autour du nom (seulement) peuvent être joués pendant le mouvement amical ou ennemi ou d'autre activité d'unité. Les cartes de contre jouées ne remplacent pas l'action de jouer une carte normalement pendant la Phase d'Action.

EXEMPLE : un joueur actif pourrait jouer l'événement SURRENDER! immédiatement après avoir remplis les exigences pour faire un jet de dé pour Siège, enlevant ainsi le besoin d'un Siège et d'un Assaut couronné de succès.



6.0 MOUVEMENT

6.1 Général

Les forces actives, les unités individuelles ou les leaders individuels se déplacent de trois façons, qui ne peuvent pas être combinées pendant la même activation :

- **Le mouvement terrestre** est le long de n'importe quelle connections terrestre (brun) ou de rivière / lac (bleus).
- **Le mouvement par bateau** est plus rapide, mais est limité aux connexions de rivière / lac.
- **Le mouvement naval** se fait de port en port.

Une force ne peut pas "prendre" des unités supplémentaires ou des leaders quand il se déplace, mais **peut** laisser des unités subalternes ou des leaders, qui ne se déplaceront plus pour cette Phase d'Action.

6.2 Mouvement Terrestre

Le mouvement terrestre est conduit en entrant dans les espaces adjacents jusqu'à l'allocation de mouvement de l'unité / force se déplaçant, le long de n'importe quelle combinaison de connexions terrestre **ET/OU** de rivière / lac.

- Les troupes entraînées qui passent par un espace de Wilderness s'arrêtent dans l'espace SUIVANT.
- Toutes les unités / leaders doivent s'arrêter en entrant dans un espace de montagne.

Exception : les Espaces qui ont des fortifications amies ne comptent pas dans les deux restrictions nommées ci-dessus.

Ainsi, les réguliers peuvent passer par quatre espaces de Wilderness et un de montagne si chaque espace contient une palissade amie ou un fort.

6.21 Les leaders se déplaçant seul ont une allocation de mouvement de 6.

6.22 Une force se déplace au taux de son unité la plus lente. Si des unités plus lentes sont laissées en cours de route, les unités plus rapides peuvent continuer à avancer à leur taux de mouvement maximum.

6.3 Mouvement par Bateau

Le mouvement par Bateau est effectué en se déplaçant de neuf espaces (indépendamment du terrain) en utilisant seulement des connexions de rivière / lac.

Exception : une force ou une unité se déplaçant par bateau peuvent passer une connexion terrestre pendant son activation si chaque extrémité est soit un espace cultivé ami à l'origine ou bien une fortification amie (même si elle est assiégée, bien que la force ou l'unité doivent s'arrêter en entrant dedans).

NOTE HISTORIQUE : La plupart des mouvements d'hommes et de provisions dans ce conflit était par bateau (un bateau à fond plat tenant 20 hommes) ou par canoë. Sur les étendues terrestres entre les corps d'eau, les marchandises et souvent les bateaux eux-mêmes ont dû être transportés le long des routes de portage ou "paths" - appelés "carrying places" ou "carries" - comme les 14 miles entre la Rivière Hudson et le Lac George, qui en 1757 a été protégé par des forts Britanniques de tous son long.

6.4 Mouvement Naval

Le mouvement Naval est conduit en se déplaçant directement d'un port ami contrôlé à un autre. Le Français peut faire un mouvement naval seulement entre Québec et Louisbourg.

6.41 Une FORCE peut seulement faire un mouvement naval si elle est activée avec une carte de valeur "3". (Toutes les cartes de valeur "3" sont marquées avec une ancre pour montrer qu'elles permettent le mouvement naval d'une force entière).

6.42 Les unités ou des leaders activés INDIVIDUELLEMENT peuvent faire un mouvement naval avec n'importe quelle carte.

6.43 Débarquement Britanniques (mouvement amphibie). Les Anglais peuvent employer une sorte de mouvement naval spécial seulement le long des flèches "Amphibious" sur la carte.

6.431 Pour faire un mouvement Amphibie, en plus de la carte pour activer le mouvement, le joueur Britannique doit jouer une carte AMPHIBIOUS LANDING (qui a un nom d'Événement sur un arrière plan brun). Les Anglais doivent contrôler le port de départ, mais pas l'espace de destination. Placez un marqueur "Amphib" dans l'espace de destination. Si cet espace devient seulement occupé par les unités françaises qui incluent des troupes entraînées, enlevez le marqueur Amphib.

NOTE DE JEU : Ainsi, les flèches Amphibies signifient que les Anglais peuvent lancer des débarquements d'Halifax (seulement) contre Louisbourg, ou de Louisbourg (une fois que la forteresse est capturée) à Baie de St Paul, Île d'Orléans ou Rivière-Ouelle. Les flèches n'affectent pas le mouvement naval normal.

Important : si le joueur français veut bloquer un mouvement Britannique naval avec un événement FOUL WEATHER, il le joue

après que le joueur Britannique joue sa carte pour l'activation, mais **avant** le placement de AMPHIBIOUS LANDING.

6.432 Un marqueur "Amphib" a les effets suivants :

- Il permet le mouvement naval normal Britannique (pas les débarquements) entre l'espace Amphib et n'importe quel port contrôlé anglais, même si un siège est en cours dans l'espace Amphib.
- Il maintient le contrôle Britannique de Louisbourg (aucun besoin d'unité Britannique).
- Cela permet la retraite Britannique de l'espace Amphib directement dans n'importe quel port Britannique contrôlé.
- Il permet le placement de renforts Britannique comme si l'espace était un port.

6.5 Déplacement dans les espaces ennemis occupés

6.51 Une unité ou une force employant n'importe quelle sorte de mouvement pour entrer dans un espace occupé par des unités non-assiégées ennemies ou des fortifications doivent s'arrêter et prendre l'action appropriée comme inscrit ci-dessous :

- si l'espace a des unités ennemies, l'unité ou la force se déplaçant doivent attaquer (les unités ennemies défendent). Les attaquants peuvent continuer à se déplacer après une bataille de débordement [7.82], ou si tous les défenseurs évitent la bataille [15.2, Règle Avancée].
- si l'espace a un fort ennemi ou une forteresse tandis qu'aucune unité ennemie ne défend à l'extérieur [8.1], placez un marqueur "Siège 0" sur la fortification.
- si l'espace a une palissade ennemie inoccupée et l'unité, ou la force, se déplaçant inclut des troupes entraînées, la palissade est capturée intacte (retourner le marqueur de palissade, notez 1 PV).
- si l'espace a une palissade ennemie inoccupée et l'unité, ou la force, se déplaçant inclut des Auxiliaires sans troupes entraînées, alors les Auxiliaires doivent faire un Raid [10.0].

6.52 Seulement une unité ou une force qui inclut des troupes entraînées peuvent entrer dans un espace de fort ou de forteresse ennemi non assiégé.

6.53 Les leaders se déplaçant seul ne peuvent pas entrer dans un espace ennemi occupé. Si un leader est sans unités amies ou fortifications dans un espace occupé par l'ennemi, il doit reculer ou être éliminé [7.92].

6.54 Les leaders seuls, les Forts en construction et les colonies ne sont pas une entrave pour le mouvement.

7.0 BATAILLES

7.1 Généralité

Une Bataille arrive quand une force ou une unité active, "les attaquants", se déplacent dans un espace contenant des unités ennemies, "les défenseurs". A l'exception des unités et/ou des leaders à l'intérieur d'un fort ou d'une forteresse [8.1], la bataille dans un tel espace est obligatoire et toutes autres unités présentes doivent y participer.

Important : "les Batailles" sont distinctes des "Assauts", qui sont des combats entre les unités assiégeant et les unités assiégées [9.0].

7.2 Résolutions des Batailles

Les batailles sont résolues avec la procédure suivante :

A. Déterminer si une Milice participera.

B. L'attaquant et ensuite le défenseur, s'ils le souhaitent, jouent un ou plusieurs événements pour influencer le combat.

C. Chaque camp totalise ses facteurs de combat pour déterminer leur colonne sur la Table de Résultats des Combats (TRC), applique des modificateurs de jet du dé (des DRMS) ou d'autres modifications et lance un dé.

D. Les pertes de pas d'unités ou de leader, s'il y en a sont infligés selon les résultats lus sur la TRC.

E. Un gagnant est déterminé et les PVs sont attribués.

F. Retour des milices dans leur case et retraite du perdant.

7.3 Milice

Quand une bataille se déroule dans un espace CULTIVÉ ami à l'origine (incluant l'extérieur d'un fort ou d'une forteresse), une ou toutes les unités de Milice dans la case correspondant au Département peuvent participer. Le joueur qui les dirige les places simplement dans l'espace de Bataille. Parce que Louisbourg ne fait pas partie d'un Département, la Milice ne peut jamais s'y déployer.

Exception : la Milice ne peut pas déployer sur la carte pour une Bataille si l'ennemi a placé des marqueurs "Raided" dans ce Département cette année (mais, voir 10.2).

7.4 Événements Influençant le Combat

L'attaquant doit jouer toutes les cartes d'Événement qu'il veut employer pour cette Bataille avant que le défenseur ne le fasse.

EXEMPLE : Après l'option de l'attaquant de jouer ses cartes, le défenseur joue une carte d'Ouvrages défensifs (fieldworks) et place un marqueur d'Ouvrages défensifs. L'attaquant tient aussi une carte d'Ouvrages défensifs, mais ne peut pas la jouer pour enlever le marqueur pour cette Bataille, parce que l'attaquant joue toujours toutes ses cartes d'abord.

7.5 DRMS et Changements de Colonne

La Table de Résultats des Combats (TRC) récapitule les modificateurs de jet de dé (les DRMS) et d'autres modificateurs pour les leaders, les types d'unité dans certains terrains, les palissades et les cartes d'événement.

7.51 Le camp actif ajoute la valeur Tactique du leader activé et le camp non-actif la valeur Tactique de n'importe quel leader avec la valeur de commandement la plus haute dans l'espace. Cela chaque fois qu'une valeur Tactique est utilisée - y compris les sièges [8.231] et les raids [10.3]. Les limites d'activation de force ne s'appliquent pas au combat.

7.52 Si un camp dans une Bataille (pas un Assaut), dans un terrain de Wilderness ou de montagne, a des auxiliaires ou de l'infanterie légère, l'autre camp subit un DRM de -1.

7.53 Si un camp dans une Bataille (pas un Assaut), dans le terrain cultivé a des réguliers, l'autre camp subit un DRM de -1.

7.54 S'il attaque en débarquant et/ou contre des défenseurs dans un espace de palissade, l'attaquant souffre un DRM de -1 pour chaque cas qui s'applique.

7.55 S'il attaque des défenseurs sous un marqueur d'ouvrages défensifs (indépendamment de quand le marqueur a été placé ou du genre d'unités en défense), l'attaquant change d'une colonne à gauche. **Rappel :** une seule palissade permise par espace.

7.56 Si un camp dans une Bataille (pas un Assaut), dans le Wilderness ou la montagne a joué un événement AMBUSH! sa force de combat est doublée (avant que n'importe quel changement de colonne) et il tire en premier. L'autre camp prend

ses pertes d'abord, tire ensuite avec sa force de combat survivante.

7.6 Pertes de Pas

Le tir de chaque camp sur la TRC inflige in nombre de pertes de pas. A moins qu'un événement AMBUSH! n'ait été joué, les résultats sont simultanés. Cependant, l'attaquant doit assigner ses pertes de pas (retourner et éliminer ses unités) avant que le défenseur ne le fasse.

7.61 Toutes les unités à pleine force ont deux "pas". Une unité de pleine force qui perd un pas se retourne. Une unité de force réduite ("déjà retournée") qui perd un pas est éliminée. Quand elle est éliminée, les unités de réguliers et de coureurs sont enlevées de manière permanente du jeu. Cependant, les unités éliminées de provinciaux, d'infanterie légère, d'indiens, de Milice et de rangers peuvent rentrer dans le jeu en jouant la carte appropriée.

7.62 Le propriétaire choisit les unités qui prennent des pertes, mais chaque perte de pas **Impaire** doit l'être par une unité de Troupes entraînées, si disponible. Cela a la priorité sur 7.63.

EXEMPLE : si cinq pertes sont subies dans une Bataille, au moins les premiers, troisièmes et cinquièmes pas perdus doivent l'être par des unités par des Troupes entraînées s'il y a au moins trois pas de Troupes entraînées dans l'empilement.

7.63 Excepté les pertes de troupes entraînées obligatoires ci-dessus, un joueur ne peut pas éliminer des unités réduites avant de réduire des unités à pleine force.

EXEMPLE : Trois unités indiennes et une unité d'Infanterie Légère (à pleine force) subissent une perte de 3 pas dans une Bataille. L'Infanterie Légère subit la première perte (par 7.62), le deuxième pas vient de n'importe quelle unité indienne (par 7.63), le troisième pas élimine l'unité d'infanterie légère maintenant réduite (7.62 a la priorité sur 7.63).

7.64 Les leaders ne sont jamais enlevés pour des pertes. Si toutes les unités sont éliminées dans une Bataille, les leaders retraitent [7.9].

7.7 Pertes de Leader

Les leaders de l'un ou l'autre camp peuvent être tués (enlevé du jeu). Si vous lancez un "1" ou "6" avec le dé (avant l'application des DRM) et que vous infligez au moins une perte de pas, le joueur opposé doit lancer un dé pour **chacun** de ses leaders impliqués dans la bataille. Un jet de "1", pour n'importe quel leader, le tue.

7.8 Gagnant / perdant

Si un seul camp a des unités survivantes, il gagne. Autrement, le camp qui a causé grand nombre de pertes de pas gagne. Si les deux camps sont éliminés, le gagnant est celui qui a infligé le plus de pertes. Le défenseur gagne en cas d'égalité.

7.81 On attribue au gagnant de la Bataille 1 PV si le camp perdant inclus au moins une unité Régulière ou plus de quatre unités de toutes sortes.

7.82 Débordement. S'il n'y a aucune fortification de défense et que l'attaquant a éliminé toutes les unités ennemies sans subir de pertes de pas lui-même, il peut continuer à se déplacer comme si l'espace avait été inoccupé.

7.9 Retraite

7.91 Dans l'étape F de la bataille, retournez les Milices survivantes dans leurs cases (les unités réduites restent réduites). Ensuite reprenez les leaders perdants et les unités d'uns ou plusieurs espaces adjacents à l'espace de bataille (les défenseurs peuvent se séparer).

Exceptions : les unités défendant à l'extérieur d'un fort ou d'une forteresse peuvent reculer à l'intérieur [8.1]. La retraite britannique d'un espace "Amphib" peut se faire dans n'importe quels ports anglais contrôlés [6.432] avec les exigences habituelles [7.92].

7.92 N'importe quelles unités ou leaders qui ne peuvent pas obtenir les exigences suivantes sont éliminés :

- Le Français ne peut jamais reculer via le mouvement naval (et ne peut pas ainsi reculer de Louisbourg). Les Anglais peuvent le faire à partir d'un espace "Amphib" [6.432].
- Les perdants ne peuvent pas reculer dans un espace avec des unités ou des fortifications non-assiégées ennemies.
- **Les défenseurs** ne peuvent pas reculer dans l'espace d'où l'ennemi est entré.
- **Les attaquants** doivent reculer dans l'espace d'où ils sont entrés.
- Les troupes entraînées doivent reculer dans un espace cultivé ou dans une fortification amicale.

NOTE DE JEU : Cela signifie que cela peut être très risqué, par exemple, de déplacer des troupes entraînées dans le Wilderness sans garantir une ligne de retraite via des palissades ou forts.

EXEMPLE : une pile de défense contenant une unité de troupes entraînées, une unité auxiliaire et un leader est forcée de reculer. Les défenseurs ont plusieurs options. Tous pourraient reculer ensemble dans un espace cultivé ou de fortification. Les troupes entraînées pourraient reculer dans un tel espace, tandis que les auxiliaires peuvent le faire dans un espace de Wilderness ou de montagne et le leader pourrait accompagner l'unité ou bien reculer dans un troisième espace seul.

8.0 FORTS, FORTERESSES ET SIÈGES

8.1 Batailles en dehors des Forts et Forteresses

Quand des unités se déplacent dans un espace avec des unités ennemies et un fort ou une forteresse non-assiégé ennemie, le joueur en défense doit choisir les unités et les leaders qui défendront à l'intérieur et à l'extérieur. Les joueurs peuvent désigner des unités "à l'intérieur" en les plaçant sous le marqueur de fort ou sur le symbole de forteresse directement. Les défenseurs d'une palissade ne peuvent pas éviter de la même façon une attaque en allant "à l'intérieur" - au lieu de cela une bataille est résolue normalement avec l'attaquant subissant un DRM de -1 pour la palissade.

8.11 Pas plus que quatre unités et n'importe quel numéro de leaders peuvent défendre à l'intérieur d'un fort. Pas de limite à l'intérieur d'une forteresse.

8.12 Si des unités défendent à l'extérieur, elles se battent sans aide de la fortification ou de n'importe quelles unités ou leaders à l'intérieur.

8.13 Si les défenseurs perdent une Bataille à l'extérieur d'un fort ou d'une forteresse, ils reculent dans des espaces adjacents normalement, ou certains, ou tous, peuvent reculer à l'intérieur de la fortification (jusqu'à quatre unités si c'est un fort).

8.2 Sièges

8.21 Si des unités amies sont dans un espace avec un fort ou une forteresse ennemi (pas une palissade) mais aucune unité ennemie est à l'extérieur de la fortification, alors le fort, ou la forteresse, est assiégé. Placez un marqueur "Siège 0" dans l'espace. N'importe quel espace avec un marqueur de Siège (0, 1, ou 2) est "assiégé" (un espace "de siège") et les unités ou Leaders dans le fort ou la forteresse sont des unités ou leaders assiégés.

EXEMPLES : le Placement d'un marqueur de Siège 0 arriverait : a) Immédiatement après que les défenseurs perdent une Bataille à l'extérieur d'un fort ou d'une forteresse amie, ou b) si toutes les unités veulent défendre à l'intérieur, ou c) si des unités ennemies se déplacent dans un espace de fort ou de forteresse inoccupé.

RAPPELS : Seulement une unité ou une force qui inclut des Troupes entraînées peuvent entrer dans un espace de fort ennemi ou de forteresse qui n'est pas déjà assiégé [6.51]. Les palissades, bien qu'incluses en terme de "fortifications", ne peuvent jamais être assiégées. Elles fournissent un DRM dans la Bataille, mais sont éliminées si les défenseurs perdent la Bataille [6.5].

8.22 Espaces de Siège. L'espace d'une forteresse assiégée (ou une forteresse / port) n'est contrôlée par aucun camp pour des buts de mouvement naval, de renforts, de victoire ou des exigences pour jouer un Événement. Les renforts ne peuvent jamais être placés dans un espace de Siège, bien que les unités à l'extérieur puissent être reconstituées à pleine force. Les unités et les leaders qui sont à l'intérieur d'une fortification sous un siège ne peuvent pas être enlevés, ni reconstitués à pleine force par un événement. Si par la suite le siège est levé, elles peuvent être reconstituées ou enlevées seulement par des événements nouvellement joués.

Exception : les unités Assiégées peuvent perdre des pas et être enlevé par l'évènement SMALL POX.

8.23 Résolution d'un Siège. Pour capturer un fort ou une forteresse, les assiégeants doivent d'abord augmenter le "niveau de siège" en lançant un dé sur la Table de Siège. Le niveau de siège commence à "0" et peut être augmenté à "1" ou "2".

8.231 Pour augmenter le niveau de siège, la pile d'assiégeant doit commencer une phase d'Action dans l'espace assiégé (il doit déjà avoir un marqueur de Siège) et doit inclure des troupes entraînées et au moins un leader. Le joueur assiégeant active alors le leader avec l'évaluation de commandement la plus haute dans l'espace (indépendamment du nombre d'unités ou de leaders subalternes présentes). Il n'y a aucun mouvement. L'un ou l'autre joueur peut jouer l'évènement COEHORNS. Alors le joueur Actif lance un dé et consulte la Table de Siège, en appliquant tous les modificateurs applicables et en ajustant le marqueur de Siège comme indiqué. Les DRMS possibles sont (récapitulés sur la Table de Siège) :

- Ajoutez la valeur Tactique du leader commandant de l'assiégeant.
- Soustrayez la valeur Tactique du leader de commandement du défenseur.
- Si l'assiégeant a joué l'évènement COEHORNS, ajoutez deux; si le défenseur a joué l'évènement COEHORNS, soustrayez deux.
- Si le siège est à Louisbourg, soustrayez un.

8.232 Si un espace assiégé devient vide d'unités assiégeants, enlevez le marqueur de Siège.

8.24 Assaut Possible. Si le niveau de Siège exigé a été atteint ("1" pour des forts, "2" pour des forteresses), la pile active peut

immédiatement faire un assaut [9.0] dans cette Phase d'Action. L'assaut n'est pas obligatoire après le siège, mais, une fois déclaré, il doit se faire même si le défenseur attend jusque-là pour jouer l'évènement COEHORNS. Des forts ou des forteresses inoccupés doivent toujours être assaillis.

Exception : une forteresse, à l'origine ennemie, capturée, que les vainqueurs laissent inoccupées, retourne immédiatement au contrôle ennemi, ce dernier gagnant 3 PVs.

8.25 Briser le Siège. Les leaders et les unités assiégés peuvent être activés normalement. Ils ne peuvent pas quitter l'espace, mais peuvent attaquer la pile d'assiégeant dans une bataille à l'extérieur de la fortification. La milice peut participer.

8.251 Si les unités se déplacent dans un espace dans lequel l'ennemi conduit un siège, des unités amies à l'intérieur du fort ou de la forteresse peuvent participer à la bataille qui va suivre bien qu'elles n'aient pas été activées.

8.252 Si les unités assiégées perdent la bataille, elles reculent à l'intérieur de la fortification et restent sous le siège. Les unités qui sont entrées d'un espace adjacent ne peuvent pas reculer à l'intérieur.

9.0 ASSAULTS

9.1 Généralités

Le combat pour capturer un fort ou une forteresse est appelé un "Assaut". Pour faire un assaut, une pile active ne doit pas se déplacer et le fort ou la forteresse a dû atteindre le niveau de siège exigé (1 pour un fort, 2 pour une forteresse). Si les conditions pour un assaut sont atteintes, une force composée seulement d'Auxiliaires peut faire un assaut sur un(e) Fort/Forteresse.

9.11 Un Assaut peut arriver immédiatement après que le niveau de siège est atteint (1 pour un fort, 2 pour une forteresse). Si le niveau de siège a été atteint dans une Phase d'Action précédente, la pile d'assiégeant peut être activée pour Assaillir sans lancer un dé sur la Table de Siège.

9.12 Comme dans tous les combats, les limites d'activation des forces sont ignorées (toutes les unités participent). Si une force activée par un événement CAMPAIGN entre dans un espace où la seconde force activée assiège, les deux peuvent être combinées pour l'Assaut qui va suivre, bien que la force qui s'est déplacée ne soit plus activée.

9.13 Ces DRMS et ces changements de colonne sont applicables à un Assaut (récapitulé sur la TRC) :

- Les deux camps ajoutent la valeur tactique de leur commandant (le leader le plus gradé).
- Ajoutez deux au camp qui a joué l'évènement COEHORNS à cette phase (incluant sa mise en jeu pour influencer le siège).
- L'attaquant subit automatiquement un changement de colonne à gauche.

9.14 Un Assaut se déroule comme une Bataille, avec les différences suivantes :

- Aucune Milice ne participe.
- Les pas doivent d'abord être perdus dans les deux camps par les troupes entraînées (même si certaines troupes entraînées seront éliminées avant les troupes non entraînées qui sont réduites).

- Aucune retraite n'arrive.

- On n'attribue aucun PVs pour le combat lui-même (mais on en attribue pour la capture du fort ou de la forteresse [9.22].)

9.2 Gagnant / perdant

L'Attaquant doit causer un résultat de perte de pas **plus haut** ennemi pour gagner un Assaut, autrement le Défenseur gagne. Eliminer toutes les unités de défense n'est pas suffisant pour gagner : les forts et les forteresses inoccupés continuent à se défendre sur la colonne 0 de la TRC.

9.21 Si le défenseur gagne, le siège continue.

9.22 Si l'attaquant gagne, la forteresse est capturée intacte. Un fort est remplacé par un Fort en Construction de la nationalité de l'attaquant (pour représenter les dégâts au fort capturé). Les unités et les leaders défendant à l'intérieur sont éliminés. Enlevez le marqueur de Siège et accordez 2 VP pour un fort et 3 VP pour une forteresse.

RAPPEL : Vous devez occuper la forteresse ennemie capturée avec au moins une unité amie ou un marqueur Amphib pour maintenir le contrôle.

10.0 RAIDS



Les raids couronnés de succès font gagner des PVs, détruisent des palissades, éliminent les unités indiennes et bloquent certains déploiements de Milice. Un Raid "échoué" dans le jeu ne signifie pas qu'aucun dégât n'a été fait,

mais seulement qu'il n'avait aucun impact politique ou militaire particulier.

10.1 Cible

N'importe quels Auxiliaires actifs non empilés avec des troupes entraînées et finissant leur activation dans un des espaces suivants **doivent** faire un Raid (lancé un dé sur la Table de Raid) :

- Un espace cultivé à l'origine ennemi, OU
- Une palissade ennemie, OU
- Une colonie avec des unités ennemie indienne correspondante **actuellement** sur la carte (une colonie "allié" à l'ennemi).

10.11 Les espaces avec des forts, des forteresses, des palissades amies ou des troupes entraînées amies ne peuvent pas subir un raid.

10.12 Les unités actives font un Raid après avoir effectué une Bataille [5.36].

EXEMPLE : une unité Auxiliaire peut se déplacer dans un espace de palissade ennemi occupé et - si les unités ennemies perdent la Bataille et ainsi retraite - l'unité Auxiliaire doit faire un raid sur la palissade maintenant inoccupée.

10.13 Une force peut "laisser" des unités Auxiliaires dans n'importe quels espaces par lesquels elle passe. Les unités d'auxiliaires laissées en chemin effectuent un Raid après que la force qui les a laissés, résolve n'importe quelle Bataille.

10.2 Déploiement de Milice contre les Raids

Si un Raid est effectué contre une palissade dans un espace **cultivé** ennemi, le joueur ennemi **peut** placer **une** unité de Milice de la Case de Milice de ce Département dans l'espace. Il peut faire ainsi indépendamment, de la présence de Raid dans ce Département (c'est-à-dire, l'exception 7.3 ne bloque pas cette sorte de déploiement de Milice).

Exception : la Milice ne peut pas se déployer si l'unité (s) effectuant le Raid a déjà effectué une bataille dans cette Phase d'Action. Si l'unité de Raid déborde (7.82) un défenseur sur leur chemin menant à un Raid sur une palissade, une milice peut se déployer pour défendre la palissade. Cette règle est instituée pour le cas où l'unité effectuant le Raid gagne une bataille dans un espace de palissade et qu'une milice ne puisse se déployer l'obligeant à exécuter une seconde bataille.



10.21 Si une unité de Milice se déploie, l'unité (s) effectuant le Raid doit immédiatement l'attaquer (dans la palissade) dans une Bataille. Après la Bataille, la Milice survivante retourne dans sa Case.

10.22 Si les Raiders gagnent, ils effectuent le Raid normalement.

10.23 S'ils perdent, ils reculent normalement (ils ne retournent pas à la maison.)

10.3 Résolution d'un Raid

D'abord, le joueur en défense peut jouer l'événement BLOCKHOUSES. Alors le joueur effectuant le Raid lance un dé sur la Table de Raid. Employez la colonne "Palissade / Colonie" ou la colonne "Cultivée", selon l'espace où se déroule le Raid (pour une palissade ou une colonie "alliée" à l'ennemi dans le terrain cultivé, employez la colonne de Palissade / Colonie) et appliquez ces DRMS (récapitulé sur la Table de Raid) :

- Ajouter la valeur Tactique du leader commandant.
- Ajouter un, si une des unités qui effectuent le Raid est une unité de Rangers.
- Soustraire un si le Raid est dans un Département ennemi dont la case de Milice à deux, ou plus, unités de Milice (réduite ou non).

EXEMPLE : si deux, ou plus, unités de Milice (même si réduites ou ont participé à une Bataille) sont dans la Case de Milice d'un Département, appliquez un -1 contre des Raids dans leur Département. La Milice modifie le Raid à partir de leur case sans se déployer sur la carte.

10.31 Les raids aboutissent à un succès ou un échec et peuvent aboutir à des pertes de pas (au choix du propriétaire) ou des pertes de leader pour le Raider. S'il est couronné de succès :

- Placez un marqueur Raid,
- Eliminez n'importe quelle palissade dans l'espace,
- Eliminez toutes les unités non-assiégées indiennes, partout sur la carte, appartenant à la tribu dont la colonie un Raid avec succès, et
- Enregistrez la moitié d'un PV pendant la phase d'enlèvement des marqueurs de Raids (arrondir au-dessus).

10.32 Si un "1" naturel est obtenu pour un Raid - ou un "6" naturel pour un Raid contre une palissade ou une colonie alliée à l'ennemi - lancer un dé pour chaque leader impliqué. Un jet de dé "1" tue ce leader.

10.33 Les Espaces précédemment "Raider". Pour obtenir des PVs supplémentaires, vous pouvez ajouter des marqueurs "Raider" dans les espaces qui l'ont déjà été, mais **seulement** pour des palissades ou de colonies actuellement alliées à l'ennemi qui ont été "Raider" avec succès - **pas** pour un espace cultivé vide qui a déjà un marqueur "Raider". Les auxiliaires finissant un mouvement seul dans un espace cultivé vide avec un marqueur "Raider" doivent toujours lancer un dé sur la Table de Raid et retourner à la maison - bien que le Succès n'ait aucun effet.

10.4 Retour à la maison

Indépendamment du résultat d'un Raid, tout Raiders survivant se redéploie immédiatement. Les Indiens doivent se redéploier s'ils ne sont pas dans une fortification pendant la phase de retour à la maison des Indiens et Leaders à la fin de chaque année (4.0 B.3).

10.41 Indiens. Prenez et placez l'unité indienne dans son espace de colonie.

10.411 Si sa colonie est occupée par l'ennemi, l'unité partie en Raid est éliminée.

10.412 Si l'unité est Cherokee, elle est éliminée. **Exception :** Voir 10.422.

NOTE DE JEU: une unité indienne non-Cherokee qui est partie à la maison dans sa colonie est toujours disponible pour être activée dans une Phase d'Action postérieure.

10.413 Une unité indienne qui rentre à la maison peut être accompagnée par n'importe quels leaders ou unités de Coureurs des bois empilés avec elle.

10.42 Non-Indiens : Les Coureurs des bois, les Rangers et les leaders sont immédiatement placés dans la fortification non assiégée la plus proche (au choix du propriétaire).

10.421 "La plus proche" est déterminé en comptant les espaces connectés, indépendamment d'une présence ennemie ou du terrain.

10.422 N'importe quels Indiens empilé avec un leader peut l'accompagner dans la fortification la plus proche.

NOTE DE CONCEPTION : Cela signifie que les Cherokee faisant un raid sont éliminés à moins qu'il ne le fasse avec un leader Britannique, parce que "Le retour à la maison" signifie qu'ils partent de la carte.

11.0 ATTRITION

Les armées du dix-huitième Siècle ont dû se soumettre au cycle des saisons, se réunissant pour des campagnes au printemps et se dispersant pour se mettre à l'abri avant le début d'hiver-en particulier dans le Wilderness. Les joueurs doivent faire de même avec leurs troupes s'ils veulent éviter des pertes d'hiver.

11.1 Qui subit l'Attrition

Pendant chaque Phase d'attrition d'hiver, les troupes entraînées peuvent subir des pertes de pas. Toutes les troupes entraînées assiégées sont soumises à l'attrition, comme le sont celles qui n'occupent pas un des espaces suivants :

- Un espace cultivé ami à l'origine, **ou**
- Un espace de fort ou de palissade non assiégé avec un maximum de quatre unités amies de n'importe quelle sorte (les leaders ne comptent pas), **ou**
- Un espace de forteresse non assiégée.

11.2 Pertes d'attrition

Appliquez les pertes suivantes à chaque pile affectée :

- D'abord, éliminez chaque unité de troupes entraînées réduite **impaire** (au choix du propriétaire).
- Deuxièmement, réduisez **chaque** unité de troupes entraînées.

Exception : le dernier pas ami dans un espace (c'est-à-dire, une unité réduite) n'est jamais enlevé par attrition.

EXEMPLE : une pile de trois unités de troupes entraînées réduite et deux unités de troupes entraînées à pleines force sont dans un fort dans le désert pendant l'attrition d'hiver. Le propriétaire éliminerait deux des unités réduites et retournerait ensuite les deux unités à pleines force sur leur côté réduit.

12.0 VICTOIRE

12.1 Comment Gagner

12.11 Victoire automatique. Vérifiez pendant chaque Phase de test de Victoire (4.0 B.6) pour voir si une de ces conditions est obtenue.

- Si le Britannique contrôle [2.0] toutes les forteresses et il est le seul à occuper **Niagara** et **Ohio Forks**, il gagne indépendamment des PVs.
- Si l'un des deux camps a 11 ou plus de PVs, il gagne.
- Après 1759, le Français gagne s'il a au moins autant de PVs qu'indiqué dans l'une des cases marquées avec une année sur la piste des PVs (8 en 1760; 5 en 1761).

12.12 Scénarios finissant en 1759. Si aucune des conditions ci-dessus n'est arrivée à la fin de 1759, l'Anglais gagne s'il contrôle tous des forteresses Britanniques à l'origine plus deux des quatre espaces suivants:

Québec
Montréal
Niagara
Ohio Forks

Autrement, le camp qui a au moins un PV gagne.

12.13 Scénarios finissant en 1762. Le Français gagne à la fin de 1762 s'il a au moins un PV. L'Anglais gagne s'il a au moins 5 PV.

12.14 Tout autre résultat est un nul.

Exception : dans un tournoi, un nul est considéré comme une victoire française.

12.2 Points de Victoire

12.21 On attribue les Points de Victoire (PV) pendant le cours du jeu comme spécifié dans la Table de Point de Victoire. Quand le camp anglais ou le camp français gagne des PVs, déplacez le marqueur de PV vers le camp respectif de la piste de PV. Pour marquer un score plus grand que 10, retournez le marqueur sur le côté "+10".

12.22 Pendant la phase d'enlèvement des marqueurs de Raid (4.0 B.4), enregistrez la moitié d'un PV pour chaque marqueur "Raider" sur la carte pour le camp qui l'a placé, arrondissez les totaux pour chaque camp. (Autrement dit, vous obtenez 1 PV pour chaque Raid **impair** couronné de succès que vous avez conduit.)

12.23 Chaque fois que Niagara ou Ohio Forks change de camp (deviennent seulement occupés par des unités et/ou des fortifications de l'autre camp), le camp vainqueur reçoit 1 PV (en plus de tout PV obtenu pour la conquête de fortifications ou la victoire de Batailles).

12.3 Offre

Dans les tournois, ou si des joueurs veulent jouer le même camp, chaque joueur doit noter une offre d'au moins 0 PVs. Le joueur qui fait l'offre la plus haute joue le camp favorisé. L'autre joueur commence avec le nombre de PVs offert par l'adversaire en plus de ceux qui sont définis au début du scénario. Si les deux joueurs

font la même offre, lancez un dé pour déterminer les camps (le perdant ajoute quand même l'offre de PVs).

Règles Avancées

Les règles suivantes fournissent un jeu plus dynamique et une meilleure simulation de la guerre, à un petit coût de complexité supplémentaire. Nous vous recommandons de les employer toutes, ensemble, une fois que vous êtes à l'aise avec les règles de base.

13.0 INFILTRATION

Une unité Auxiliaire seule (activé individuellement ou commandé par un leader) peut se déplacer par la terre ou le bateau **à travers** un, ou plus, espaces occupés par des unités ennemies ou des fortifications non-assiégées ennemies. Pour infiltrer, l'auxiliaire (seule ou avec un leader) doit entrer dans l'espace à infiltrer sans autres unités. Ce faisant, un leader ne peut pas détacher une unité dans un espace et infiltrer cet espace avec une unité d'auxiliaire.

NOTE DE JEU : L'Infiltration est le seul moyen que les Auxiliaires, se déplaçant sans Troupes entraînées, ont pour entrer dans des espaces de fort ou de forteresse non-assiégé ennemi.

13.1 Une unité qui essaye de s'infiltrer dans un espace doit avoir une allocation de mouvement suffisante (ou le reste des neuf espaces par bateau) pour atteindre un espace qu'elle peut pénétrer sans utiliser l'infiltration.

13.2 Indépendamment du terrain et des types d'unité, une unité s'infiltrant est soumise à l'Interception [14.0] par des unités ennemies dans le même espace.

13.3 Une unité s'infiltrant (avec n'importe quels leaders d'accompagnement) est éliminée si elle est refoulée (par une retraite de Bataille ou par l'événement Lake SCHOONER) dans un espace occupé par l'ennemi.

13.4 Une unité s'infiltrant peut finir son mouvement ou continuer à se déplacer (et peut conduire des infiltrations supplémentaires). Si elle finit le mouvement dans un espace occupé par l'ennemi, elle déclenche une bataille [6.51].

14.0 INTERCEPTION

14.1 Généralité

Les unités peuvent essayer d'intercepter les unités ennemies qui emploient le mouvement terrestre, naval ou le bateau (pas la Retraite, l'Interception ou la Fuite de la Bataille) pour entrer dans des espaces adjacents. Les unités étant infiltrées peuvent aussi essayer d'intercepter dans leur espace. Pour chaque tentative d'interception, désignez d'abord les leaders et les unités qui feront la tentative. Ensuite lancez le dé et ajoutez la valeur Tactique du commandant conduisant l'interception, s'il y en a un, et lancez le dé. L'interception réussit sur un jet d'un dé modifié de 4 ou plus.

- Si elle est réussie, placez la force d'Interception ou l'unité dans l'espace avec l'ennemi "intercepté" - qu'il doit immédiatement attaquer dans une Bataille (c'est-à-dire, l'unité ou la force se déplaçant sera l'attaquant, l'unité ou la force d'interception sera le défenseur.)
- Si la tentative d'interception échoue, les unités se déplaçant peuvent continuer normalement leur mouvement.

14.11 Si les unités qui interceptent dans un espace où leur camp a une palissade inoccupée, la palissade n'est pas capturée, mais reste en place et leur profitera dans la bataille qui suivra (une exception à 6.51).

14.12 Si une unité Auxiliaire est interceptée en essayant d'infiltrer un espace de fort ou de forteresse ennemi, elle attaque les unités d'interception dans une Bataille normale à l'extérieur de la fortification, mais le camp qui **infiltrer** (seulement) devra faire retraite, sans prendre en compte celui qui gagne.

14.2 Qui Peut Intercepter

Pour chaque espace pénétré par une force ou une unité ennemie, vous pouvez essayer l'interception avec n'importe quelle force ou unité non assiégée qui est adjacente ou dans le même espace. Les leaders ne peuvent pas intercepter seul. Une force d'interception n'a pas besoin d'inclure toutes les unités dans un espace et elle ne peut pas excéder les limites d'activation de force du leader commandant et de leaders subalternes [5.34].

14.21 Une unité Auxiliaire seule (avec ou sans leaders) entrant dans un espace de Wilderness ou de montagne peut être intercepté **seulement** par **une** unité Auxiliaire ennemie (avec ou sans leaders).

Exception : Cette restriction ne s'applique pas à l'interception contre des Infiltrés dans le même espace [13.2].

EXEMPLE : Ossipee et Concord contiennent chacun deux unités Britanniques Provinciales et Ossipee contient aussi une unité de Rangers. Une unité de Coureurs français est à White Mountains North et a l'intention de se déplacer dans Casco Bay, puis Portsmouth, et Gloucester pour y faire un Raid. Seulement les Rangers peuvent essayer d'intercepter le Coureur dans Casco Bay, qui est dans le Wilderness, réussissant sur jet de dé 4-6. S'ils échouent et le Coureur entre dans Portsmouth qui est un espace cultivé - une seule des deux unités de Provinciaux dans Concord pourrait essayer d'intercepter le Coureur dans Portsmouth. Si Concord contient aussi le leader Bradstreet, lui et les deux unités de Provinciaux pourraient essayer d'intercepter le Coureur dans Portsmouth ensemble, réussissant (+1 pour Bradstreet) avec un jet de 3 ou plus.

14.22 Les unités entrant dans un espace déjà occupé par les unités non assiégées ou des fortifications de leur camp (pas des leaders seuls) ne peuvent pas être interceptées.

14.23 Les leaders se déplaçant seul ne peuvent pas être interceptés.

14.24 Si l'Interception contre une unité essayant de s'infiltrer (13.2) échoue, ou si aucune tentative n'est faite, toute unité infiltrée ne peut pas essayer d'autres Interceptions contre des unités s'infiltrant dans cette Phase d'Action.

EXEMPLE : les unités de Virginie sont dans Woodstock et Augusta et une unité Shawnee à Allegheny South. Le Shawnee se déplace dans Woodstock, essayant de s'infiltrer à Culpeper. L'unité de Virginie dans Woodstock essaye d'intercepter le Shawnee dans Woodstock et échoue sur un jet de dé de 2. Le Shawnee entre à Culpeper, où l'unité de Virginia dans Augusta peut essayer l'interception, mais l'unité dans Woodstock ne peut pas parce qu'elle a été infiltrée avec succès.

15.0 FUITE DE BATAILLE

N'importe quelle force ou unité non assiégée dans un espace étant sur le point être attaqué peuvent essayer d'éviter la Bataille. Une force qui fuit n'a pas besoin d'inclure toutes les unités d'un espace et elle ne peut pas excéder les limites d'activation de force du leader commandant et de leaders subalternes [5.34]. Lancez le dé et ajoutez la valeur Tactique du commandant en Fuite, s'il y en a un. Sur un jet de dé modifié de 4 ou plus, la force ou l'unité en fuite est placée dans un espace adjacent.

Exception : Dans le Wilderness ou des espaces de montagne, une unité Auxiliaire ou une force dont les unités incluent seulement les Auxiliaires peuvent automatiquement éviter les attaquants qui n'ont aucun auxiliaire.

15.1 L'espace adjacent de fuite ne peut pas être celui par où l'attaquant est entré, ni contenir des fortifications ou des unités non-assiégées ennemies.

15.2 Si toutes les unités de défense fuient avec succès, la force ou l'unité active peut continuer à se déplacer. Si la force/unité active se déplace de nouveau dans l'espace des défenseurs, ils peuvent de nouveau essayer d'éviter la Bataille.

Exception : si l'espace a une fortification ennemie, les unités actives doivent s'arrêter. Si c'est un fort ou une forteresse, placez un marqueur "Siege 0". Si c'est une Palissade, les troupes entraînées la capture - la retourner et donner 1 PV - tandis que les Auxiliaires sans Troupes entraînées doivent faire un Raid.

15.3 Une force ou une unité peuvent fuir d'un espace de forteresse tandis que d'autres unités restent à l'intérieur [8.1]. Mais si la fuite échoue, le groupe en fuite doit se défendre dans une Bataille tandis que le groupe à l'intérieur de la fortification reste à l'intérieur.

15.4 Les unités interceptées et les unités d'interception ne peuvent pas pour éviter la Bataille. Les unités d'interceptions qui laissent tomber leur tentative d'interception ne peuvent pas aussi éviter la Bataille si elles sont attaquées plus tard pendant le même mouvement ennemi.

15.5 Un joueur ne peut pas éviter la Bataille dans un espace avec quelques unités et essayer d'intercepter avec d'autres (couronné de succès ou pas) pendant le même mouvement ennemi - il doit choisir l'un ou l'autre.

16.0 RECONNAISSANCE

16.1 Les troupes entraînées se déplaçant **avec** des Auxiliaires n'ont pas besoin de s'arrêter après leur passage par le Wilderness.

16.2 Les auxiliaires qui se déplacent par la terre à travers un espace cultivé ennemi s'arrêtent dans l'espace suivant - à moins qu'ils se déplacent avec des Troupes entraînées ou passant par un espace de fortification non-assiégée amie.

Note de Conception : les unités d'auxiliaires aidaient les Troupes entraînées à trouver leur voie dans le Wilderness. Les auxiliaires sans Troupes entraînées se déplacent plus prudemment parmi les populations hostiles.

17.0 RAVITAILLEMENT

17.1 Généralités

Les unités de Troupes entraînées (seulement) doivent tracer une ligne de ravitaillement vers une forteresse amie à l'origine pour être entièrement efficaces.

Les unités britanniques peuvent aussi tracer vers un port capturé ou un espace Amphib. La source de ravitaillement doit être amie, contrôlée et non assiégée.

17.2 La Ligne de Ravitaillement

La ligne de ravitaillement consiste en une chaîne d'espaces contiguës, dont aucun d'eux n'est occupé par des fortifications ou des unités non-assiégées ennemies. Un fort ou une forteresse ennemi qui est assiégée ne bloquent pas le ravitaillement.

17.21 Chaque espace, sauf l'espace ravitaillé, doit avoir au moins une des caractéristiques suivantes :

- connecté par l'eau dans chaque espace adjacent de la chaîne (incluant l'espace ravitaillé, si adjacent), **ou**
- Cultivé, **ou**
- Fortification Amie, **ou**
- Amphib.

Important : les unités dans un espace de Wilderness ou de montagne n'ont pas besoin d'avoir une fortification pour être en ravitaillement, tant que l'espace suivant de la ligne de ravitaillement est un de ceux qui sont nommés ci-dessus.

EXEMPLE : une unité Régulière dans un espace de Wilderness pourrait tracer le ravitaillement dans une palissade adjacente amicale, de là via une connexion fluviale vers un espace de Wilderness vide, de là via un bord de lac vers une autre palissade, de là dans un espace de montagne avec un fort ami, de là dans un espace cultivé et de là dans une forteresse amie.

17.3 Effets du Non Ravitaillement

Les unités de Troupes entraînées qui ne peuvent pas tracer une ligne de ravitaillement ont leurs activités limitées. Elles:

- Ne peut pas construire des forts ou des palissades.
- Ne peut pas lancer le dé sur la Table de Siège (ou employer l'événement SURRENDER !).
- Ne peut pas être Reconstitué à pleine force.

Important : un espace est "ravitaillé" à l'instant où la ligne de ravitaillement est établie. Donc, un joueur pourrait employer une carte de valeur 2 pour placer une palissade qui crée une ligne de ravitaillement vers un deuxième espace et y placer immédiatement une deuxième palissade.

NOTE DE JEU : si les assiégeants deviennent hors ravitaillement, le niveau de siège est inchangé - bien qu'il n'y ait pas de jet de dé sur la Table de Siège jusqu'à ce que les assiégeants aient de nouveau une ligne de ravitaillement.

Livret de Jeu

Contenu	
Scénarios	
Annus Mirabilis (1757-59)	15
Première partie de la Guerre (1755-59)	16
Dernière partie de la guerre (1757-62)	17
La Campagne (1755-62)	17
Exemples de Combat	
Bataille dans le Wilderness	18
Raids sur la Frontière	19
Débarquement	19
Bataille à l'extérieur d'une forteresse	19
Exemple du jeu étendu	
L'année 1757	19
Explications des Cartes	24

SCENARIOS

WILDERNESS WAR a quatre scénarios:

- Annus Mirabilis* (1757-59)—
Le Scénario de Tournoi
- Première partie de la Guerre(1755-59)—
Scénario Intermédiaire Un
- Dernière partie de la Guerre(1757-62)—
Scénario Intermédiaire Deux
- La Campagne(1755-62)—
Scénario étendu

Les scénarios qui commencent dans une année identique emploient les mêmes placements, et ceux qui terminent dans la même année utilisent les mêmes conditions de victoire (voir la règle Comment gagner 12.1).

Abréviations d'Installation sur la Carte

Comme une aide à l'installation, les espaces sur la carte de jeu sont marqués avec des instructions d'installation abrégées pendant 1757 (le point de départ d'Annus Mirabilis et la Dernière Campagne de Guerre). Les abréviations sont:

- C: Coureurs
- F: Fort
- HL: Highland (4-4) (Ecoissais)
- I: Indian (Indien)
- Ldr: Leader
- MD: Marine Detachment (1-4) (Détachement de Marin)
- Mil: Militia (Milice)
- P: Provincial (provinciaux)
- R: Regular (3-4) (Réguliers)
- RA: Royal American (4-4)
- Ra: Ranger
- S: Stockade (Palissade)



Fort En Construction

Notez que l'installation pour les scénarios de 1755 (Première partie de la Guerre et Dernière partie de la Guerre) diffère de ces inscriptions sur la carte.

Désignations des Unités

Les désignations pour les Réguliers 3-4, Rangers et Coureurs sont pour l'intérêt historique seulement, il n'est pas nécessaire de placer les unités par leur désignation, tant que le nombre et les types d'unités sont placés. C'est aussi vrai pour les Provinciaux, tant que des unités du Nord et du Sud sont distinguées. Les unités indiennes, cependant, doivent être placées selon leur tribu.

Placez toutes les unités à pleine force.

* * * * *

Annus Mirabilis (1757-59)

Scénario de Tournoi

Note Historique : Le Britannique appelle l'année 1759 "l'Année de Miracles" (en latin, Annus Mirabilis) parce que cette année-là, les cloches de la victoire à Londres ont semblé ne jamais cesser de sonner. Les Anglais en 1759 ont capturé les forts français le Carillon, St Frédéric et Niagara. En Allemagne, avec leurs alliés Hanovriens ont défait une armée française dans la Bataille de Minden. Le plus important, le Général Wolfe a pris Québec tandis que l'Amiral Hawke a détruit la flotte française dans la baie de Quiberon - ces derniers événements scellèrent le destin du Canada.

Palissades Françaises

- Ile aux noix* (Fort Ile aux noix)
- St jean* (Forts Chambly et St jean)
- Oswegatchie* (La Galette et La Présentation)
- Cataraqui* (Fort Frontenac)
- Toronto* (Fort Rouillé)
- Presqu'île* (Fort Presqu'île)
- French Creek* (Fort le Boeuf)
- Venango* (Fort Machault)

Leaders et Unités Français

- Louisbourg*: Drucour, 3 x 3-4 Réguliers (*Marine, Artois, Bourgogne*), 1 x Coureurs (*Boishébert Acadian*)
- Québec*: Lévis, 3 x 3-4 Réguliers (*Marine, Guyenne, La Reine*)
- Montréal*: Montcalm, Vaudreuil, 2 x 3-4 Réguliers (*Béarn, LaSarre*), 1 x Coureurs (*Repentigny*), Huron, Potawatomi, Ojibwa, Mississauga.
- Crown Point*: 1 x 1-4 (*Marine Detachment*), 1 x Coureurs (*Perière*).
- Ticonderoga*: Rigaud, Bougainville, 2 x 3-4 Réguliers (*Languedoc, Royal Roussillon*), 1 x Coureurs (*Marin*)
- Cataraqui*: Villiers, 1 x 1-4 (*Marine Detachment*), 1 x Coureurs (*Léry*)
- Niagara*: 1 x 1-4 (*Marine Detachment*), 1 x Coureurs (*Joncaire*)
- Presqu'île*: 1 x 1-4 (*Marine Detachment*)
- French Creek*: 1 x 1-4 (*Marine Detachment*)
- Venango*: 1 x Coureurs (*Langlade*)
- Ohio Forks*: Dumas, 2 x 1-4 (*Marine Detachment*), 1 x Coureurs (*Ligneris*)
- Logstown*: 1 x Shawnee
- Mingo Town*: 1 x Mingo

Important: Dieskau et Beaujeu ne sont pas employé dans ce scénario.

Forts Britanniques

- Hudson Carry South* (Fort Edward)
- Hudson Carry North* (Fort William Henry)
- Will's Creek* (Fort Cumberland)
- Shamokin* (Fort Augusta)

Forts Britanniques en construction

Winchester (Fort Loudoun)
Shepherd's Ferry (Fort Frederick)

Palissades Britanniques

Schenectady (Forts Johnson et Hunter)
Hoosic (Fort Massachusetts)
Charlestown (Fort No.4)
Augusta et Woodstock (Virginia fortification line) Carlisle, Harris's Ferry, Lancaster, Reading et Easton (Pennsylvania fortification line)

Leaders et Unités Britanniques

Winchester: 1 x 2-4 Provinciaux du Sud (Virginia) Shepherd's Ferry: 1 x 2-4 Provinciaux du Sud (Maryland) Carlisle: 1 x 2-4 Provinciaux du Sud (Pennsylvania) Shamokin: 1 x 2-4 Provinciaux du Sud (Pennsylvania) Philadelphia: 1 x 4-4 Royal Americans (1/60th)
New York: Loudoun, Abercromby, 3 x 3-4 Réguliers (22nd, 27th, 35th), 3 x 4-4 Royal Americans (2/60th, 3/60th, 4/60th)
Albany: Dunbar, 2 x 3-4 Réguliers (44th, 48th)
Hudson Carry South: Webb, 1 x Rangers (Rogers), 3 x 2-4 Provinciaux du Nord (Massachusetts, Connecticut, Rhode Island)
Hudson Carry North: 2 x 2-4 Provinciaux du Nord (New Hampshire, New Jersey)
Schenectady: Johnson, 1 x 2-4 Provinciaux du Nord (New York), 1 x 4-4 Highland (1/42nd)
Halifax: Monckton, 3 x 3-4 Réguliers (40th, 45th, 47th) Southern Militias: 1 x Colonial Militia

Leader Pool: Place Amherst, Bradstreet, Forbes, Murray et Wolfe dans un conteneur opaque pour qu'ils puissent être piochés aléatoirement.

Important: Braddock et Shirley ne sont pas employés dans ce scénario.

* * * * *

Première partie de la Guerre (1755-59)

Scénario intermédiaire 1

Longueur du Jeu

Ce scénario emploie les mêmes conditions de victoire qu'Annus Mirabilis, mais commence par le débarquement à Alexandrie de deux régiments Britanniques venant d'Irlande et l'arrivée de six bataillons français à Louisbourg et Québec. Ces renforts de réguliers ont donné le départ en 1755 du conflit direct en Amérique entre la couronne Britannique et Française.

La guerre en Europe n'a pas encore commencé et les forces disponibles sont moins nombreuses que dans les scénarios 1757. Montcalm doit encore arriver, par exemple et la Pennsylvanie et la Virginie n'ont pas encore construit leur défense frontalière.

Le jeu commence avec la première Phase d'Action française de début de Saison en 1755 et termine après l'Arrière-saison de 1759 (à moins d'une Victoire automatique). Il peut se terminer en cinq heures.

Cartes

Employez toutes les cartes (#1-70). Mélangez-les et distribuez à chaque joueur huit cartes - le nombre de cartes que chaque joueur recevra à chaque saison, jusqu'à certains événements qui peuvent augmenter la main de l'un ou l'autre joueur à neuf cartes ou diminuer la main française à sept cartes.

Marqueurs

"VP" 0.

"Season (saison)- Français en premier" : sur Early Season 1755.

"Assemblées Provinciales" sur Positif.

"Allié Français" à *Pays d'en Haut, Kahnawake et St-François*.

"Allié Britannique" à Canajoharie.

Placement

L'installation pour ce scénario diffère du placement de 1757 montré sur la carte.

Longueur du Jeu

Ce scénario se concentre sur la période de transition (historiquement) de l'ascendance Britannique sur le Français. Il commence avec le Britannique en difficulté dans la guerre, 1757, et continue avec la fin de 1759, quand la victoire (historiquement) Britannique était presque assurée.

Ce scénario implique juste six mains de cartes et peut être achevé en deux à trois heures. Le jeu commence par la première Phase d'Action française de la Première Saison de 1757 et termine après l'Arrière-saison de 1759 (à moins d'une Victoire Automatique).

Cartes

Employez seulement les cartes # 1-62.

Mettez de côté les cartes #63-70, qui sont marquées "1755 scénarios"; Elles ne sont pas employées dans ce scénario. Ce sont:

une FRENCH REGULARS
une BRITISH REGULARS
une 1-value HIGHLANDERS
ROYAL AMERICANS
ACADIANS EXPELLED
WILLIAM PITT
DIPLOMATIC REVOLUTION
INTRIGUES AGAINST SHIRLEY

Mélangez alors le paquet de cartes restant et distribuez à chaque joueur neuf cartes - le nombre de cartes que chaque joueur recevra à chaque saison de ce scénario (à moins que le joueur Britannique joue QUIBERON pour réduire la main française à sept cartes).

NOTE DE JEU : Comme indiqué sur les cartes HIGHLANDERS, les conditions préalables pour jouer les événements HIGHLANDERS s'appliquent seulement dans les scénarios 1755. Dans ce scénario (et dans le Dernier scénario de Guerre), on permet au joueur Britannique de jouer les événements HIGHLANDERS à chaque fois qu'il les reçoit. Dans ce scénario et le scénario Dernière Partie de la Guerre, les événements WILLIAM PITT et DIPLOMATIC REVOLUTION sont considérés déjà arrivés. Ainsi les joueurs reçoivent neuf cartes et les Ecossais, Amherst, Forbes et Wolfe sont disponibles.

Marqueurs

"VP" Français 4.

"Season (saison)- Français en premier" : sur Early Season 1757.

"Provincial Assemblies" sur Supportive.

"French Allied" à *Mingo Town, Logstown, Pays d'en Haut, Mississauga*.

Important: L'événement PIT a eu lieu, donc l'évènement HIGHLANDERS peut être joué.

Placement

Ce scénario emploie le placement marqué sur la carte.

Forts Français

Ticonderoga (Fort Carillon)
Crown Point (Fort St Frédéric)
Niagara (Fort Niagara)
Ohio Forks (Fort Duquesne)

Forts français

Crown Point (Fort St Frédéric)
Niagara (Fort Niagara)
Ohio Forks (Fort Duquesne)

Palissades françaises

Ile aux noix (Fort Ile aux noix)
St jean (Forts Chambly et St Jean)
Oswegatchie (La Galette et La Présentation)
Cataraqui (Fort Frontenac)
Toronto (Fort Rouillé)
Presqu'île (Fort Presqu'île)
French Creek (Fort Le Boeuf)
Venango (Fort Machault)

Leaders et Unités françaises

Louisbourg: Drucour, 3 x 3-4 Réguliers (*Marine, Artois, Bourgogne*)
Québec: Dieskau, Vaudreuil, 4 x 3-4 Réguliers (*Béarn, Guyenne, La Reine, Languedoc*)
Montréal: Rigaud, 1 x 3-4 Réguliers (*Marine*), 2 x Coureurs (*Repentigny, Perrière*), 1 x Caughnawaga, 1 x Abenaki
Île-aux-Noix: 1 x 1-4 (*Marine Detachment*)
Crown Point: 1 x 1-4 (*Marine Detachment*), 1 x Coureurs (*Marin*)
Cataraqui: Villiers, 1 x 1-4 (*Marine Detachment*), 1 x Coureurs (*Léry*)
Niagara: 1 x 1-4 (*Marine Detachment*), 1 x Coureurs (*Joncaire*)
Presqu'île: 1 x 1-4 (*Marine Detachment*)
French Creek: 1 x 1-4 (*Marine Detachment*)
Venango: 1 x Coureurs (*Langlade*)
Ohio Forks: Beaujeu, Dumas, 1 x 1-4 (*Marine Detachment*), 1 x Coureurs (*Ligneris*), Ottawa, Potawatomi

Important: Placez Montcalm, Lévis, et Bougainville de côté. Ils entrent avec le premier événement FRENCH REGULIERS.

Forts Britanniques

Hudson Carry South (Fort Lyman, aka Fort Edward)
Will's Creek (Fort Cumberland)
Oswego (Fort Oswego)

Palissades Britanniques

Oneida Carry West (Fort Bull)
Oneida Carry East (Fort Williams)
Schenectady (Forts Johnson & Hunter)
Hoosic (Fort Massachusetts)
Charlestown (Fort No.4)

Leaders et Unités Britanniques

Oswego: 1 x 2-4 Provinciaux du Nord (*New York*)
Albany: Shirley, Johnson, 5 x 2-4 Provinciaux du Nord (*Rhode Island, Connecticut, New Hampshire, 2 x Massachusetts*), 2 x Mohawk
Halifax: Monckton, 1 x 3-4 Réguliers (*47th*)
Alexandria: Braddock, Dunbar, 2 x 3-4 Réguliers (*44th, 48th*)
Will's Creek: 2 x 2-4 Provinciaux du Sud (*Virginia, Maryland*)

Leader Pool: Placez Abercromby, Bradstreet, Loudoun, Murray et Webb dans un conteneur opaque pour qu'ils puissent être piochés aléatoirement.

Important: Placez Amherst, Forbes, et Wolfe de côté ils ne sont pas disponibles jusqu'à l'événement WILLIAM PITT ou en 1759. Une fois que l'événement

PITT est joué, ou au commencement de 1759, placez Amherst, Wolfe et Forbes dans le leader pool anglais.

* * * * *

Dernière Partie de la Guerre (1757-62)

Scénario Intermédiaire 2

Ce scénario emploie le placement marqué sur la carte.

Longueur du Jeu

Ce scénario commence par le conflit Nord-américain complètement lancé (comme dans *Annus Mirabilis*), mais permet au jeu de s'étendre au-delà de la date de la reddition historique du Canada (à la fin de 1760). La présomption est que - sans les victoires Britanniques spectaculaires en 1759 et 1760 - le combat aurait pu continuer jusqu'à ce qu'une paix européenne arrive à la fin de 1762.

Le jeu commence par la Première Saison de 1757 et termine après l'Arrière-saison de 1762, à moins d'une Victoire Soudaine. Ce scénario peut prendre cinq heures pour l'achever s'il va jusqu'en 1762.

Cartes

Employez la même préparation du paquet de carte que celle du Scénario de Tournai, *Annus Mirabilis*.

Marqueurs et Placement

Utilisez la même installation des unités et des marqueurs que celle du Scénario de Tournai, *Annus Mirabilis*.

* * * * *

La Campagne(1755-62)

Scénario étendu

Longueur du Jeu

Ce scénario couvre la période du conflit général en Amérique du Nord.

Le jeu commence par la Première Saison de 1755 et termine après l'Arrière-saison de 1762 (à moins d'une Victoire Soudaine). S'il se déroule jusqu'au bout, il peut prendre huit heures.

Cartes

Employez toutes les 70 cartes. Mélangez-les et distribuez à chaque joueur huit cartes - c'est le nombre de cartes que chaque joueur recevra chaque saison, jusqu'à certains événements qui peuvent augmenter ou diminuer la taille de la main d'un joueur.

Marqueurs et Installation

Employez la même installation des unités et des marqueurs que celle du Scénario de la Première partie de la guerre.

* * * * *

EXEMPLES DE COMBAT

Bataille dans le Wilderness

Monongahela, 1755

Le joueur Britannique, ayant précédemment construit une palissade à Gist's Station pour fournir une ligne de retraite, active Braddock (2-7-0) avec une carte de valeur 2 et le déplace avec Dunbar (3-5-0), les 44ème et 48ème régiments (l'un et l'autre 3-4) et deux régiments de Virginie, un du Maryland et un de Pennsylvanie (4x 2-4) de Gist's à Ohio Forks - dans l'intention d'assiéger Fort Duquesne.

Le joueur français décide de défendre à l'extérieur du fort, pour profiter de ses Auxiliaires dans le Wilderness et d'une carte AMBUSH! qu'il a en main. Sa force inclut Beaujeu (1-2-1), Dumas (1-2-1), un détachement de Marine (1-4), une unité de Coureurs des bois (1-6) et trois unités indiennes (toutes 1-6).

Il joue l'événement AMBUSH! (qui va à la pile de carte jouée), lui permettant de tirer d'abord avec sa force doublée (10). Il lance un 6 (aboutissant à un test de perte de leader), modifié (+1 pour la tactique de Beaujeu) pour être moins ou égal à 7 sur la colonne 9-12 sur la Table de Résultats de Combat (TRC). Le résultat donne 4 pertes de pas.

Le résultat signifie que le joueur Britannique doit réduire quatre unités, donc il retourne toutes ses unités, sauf deux Provinciaux. Il lance alors une fois pour chaque leader pour voir s'ils sont tués. Braddock lance 1 (il est éliminé) et Dunbar un 3.

Les Anglais combattent à leur tour avec une force de 10 (quatre 2-4 et deux 1-4s). Le jet de dé est 1 (un test de perte de leader) modifié avec un -1 pour combattre seulement avec des Réguliers et des Provinciaux dans le Wilderness. La rangée " ≤ 0 " sur la colonne 9-12 donne une perte de pas.

Le joueur français retourne le détachement de Marine (la première perte doit être d'une Troupe Entraînée) et lance le dé pour Beaujeu, qui est tué sur un jet de 1, et pour Dumas, qui survit avec un 2.

Le Français gagne (une perte de pas pour quatre pas Britanniques) et ainsi les Anglais doivent reculer dans la palissade amie de Gist's Station. (Si aucune fortification n'était présente, les six unités Britanniques Entraînées seraient éliminées et Dunbar aurait reculé seul). Le Français reçoit 1 PV pour avoir défait une force incluant des Réguliers (ou comprenant plus de quatre unités) sur un champ de bataille.

Raids sur la Frontière

La Vallée de Shenandoah, 1756

C'est le commencement de la Première Saison de 1756. Le joueur français note que la frontière des colonies des Départements du Sud est peu défendue et décide de marquer quelque PVs avec une série de raids indiens. Il a un fort à Ohio Forks, et donc peut jouer l'événement WESTERN INDIAN ALLIANCE. Il lance un "3" et - ayant moins de 5 PVs à ce moment - il doit diviser en deux le jet de dé et arrondir au chiffre supérieur, placé deux nouvelles unités indiennes dans leurs colonies. Il a aussi un fort à Niagara, donc pourrait choisir des Indiens du Pays d'en Haut, mais au lieu de cela il choisit une unité Mingo et une unité Shawnee, les plaçant à Mingo Town et Logstown, respectivement, où il place aussi le marqueur "French Allied".

Le joueur Britannique répond dans sa Phase d'Action en jouant l'événement CALL OUT MILITIAS pour placer une unité de Milice de Colonie dans la case de Milices du Sud.

Le joueur français joue une carte de valeur 2 pour activer individuellement les deux nouvelles unités indiennes (chacune compte la moitié d'un point pour être activé), plus Dumas (1-2-1), qui est à Ohio Forks. Il déplace les deux unités et le leader chacun individuellement via Monongahela Upper vers Allegheny South.

Avec la menace évidente en Virginie, le joueur Britannique emploie une carte de valeur 2 pour construire des palissades à Augusta et Winchester. (Il y a déjà une unité de Provinciaux de Virginie à Woodstock.)

Le joueur français emploie une carte de valeur 1 pour activer Dumas et les deux unités indiennes comme une force et les

déplace à Augusta pour faire un raid sur la palissade. (En employant des Règles Avancées, le joueur français peut activer individuellement les unités d'indiens - ou déplacer juste une unité sous Dumas - s'infiltrer par Augusta vers Culpeper et l'unité de provinciaux dans Woodstock peut essayer de l'Intercepter dans Augusta et/ou Culpeper et forcer une Bataille.)

Parce que la cible du raid est une palissade inoccupée dans un terrain cultivé, une unité de Milice de la case correspondante peut être déployée pour provoquer une Bataille. Le joueur Britannique décide de déployer sa nouvelle unité de Milice dans la palissade d'Augusta, donc la force de Dumas doit attaquer.

Sur la TRC, le Français est sur la 2 colonne (les DRMS de +1 pour la tactique de Dumas et -1 pour la palissade se compensent). Les Anglais sont sur la colonne 1. Chaque joueur lance un 4, chacun cause une perte de pas. L'unité de Milice réduite retourne dans la case de Milice de colonie du Sud. Le joueur français réduit l'unité Mingo indienne à 0-6 et doit reculer la force de Dumas en arrière à Allegheny South (les résultats d'égalité sans éliminer le défenseur signifie que l'attaquant perd).

Le joueur Britannique a un autre événement CALL OUT MILITIAS dans sa main et le joue pour placer une deuxième unité de Milice dans la case de Milice de Colonie du Sud.

Le joueur français est content de tenir le Britannique sur la défensive et donc avec une autre carte de valeur 1, active de nouveau la force de Dumas pour répéter le raid sur Augusta. Le joueur Britannique déploie sa nouvelle unité de Milice dans la palissade, mais cette fois seulement le joueur Français obtient une perte de 1 pas. L'unité de Milice réduite retourne dans sa case et la Force de Dumas reste dans Augusta pour effectuer son raid.

Le raid français reçoit +1 pour la tactique de Dumas et -1 parce que l'espace cible est dans un Département avec au moins deux unités de milice dans sa case. Le Français lance 5 sur la colonne Palissade/Colonne - occasionnant une perte de pas. La palissade est éliminée et un marqueur Raid est placé dans Augusta. Le joueur français décide d'éliminer l'unité Mingo déjà réduite. Tous ceux qui ont participé au raid doivent rentrer à la maison. Le joueur français décide d'envoyer l'unité Shawnee accompagner Dumas en arrière au fort d'Ohio Forks.

En admettant que le Français ne place aucun pion supplémentaire de Raid, le marqueur Raid à Augusta vaudra 1 PV (la moitié d'un PV, arrondi au-dessus) quand il sera enlevé à la fin de l'année.

Débarquement

Gabarus Bay et Louisbourg, 1758

Le joueur Britannique utilise une carte de valeur 3 pour activer une grande force d'unités et des leaders sous Amherst à Halifax, il joue ensuite une carte AMPHIBIOUS LANDING pour permettre d'exécuter un mouvement naval à Louisbourg, qui est contrôlé par le Français, et y placer un marqueur Amphib.

Louisbourg est occupé par Drucour et cinq unités françaises Régulières. Le joueur français décide de défendre à l'extérieur de la forteresse avec cette force, dans l'espoir de rejeter les Britanniques à Halifax et d'employer une carte FIELDWORKS qu'il possède, ainsi une Bataille est déclenchée. Dans la Bataille, le lancé de dé Britannique est modifié par -1 pour attaque amphibie et décalé d'une colonne à gauche pour le marqueur FIELDWORKS français.

Si le Britannique perd, il reculera à Halifax (l'espace par où il arrive dans la Bataille), le marqueur Amphib sera enlevé, le marqueur FIELDWORKS restera et le Français recevra 1 PV pour gagner une Bataille contre une force qui inclut soit des Réguliers ou plus de quatre unités.

Dans ce cas, cependant, la victoire est Britannique et ainsi la force française survivante doit reculer dans la forteresse (il n'y a aucun espace adjacent et seulement les Anglais peuvent reculer par la mer - seulement s'ils ont un marqueur Amphib). Les Anglais reçoivent 1 PV pour gagner une Bataille contre des réguliers ou plus de quatre unités, le marqueur FIELDWORKS est enlevé et un marqueur "Siège 0" est placé.

L'espace est maintenant assiégé et n'est contrôlé par aucun camp. Si le joueur français tenait la carte LOUISBOURG SQUADRONS, il ne pourrait plus la jouer comme un événement à cause du contrôle contesté de Louisbourg.

Malgré le contrôle contesté - et par la présence du marqueur "Amphib" - le Britannique peut faire un mouvement naval avec des forces supplémentaires à Louisbourg à partir d'un autre port Britannique sans autre carte AMPHIBIOUS LANDINGS, ou peut faire un mouvement naval avec les unités assiégeantes de Louisbourg vers n'importe quel port Britannique (y compris Halifax).

Cependant, les Anglais ne peuvent pas effectuer un Amphibious Landings dans les trois approches de Québec (Iles d'Orléans, Baie de St Paul, Rivière Ouelle) avant qu'ils ne capturent la forteresse de Louisbourg et contrôler ainsi l'espace de Louisbourg, parce qu'un Amphibious Landings doit venir d'un port qu'ils contrôlent.

Si les Anglais réussissent à conquérir la forteresse avant la fin de l'année, ils recevront 3 PVs et ne seront pas soumis à l'attrition. Cependant, si le siège continu à la fin de l'année, le Français et le Britannique subiront l'attrition.

Bataille à l'extérieur d'une Forteresse

Les Plaines d'Abraham, 1759

Une armée sous Wolfe (1-6-2) est installée à Ile d'Orléans sur un marqueur Amphib et une palissade, ayant été repoussé dans un mouvement récent de Québec. Le joueur Britannique active la force sous Wolfe avec une carte de valeur 1. La force inclut Murray (1-5-0), Monckton (2-5-0), une 4-4 (une des 78th Highlanders), trois 3-4s (le 35ème, 43ème et 48ème), trois unités réduites (3-4) de réguliers (le second 78th, le 2/60th et le 3/60th), quatre unités de réguliers réduites (2-4) (le 15ème, 28ème, 47ème et 58ème), une unité d'Infanterie Légère 2-6 (Howe's) et une unité de Ranger 2-6 (Goreham)- ce qui donne un total de 34 points de force. Le joueur Britannique déplace la force entière dans l'espace Québec. (Pour une question de facilité, tous ces leaders et unités sont dans la case Wolfe et seulement Wolfe est déplacé de l'Ile d'Orléans dans l'espace Québec.)

La force française à Québec a déjà un marqueur FIELDWORKS et consiste en Montcalm (1-6-2), Vaudreuil (3-5-0), Bougainville (1-3-0), trois unités de réguliers à pleine force (le Royal Roussillon, Languedoc et La Sarre), trois réguliers réduits (2-4) (Béarn, Guyenne et une unité de Marine); deux unités réduites (0-6) de Coureurs des bois des unités et quatre unités indiennes à pleine force (1-6) (Ottawa, Huron, Algonquin et Caughnawaga). Le joueur français ne désire laisser aucune unité de cette armée bloquée à l'intérieur de la forteresse désire profiter de ses FIELDWORKS et d'une milice forte pour défendre à l'extérieur avec sa force au complet. Une bataille a lieu.

Le joueur français a quatre unités de Milice canadiennes à pleine force (4 x 1-0) dans la Case St Lawrence et il décide de les déployer tous à Québec pour la bataille, ce qui lui donne une force de combat totale de 23. (Il ne pourrait pas les déployer pour la bataille s'il y avait n'importe quel pion "Raid" dans le département St Lawrence à ce moment, sauf si les précédents Raids par les

Rangers Britanniques dans la Baie de St Paul et Rivière Ouelle avaient échoués.

Le joueur Britannique joue une carte de FIELDWORKS, enlevant le marqueur Fieldworks français (représentant son armée trouvant un chemin dans les ouvrages défensifs). Aucun joueur ne possède d'autres événements de réponse (avec un fond brun autour de son nom).

Les seuls modificateurs proviennent des valeurs tactiques de chaque commandant, dans ce cas +2 pour chaque camp pour Montcalm et Wolfe. Le joueur Britannique lance le dé sur la colonne > 28 et le joueur français sur la colonne 22-27 de la TRC, chacun additionnant +2 au jet du dé. Le joueur Britannique obtient 6, aboutissant à huit pertes de pas françaises et un test de leader. Le joueur français lance 1, aboutissant à quatre pertes de pas Britanniques et un test de leader aussi.

Le joueur français doit retourner ses trois unités de réguliers à pleine force et éliminer celui le régulier réduit, et retourner quatre autres unités, dans ce cas, il choisit les quatre unités de Milice. Il doit lancer un dé pour chacun de ses leaders. En lançant un 1, Montcalm est tué (enlevé).

Le joueur Britannique doit retourner deux unités de réguliers à pleine force plus deux autres unités à pleine force, dans ce cas, il choisit l'unité d'Infanterie Légère et une autre unité de régulier. Le joueur Britannique lance un dé pour chacun de ses leaders. En lançant 1, Wolfe est tué.

Le Français perd et doit reculer. Toutes ses milices retournent dans la case des Milices de St Lawrence. Le Français pourrait reculer dans la forteresse, mais le joueur français veut toujours éviter de s'engager son armée principale dans un siège et ainsi retraite à Bécancour, un espace cultivé.

Les Anglais reçoivent 1 PV pour avoir gagné une bataille à découvert contre des réguliers ou plus de quatre unités. Un marqueur de Siège "0" est placé sur la forteresse Québec, qui se défendra bien que sans unités, jusqu'à ce qu'elle soit prise par un Siège et l'Assaut (ou un événement SURRENDER!).

* * * * *

EXEMPLE DE JEU ETENDU

L'Année 1757

Une bonne façon d'apprendre comment jouer Wilderness War est de suivre cette description complète d'une année type du jeu.

Deux joueurs ont décidé de jouer le scénario de tournoi, Annus Mirabilis. Ils choisissent leur camp et consentent à employer toutes les Règles Avancées.

Ils placent les unités et les leaders selon le placement du scénario, optant pour la facilité en ignorant les désignations historiques, mais en choisissant le bon type d'unités. Pour éviter de répandre les unités, ils placent Vaudreuil et les unités à Montréal dans la case Montcalm, laissant seulement Montcalm dans l'espace de Montréal. Le joueur français place aussi Bougainville et les unités à Ticonderoga dans la case Rigaud, pour la même raison. De même, Abercromby et les unités à New York sont dans la case de Loudoun.

Ils placent le marqueur "Provincial Assemblies" sur "Supportive", le marqueur de PV sur la piste de VP à 4 du côté français et le marqueur de Saison sur la Première Saison de 1757, le côté "French First" visible.

Ils préparent le paquet de carte, enlevant les huit cartes comprenant la dénomination "1755 scénarios" (#63 à #70), qui sont des événements considérés avoir été joué (qui sont arrivés historiquement) pendant 1755 ou 1756. Ensuite, un joueur mélange, les cartes et commence la première saison, la première saison de 1757, en distribuant à chaque joueur neuf cartes. Les joueurs reçoivent les mains suivantes (la valeur numérique des cartes est entre crochet [#]).

Main française

- #14 FOUL WEATHER [2]
- #24 NORTHERN INDIAN ALLIANCE [2]
- #32 TREATY OF EASTON [2]
- #36 FRANÇOIS BIGOT [2]
- #37 BRITISH MINISTERIAL CRISIS [3]
- #41 BRITISH COLONIAL POLITICS [3]
- #44 RAISE PROVINCIAL REGIMENTS [2]
- #46 COLONIAL RECRUITS [2]
- #48 VICTORIES IN GERMANY [3]

Main Britannique

- #5 BASTIONS REPAIRED [1]
- #12 AMBUSH! [1]
- #17 AMPHIBIOUS LANDING [1]
- #22 GOVERNOR VAUDREUIL INTER-FERES [3]
- #28 IROQUOIS ALLIANCE [3]
- #31 CHEROKEE UPRISING [3]
- #38 PROVINCIAL REGIMENTS DISPERSED FOR FRONTIER DUTY [2]
- #57 BRITISH REGULARS [3]
- #59 BRITISH REGULARS [3]

Le jeu commence alors par l'alternance de Phases d'Actions (jouer les cartes) en commençant avec le français.

Phase d'Action française Une : en Espérant empêcher l'arrivée de renforts Britanniques, le joueur français commence par jouer la carte #37 BRITISH MINISTERIAL CRISIS comme un Événement. Des cartes inscrites sur l'Événement, le joueur Britannique tient seulement deux BRITISH REGULARS et donc doit renoncer à une d'entre elles. (S'il n'avait eu aucun des cartes dans la liste, l'événement français n'aurait eu aucun effet.) Les Cartes #37 et #57 vont dans la pile de défausse.

Phase d'Action Britannique Une : le joueur Britannique effectue maintenant une Phase d'Action, choisissant de faire rentrer des renforts en jouant sa carte BRITISH REGULARS (#59) comme un événement. Il pioche d'abord un leader aléatoirement du pool de leader Britannique (qui, à ce moment, comprend cinq leaders), et pioche Murray. Il place ensuite une nouvelle unité 3-4 à New York (dans la case de Loudoun) et place Murray et deux 3-4 supplémentaires à Halifax pour augmenter la menace vers Louisbourg. La carte #59 indiquant "Remove" et ayant été jouée comme un événement, elle est enlevée du jeu au lieu d'être placée dans la pile de défausse.

Phase d'Action française Deux : le joueur français pourrait déplacer la force de Lévis' de Québec à Louisbourg, en réponse de la montée en puissance anglaise à Halifax, mais il décide de compter sur sa carte de réponse FOUL WEATHER pour bloquer une tentative amphibie Britannique et joue à la place la carte #24 NORTHERN INDIAN ALLIANCE pour créer sa propre force de frappe dans la région de Champlain. Il lance un dé (4) et parce qu'il a moins de 5 PVs, il divise par deux le résultat, ce qui donne 2. Il choisit deux unités - un Algonquin et un Caughnawaga - et les place dans leurs colonies, Lac des Deux Montagnes et Kahnawake, respectivement. Il place aussi le marqueur des Alliés français sur ces deux colonies pour montrer qu'elles sont maintenant exposées aux raids Britanniques. La carte #24 va dans la pile de défausse.

Phase d'Action Britannique Deux : le joueur Britannique, tenant un événement AMPHIBIOUS LANDING et voyant que l'ennemi n'a fait aucun effort pour renforcer Louisbourg, choisit finalement d'essayer de saisir cette forteresse. Il joue #31 [3] pour activer une force sous Loudoun. (Bien que la carte soit seulement un événement français, les deux joueurs peuvent l'employer pour l'Activation ou la Construction.) La carte permet l'activation d'un leader avec une initiative de 3 comme Loudoun et permet aussi à une force d'exécuter un Mouvement Naval. Le joueur Britannique désigne Abercromby comme subalterne (la valeur de commande d'Abercromby n'est pas plus haute que celle de Loudoun). Ensemble, la limite d'activation de force de Loudoun et d'Abercromby est de 14 - plus qu'assez pour commander trois 4-4 et quatre 3-4 unités à New York. Néanmoins, comme toutes ces unités ne seront pas nécessaires pour une attaque de force maximal sur Louisbourg, le joueur Britannique opte de laisser le Américain Royal (4-4) et un régulier 3-4 à New York, comme réserve pour le corridor fluvial de l'Hudson. Il effectue un mouvement naval avec les deux leaders et les cinq unités vers Halifax un port Britanniques. (Parce que la force était déjà dans la case de Loudoun, le joueur peut simplement déplacer Loudoun à Halifax, tout en déplaçant une 4-4 et une 3-4 de la case de Loudoun à New York.)

Phase d'Action française Trois : Malgré la force imposante stationnée à Halifax, le joueur français s'appuie sur ses plans à l'intérieur des terres. Il joue #44 [2] pour activer individuellement les unités Algonquin et Caughnawaga (chacun comptant la moitié d'une activation), plus un leader, Montcalm. Les unités indiennes et Montcalm se déplacent individuellement à Ticonderoga (Fort Carillon), utilisant le mouvement par bateau. Montcalm ayant quitté Montréal sans ses unités, le joueur déplace les unités de la case de Montcalm dans la case Vaudreuil et place Vaudreuil à Montréal.

Phase d'Action Britannique Trois : le joueur Britannique répond à la menace sur Hudson Carry en jouant #22 GOVERNOR VAUDREUIL INTERFERES comme un événement. Il pourrait choisir deux leaders français à intervertir. Il choisit Montcalm et Vaudreuil. Le joueur français doit placer Vaudreuil à Ticonderoga et Montcalm à Montréal (les unités dans la case de Vaudreuil reviennent dans la case de Montcalm).

Phase d'Action française Quatre : le joueur français pourrait employer une autre carte pour remplacer Montcalm, mais décide au lieu de cela que la force à Ticonderoga est suffisante et joue #32 [2] pour activer Rigaud - avec Bougainville, deux réguliers, un Coureur et deux unités indiennes - et déplace la force (par la terre ou par bateau, c'est sans importance) dans Hudson Carry North (Fort William Henry). Vaudreuil reste derrière car son initiative est trop haute pour être activé avec une carte [2] et sa valeur de commandement est trop haute pour être un subalterne à Rigaud. (Bougainville et toutes les unités restent dans la case de Rigaud et le joueur déplace simplement Rigaud dans le nouvel espace.)

La force française est entrée dans un espace occupé par l'anglais et doit s'arrêter. (La force est plus qu'une unité auxiliaire solitaire et ne peut pas s'infiltrer) le joueur Britannique doit décider s'il veut essayer d'éviter la Bataille dans l'espace, ou y faire une interception, ou aucun des deux. Sans un leader dans l'espace, seulement une des deux unités Provinciales pourrait éviter la bataille. Les quatre unités avec Webb - adjacent à Hudson Carry South (Fort Edouard) - pourrait essayer d'Interceptor. Cependant, le joueur Britannique ne veut pas s'engager dans une grande bataille (perdre une bataille impliquant plus de quatre unités coûte un point de victoire). Il décide de renforcer William Henry avec seulement une unité, dans ce cas, les Rangers. L'Interception réussit (lancé de dé = 4) et l'unité de Rangers à Hudson Carry South est placée dans Hudson Carry North et le Français attaquera au moins les Rangers dans une bataille.

Maintenant le joueur Britannique doit se décider si les deux unités provinciales défendront à l'extérieur du fort avec les Rangers, ou resteront à l'intérieur. Le joueur Britannique décide de risquer les unités dans une bataille à découvert parce qu'il ne risque aucun PVs avec sa petite force, tandis qu'une victoire lui rapporterait 1 PV, parce que la force française contient des réguliers (et, même s'il n'avait aucun régulier, il a plus de quatre unités).

Les joueurs résolvent la bataille. L'attaquant (le Français) n'a aucun événement qui peut être employé dans la bataille. Les Anglais tiennent un événement AMBUSH! mais ne peut pas le jouer parce que le Français a plus d'auxiliaires (deux unités indiennes et une de Coureurs) que le Britannique (une unité de Rangers) dans la bataille. Les joueurs consultent la Table de Résultats de Combat (TRC) et chacun lance un dé. Le Français a neuf points de force et les Anglais en ont six. Il n'y a aucun modificateur de jet du dé (DRMs) : l'espace est du Wilderness, mais les deux camps ont des auxiliaires ; et le commandant Français, Rigaud, a une valeur tactique de 0.

Le joueur français obtient 3 pour un résultat de deux pertes de pas pour l'anglais. Le joueur Britannique obtient 4, ce qui donne deux pertes de pas pour le français. Les Anglais retournent ses deux unités provinciales sur leur face réduite (pour préserver les Rangers qui ont plus de valeur). La première perte française doit être une unité entraînée, donc le joueur français retourne l'unité régulière 3-4 et retourne ensuite l'unité indienne Algonquin. Personne n'ayant obtenu un 1 ou un 6 naturel, il n'y a aucun test de perte de leader. Parce que le défenseur gagne en cas d'égalité, Rigaud et sa force doit reculer d'où ils sont venus, dans leur fort à Ticonderoga et les Anglais reçoivent un PV, déplaçant le marqueur de PV sur 3 en faveur du Français.

Phase d'Action Britannique Quatre : le joueur Britannique décide de piocher dans sa réserve à New York pour renforcer la défense de William Henry. Il joue #12 [1] pour activer individuellement le Royal Américain 44. Il emploie le mouvement par bateau pour déplacer la 44 par la rivière Hudson à Hudson Carry South, ensuite à Hudson Carry North. Le joueur français aurait pu employer la carte FOUL WEATHER qu'il tient pour ralentir le Royal Américain, mais il la garde pour bloquer une attaque éventuelle sur Louisbourg. L'Interception française à Hudson Carry North n'est pas possible parce que l'espace est déjà occupé par les Anglais.

Phase d'Action française Cinq : Ayant manqué son attaque sur le Lac George, le joueur français décide de profiter de conflits politiques entre la couronne Britannique et ses colonies pour faire pression sur leurs frontières. Il joue #41 BRITISH COLONIAL POLITICS comme un événement. Le marqueur d'Assemblées Provincial est déplacé d'une case dans la direction du bord français de la carte, de Positif (supportive) à peu disposé (reluctant). Le joueur Britannique constate qu'il a seulement six Provinciaux du Nord sur la carte - toujours dans leur limite du nord - mais doit enlever deux unités du Sud pour respecter leur nouvelle limite de deux. Il choisit d'éliminer les unités du Sud à Shamokin et à Shepherd's Ferry.

Phase d'Action Britannique Cinq : le joueur Britannique note la minceur de son potentiel de défense au sud, mais essaye néanmoins de saisir l'initiative en lançant son opération principale pour la saison avec un assaut amphibie sur Louisbourg. Il joue #28 [3] et déclare qu'il active tous les leaders et les unités à Halifax dans une force sous Loudoun. Le joueur français voit ce qui vient et joue immédiatement - avant que le joueur Britannique ne déplace sa force - #14 FOUL WEATHER (le nom de l'événement a un fond brun et peut donc être joué comme une réponse au milieu d'une Phase d'Action). La force Britannique est interdite de tout mouvement naval et est donc bloqué à Halifax pour son activation.

Phase d'Action française Six : le joueur français soupçonne maintenant son adversaire de détenir la carte AMPHIBIOUS LANDING. La question suivante est de savoir si chacune des deux autres cartes dans la main Britannique est de valeur 3, ce qui pourraient permettre un mouvement naval pour plus d'une unité. Le joueur français décide de risquer cette possibilité, en ignorant la menace maritime et appuyer sa guerre de frontière sur les colonies Britanniques. Il joue #36 [2] pour l'activation individuelle de l'Huron et d'un Mississauga (un point d'activation) - chacun exécutant un mouvement par bateau (par canoës, bien sûr) le long des sept espaces de Montréal à Oneida Carry West et les unités Shawnee et Mingo (le deuxième point d'activation) qui se déplacent à Allegheny South, où ils doivent s'arrêter. L'unité Provinciale Britannique à Winchester - une unité entraînée - peut intercepter des unités Auxiliaires individuelles entrantes à Allegheny South parce que l'espace est de la montagne.

Phase d'Action Britannique Six : Sans cartes de valeur 3, le joueur Britannique doit attendre la saison suivante pour le lancement de son assaut naval. Au lieu de cela il répond à la menace en Virginie en jouant #5 pour la construction, achevant le fort à Winchester (Fort Loudoun) - où il y a une unité entraînée (l'unité provinciale du Sud) - afin de libérer l'unité du Sud pour l'intercepter, poursuivre, ou bloquer le Shawnee et le Mingo.

Phase d'Action française Sept : le Français joue #46 [2] pour activer les mêmes quatre unités indiennes que dans la phase française précédente. (Il incline les quatre pions d'unité pour se rappeler les unités qu'il a activées).

a) Le Mingo Infiltre par l'espace Augusta qui a une palissade (plutôt que Woodstock, afin d'éviter l'interception possible de Winchester) pour aller dans Culpeper. Ayant fini le mouvement dans un espace cultivé ennemi, l'unité doit faire un Raid et lance un dé sur la colonne cultivée de la Table de Raid. Il n'y a aucun modificateur (il y a seulement une unité dans la case de Milices de Colonies du Sud). Le joueur français lance un 4 -Raid manqué et une perte de pas. Il retourne le Mingo et le place dans sa colonie, Mingo Town.

b) Le Shawnee répète l'infiltration et le Raid contre Culpeper, obtenant un 5 - Raid réussi et une perte de pas. Un marqueur Raid est placé sur Culpeper; on retourne l'unité Shawnee et elle est placée dans Logstown.

c) Ensuite, l'Huron à Oneida Carry West se déplace sur terre par Oneida Castle, Canajoharie, Schoharie et essaye audacieusement d'infiltrer l'espace Albany pour aller dans Kinderhook. Les colonies indiennes ne sont aucune entrave pour le mouvement; les unités entraînés à Schenectady et Albany ne peuvent pas intercepter l'auxiliaire Huron dans chacun des espaces de Wilderness traversés; et l'auxiliaire Huron peut entrer dans un espace de forteresse pour l'infiltrer.

Le joueur Britannique peut maintenant essayer une interception dans Albany avec n'importe quelle unité ou force dans Albany, Schenectady ou Hudson Carry South. Il ne veut pas redéployer n'importe quelles unités, il fait une tentative avec un régulier dans Albany (mais échoue sur jet de 3). L'Huron est passé par un espace cultivé ennemi (Albany) et doit donc s'arrêter à Kinderhook, où il effectue un Raid. Il obtient 6, qui est un succès sans perte. Un marqueur Raid est placé dans l'espace et l'unité Huron chanceuse retourne chez elle au Pays d'en Haut.

d) Pour finir, le mouvement de l'unité Mississauga par terre au sud de Station Point, puis East Delaware et dans l'espace d'Easton qui contient une palissade. Elle ne peut pas s'infiltrer dans Trenton ou Reading parce qu'elle n'a plus assez de points de mouvement. Parce que le raid potentiel abouti dans un espace de palissade vide dans le Département du Sud (Virginia, Maryland et Pennsylvania),

les Anglais peuvent déployer une unité de Milice dans la case de Milice de ce Département à Easton pour forcer une bataille avant la tentative de Raid (à la différence de la jonction d'une bataille impliquant d'autres unités Britanniques, qui seraient interdites par le marqueur Raid à Culpeper- notez la distinction entre les règles 7.3 et 10.2). Le Mississauga doit attaquer la Milice dans une bataille, subissant un DRM -1 parce que la Milice bénéficie de la palissade. Les deux camps lancent le dé sur la colonne 1 de la TRC, dans ce cas le Mississauga et la Milice ne réalisent aucun effet. Avec le résultat d'égalité l'attaquant Mississauga, ayant perdu la bataille, doit reculer à East Delaware. Les unités de Milice retournent dans la case de Milices du Sud. Si East Delaware était un espace cultivé, une tentative de raid s'ensuivrait, mais là c'est du Wilderness.

Phase d'Action Britannique Sept : Dans sa Phase d'Action, le joueur Britannique ne peut pas construire de palissades en réponse aux Raids (on ne permet pas de construction avec deux cartes de suite). Il n'y a plus d'Indiens assez proches à chasser avec l'unité provinciale à Winchester. Aussi, il continue à renforcer William Henry en activant un régulier 3-4 à New York avec #38 [2] et le déplace par bateau à Hudson Carry North.

Une carte de valeur 2 ou 3 peut activer seulement une unité entraînée.

Phase d'Action française Huit : Le joueur français joue sa dernière carte, #48 VICTORY IN GERMANY, comme un événement. Il a seulement une unité régulière réduite, dans la case Rigaud (à Ticonderoga) et la retourne à pleine force.

Phase d'Action Britannique huit : Le joueur Britannique décide de garder sa dernière carte, #17 AMPHIBIOUS LANDING, pour la saison suivante, pour être sûr qu'il aura un cet événement disponible pour l'assaut projeté sur Louisbourg. Il place le marqueur British Card Held sur l'espace de la première saison de l'Année 1757 pour rappeler que l'on ne lui permettra pas de garder une carte dans la saison suivante.

Arrière-saison 1757

Le marqueur de saison est avancé à l'Arrière-saison de 1757 et de nouvelles cartes sont distribuées à chaque joueur jusqu'à ce que chacun d'eux tienne de nouveau neuf cartes.

Main française

#1 CAMPAIGN [3]
#2 CAMPAIGN [3]
#8 COEHORNS [1]
#16 GEORGE CROGHAN [1]
#21 LOUISBOURG SQUADRONS [3]
#26 WESTERN INDIAN ALLIANCE [2]
#34 SMALL POX [3]
#35 COURIER INTERCEPTED! [3]
#56 FRENCH REGULARS [3]

Main Britannique

Garder en main: #17 AMPHIBIOUS LANDING [1]
#4 CAMPAIGN [3]
#6 SURRENDER! [3]
#7 MASSACRE! [1]
#43 RAISE PROVINCIAL REGIMENTS [2]
#47 TROOP TRANSPORTS [3]
#49 CALL OUT MILITIAS [1]
#54 LIGHT INFANTRY [2]
#58 BRITISH REGULARS [3]

Le joueur français joue de nouveau le premier la première Phase d'Action.

Phase d'Action française Une : En remerciement son étoile pour avoir pioché #21 LOUISBOURG SQUADRONS au moment où l'armée de Loudoun est à la porte du port de la forteresse française, il décide de risquer la fortune de la marine française et de jouer l'événement (bien que les bénéfices de cette action ne durent seulement que pour une main, parce que c'est déjà l'Arrière-saison). Il lance un 5, donc la carte est défaussée plutôt qu'enlevé du jeu et il n'y a aucun impact au mouvement naval français ou la capacité Britannique de jouer l'événement QUIBERON. Le joueur Britannique ne sera pas capable de jouer des événements AMPHIBIOUS LANDING cette saison, et un marqueur louisbourg squadrans - No Amphib est placé sur le marqueur de Saison pour rappel.

Phase d'Action Britannique Une : Son plan offensif contrecarré pour la saison, le joueur Britannique retourne aux mesures défensives. Il choisit #43 pour la construction. (Il ne peut pas jouer l'événement RAISE PROVINCIAL REGIMENTS, parce que les Assemblées Provinciales sont Peu disposées). Il ne peut pas finir le fort sous construction à Shepherd's Ferry parce qu'il n'y a aucune unité entraînée. Il peut construire des palissades dans des espaces cultivés vides, c'est ce qu'il fait à Ashby Gap, Virginia et Trenton, New Jersey, pour se défendre contre de nouvelle infiltration indienne. (Il ne construit pas à Culpeper, pour éviter d'offrir de nouveaux PVs au Français dans un espace ayant déjà eu un Raid cette année.)

Phase d'Action française Deux : Le joueur français décide de profiter des forces plutôt mal placées Britanniques pour reprendre l'offensive sur le front central Champlain avec une force importante.

D'abord, il joue #34 SMALL POX comme un événement, désignant Hudson Carry North comme étant l'espace affecté, qui peut-être choisit parce qu'il y a cinq unités. Le lancé de dé est 3, divisé par deux (arrondir au-dessus), ce qui donne 2. Les conditions surchargées au Fort William Henry aboutissent à la réduction du régulier 3-4 et du Royal Américain 4-4 (le joueur Britannique décidant de préserver les Rangers; les Provinciaux sont inéligibles parce qu'ils sont déjà réduits).

Phase d'Action Britannique Deux : Le joueur Britannique prévoit la menace à Hudson. Avec Loudoun trop loin, il joue #4 CAMPAIGN comme un événement pour ériger une défense sous Webb à Fort Edward. Il désigne les deux forces à être activé, Dunbar et ses deux réguliers 3-4 à Albany et Johnson avec ses troupes à Schenectady. D'abord, il déplace la force de Dunbar à Hudson Carry South. Ensuite, il déplace Johnson avec le Provincial 2-4 et le Highlander 4-4 à la même destination, laisse les unités là et continue ensuite à se déplacer avec Johnson (qui a 6 PMs) et retourne à Schenectady - pour être dans la position de saisir une occasion de recrue des Mohawks ou des Iroquois dans l'avenir.

Phase d'Action française Trois : Se maintenant au niveau - ou, plutôt, surpassant - les renforts Britanniques du secteur de Lac George, le Français joue #1 CAMPAIGN comme un événement. Lévis avec ses trois 3-4s fait un mouvement par bateau de huit espaces de Québec à Ticonderoga. Ensuite Montcalm avec sa grande armée à Montréal -deux 3-4, une unité de Coureurs et le Potawatomi et le Ojibwa - se déplace par bateau pour rejoindre Lévis à Ticonderoga. (Pour convenance, le joueur français rassemble tous les leaders et les unités sous Montcalm - sept 3-4, deux unités de Coureurs, quatre unités indiennes et quatre leaders - en les plaçant dans la case Montcalm.)

Phase d'Action Britannique Trois : Avec une vraie menace stratégique faisant face à Albany, le joueur Britannique dépense #47 [3] pour envoyer l'armée de Loudoun à Hudson. Loudoun avec trois 3-4 et deux 4-4 effectue un Mouvement Naval à New

York, laissant Monckton et Murray derrière à Halifax avec cinq unités 3-4.

Phase d'Action française Quatre : le joueur français veut essayer #35 COURIER INTERCEPTED ! avant de lancer son expédition contre Fort William Henry et ainsi le jouer comme un événement. Il lance un 4, lui permettant de choisir une carte au hasard de la main du joueur Britannique. La carte qu'il choisit s'avère être #6 SURRENDER ! et il l'ajoute à sa propre main. (Cette carte causera un mélange des cartes à la fin de cette main, à moins que le joueur français ne décide de la garder jusqu'à la main suivante.)

Phase d'Action Britannique Quatre : Jugeant que l'armée en défense à Fort Edward est suffisante contre Montcalm pour le moment, le joueur Britannique emploie le sursis des opérations françaises pour faire rentrer des renforts. Il joue #58 BRITISH REGULARS comme un événement, l'enlevant du jeu. Il pioche le leader Forbes du Pool et le place à Philadelphie (pour une expédition éventuelle contre Fort Duquesne). Il prend alors trois nouvelles unités 3-4 et choisit d'en placer une à Philadelphie, une à New York et une à Halifax.

Phase d'Action française Cinq : Le joueur français lance maintenant son assaut sur la défense d'Hudson. Il joue #16 [1] pour activer Montcalm et tous les leaders et les unités avec lui comme une force et se déplace dans Hudson Carry North (en plaçant simplement Montcalm dans cet espace).

Le joueur Britannique essaye d'intercepter avec Webb, qui commande Dunbar et toutes les unités à Hudson Carry South. Cependant, il lance un 3 et échoue. Il veut maintenant défendre à l'intérieur du fort, mais seulement quatre des cinq unités à Hudson Carry North pourront le faire et il ne peut pas essayer d'éviter la Bataille parce qu'il a déjà essayé une interception dans l'espace. Il décide de défendre à l'intérieur du fort, mais laisser une unité, dans ce cas une provinciale réduite, à l'extérieur pour se battre dans une bataille (il place les quatre autres unités au-dessous du marqueur de fort). L'attaque française est assez forte pour garantir l'élimination de l'unité, mais le joueur Britannique doit lancer un dé pour voir s'il cause des pertes françaises. Il lance un 1 (Aucun Effet). Il n'y a aucun test de perte de leader parce qu'aucune perte de pas n'est obtenue. L'unité provinciale est enlevée.

Parce que l'espace est occupé par des unités françaises et un fort Britannique, un siège commence. Le joueur français place un marqueur de Siège 0 sur le fort. Il ne peut pas lancer un dé sur la Table de Siège parce que sa force n'a pas commencé son activation dans cet espace.

Phase d'Action Britannique Cinq : Le joueur Britannique n'a aucune carte de valeur 3 et donc ne peut pas activer les armées de Webb ou de Loudoun pour contrer Montcalm. Mal placé pour délivrer le fort assiégé, il décide de laisser William Henry à son destin. Il joue #17 pour continuer sa construction de défense frontalière, plaçant une palissade à Wright's Ferry.

AMPHIBIOUS LANDING est inutile maintenant, à cause de "Louisbourg Squadrons" et parce qu'il ne peut pas garder de cartes pour la saison suivante.

Phase d'Action française Six : Le joueur français poursuit maintenant son siège de William Henry, jouant #8 [1] pour activer la force de Montcalm. Avec l'évaluation tactique de Montcalm de 2, le Français est garanti d'atteindre le niveau de siège 1 et d'être capable d'assaillir. Mais, parce que le joueur français veut éviter la possibilité de pertes (incluant Montcalm) et veut capturer le fort intact pour précipiter son expédition vers Albany, il joue #6 SURRENDER ! (Qui a un nom avec un arrière plan brun et est donc jouable pendant la phase). Il place la carte d'événement face

visible sur la pile de pioche pour rappeler qu'il faudra re mélanger les cartes avant la prochaine main.

Suite à SURRENDER ! le marqueur de fort Britannique à Hudson Carry North est remplacé par un marqueur de fort français achevé et les quatre unités Britanniques sont déplacées au fort à Hudson Carry South. Le Français reçoit 2 PVs, déplaçant le marqueur PV sur 5 coté français.

Le joueur Britannique profite du fait que sa fortification est tombée à une force incluant, des unités entraînées et indiennes et joue immédiatement #7 MASSACRE ! (Cet événement a un arrière plan brun autour de son nom et est donc jouable pendant la Phase d'Action française). Les Anglais reçoivent 1 PV, déplaçant le marqueur de PV sur 4 du côté français. Les quatre unités indiennes avec Montcalm sont éliminées et le joueur français enlève le marqueur FRENCH ALLIED du Lac des Deux Montagnes et Kahnawake, parce qu'il n'y a plus d'unités Algonquin ou Caughnawaga sur la carte.

Phase d'Action Britannique Six : Le joueur Britannique entre plus de troupes avec #54 LIGHT INFANTRY. Le leader qu'il pioche est Bradstreet, qu'il place dans Albany avec une unité 2-6, plaçant une seconde 2-6 à Halifax.

Phase d'Action française Sept : Ayant perdu les Indiens de Montcalm dans un massacre inattendu, le joueur français reconsidère son plan de campagne. Regardant sa main, il décide qu'il aimerait bien jouer REGULARS et INDIAN ALLIANCE comme événements, le laissant avec trop peu d'activations pour continuer sur Albany. Aussi, avec la force Britannique continuant à construire des défenses le long de l'Hudson, il décide qu'il est temps de passer à la défensive. En outre, une barrière de Wilderness est désirable.

Il joue #4 CAMPAIGN comme un événement, l'employant pour activer l'armée de Montcalm, plus Villiers, à Cataraqui (Fort Frontenac), qui commandera une unité de Coureurs.

a) Montcalm se déplace au nord par bateau, laissant une petite garnison d'hiver pour Fort Carillon (Bougainville, deux 3-4 et une unité de Courriers) sur son chemin par Ticonderoga. Il continue avec le reste de sa force à Montréal pour l'hiver. Pendant son activation, le joueur français démolit le fort nouvellement capturé à Hudson Carry North pour le tenir hors des mains Britanniques. Cela réduit le PV à 3 coté français.

b) Avec Villiers, le joueur français profite que Montcalm ayant attiré les forces Britanniques loin de la Rivière Mohawk. Villiers et les Coureurs se déplacent par la terre sur les six espaces vers Schenectady (soit via Oswego ou West Canada Creek, peu importe) pour faire un Raid. Bradstreet, à Albany, a une bonne chance pour intercepter (sur un 3 ou plus à cause de son évaluation Tactique) avec son infanterie légère (Schenectady est un espace cultivé, donc l'Infanterie Légère entraînée peut intercepter l'unité solitaire de Coureurs). Mais, c'est une mauvaise année pour le joueur Britannique, il lance un 2 et échoue. Il n'y a aucune Milice dans la case du Nord pour être déployé. Johnson est seul avec des unités ennemies et doit reculer et est placé dans Albany.

Villiers et ses Coureurs font maintenant un raid sur la palissade. Ils reçoivent +1 pour la Tactique et lance 4 sur la colonne de Palissade. Le résultat est "Success/1". Le joueur français enlève la palissade et place un marqueur Raid (aucun PV n'est reçu pour la destruction de la palissade, il a été détruit dans un Raid). Il retourne l'unité de Coureurs à 0-6 et le place avec Villiers dans la plus proche fortification, Fort Carillon (l'espace Ticonderoga).

Phase d'Action Britannique Sept : Le joueur Britannique doit maintenant jouer sa dernière carte, #49 CALL OUT MILITIAS

[1]. Il voudrait ajouter une unité de Milice, particulièrement dans la case du Sud pour recevoir -1 contre des raids. Cependant, il veut aussi sauver au moins une unité de l'attrition apparaissant au Fort Edouard qui est surchargé. Il emploie la carte individuellement pour activer l'unité de Highlander à Hudson Carry South et le déplace dans de meilleurs quarts d'hiver à Albany.

Phase d'Action française Huit : Le joueur français joue maintenant ses cartes restantes en succession, parce que la main Britannique est vide. Il joue #56 FRENCH REGULARS comme un événement, plaçant deux 3-4 à Québec et enlève la carte du jeu.

Phase d'Action française Neuf : Il joue alors #26 WESTERN INDIAN ALLIANCE comme un événement. Il a toujours moins de 5 VPs et doit diviser en deux le jet d'un dé (arrondir au-dessus). Son lancé de dé est 1, divisé en deux et arrondi, reste 1. Il peut retourner deux unités réduites indiennes pour chaque nouvelle unité qu'il peut placer, donc emploie le résultat pour retourner des unités Shawnee et Mingo, précédemment réduites toutes les deux, à pleine force.

Phase de retour à la maison des Indiens et des Leaders: c'était la dernière Phase d'Action d'une Arrière-saison, donc la phase de retour à la maison des Indiens et des leaders suit. Il n'y a aucun leader solitaire et les seuls Indiens qui ne sont pas dans des fortifications ou leurs colonies sont l'unité Mississauga à East Delaware. Le joueur français place l'unité dans l'espace de colonie Mississauga.

Phase d'enlèvement des Marqueurs de Raids: le Français a trois marqueurs pour 1 1/2 PV qui est arrondi à 2 PVs, ce qui déplace le marqueur de PV de 5 coté français.

Phase d'Usure D'hiver : Toutes les unités en dehors des espaces amicaux cultivés sont dans des fortifications et dans les piles de quatre unités ou moins, à part l'armée de Webb de dix unités à Hudson Carry South. L'unité de Ranger (un Auxiliaire) n'est pas affectée. Trois unités entraînées sont déjà réduites, dont le joueur Britannique doit éliminer deux (toutes les unités impaires - la première et la troisième). Il choisit d'éliminer l'unité provinciale réduite et le régulier 2-4, laissant le Royal Américain réduit en place. Il retourne les six unités provinciales restantes et les unités régulières restantes sur leurs faces réduites. L'Anglais a perdu cette année plus de troupes par attrition que dans les batailles.

Phase de test de Victoire : Aucun des deux joueurs n'a plus de 10 PVs, donc le jeu se poursuit en 1758. La carte SURRENDER ! est apparue, donc les joueurs mélangent les piles de défausse et de pioches ensemble pour former une nouvelle pile de pioche pour la première saison de 1758.

L'année 1757 a vu une mauvaise planification et des occasions ratées par les deux camps. Bien que le Français fasse seulement de petits bénéfices, ils ont réussi à déséquilibrer les Anglais dans ce qui a dû avoir été une année décevante pour le Roi George. En 1758, les Anglais doivent faire une meilleure utilisation de leur supériorité croissante dans des forces, peut-être avec une expédition principale en remontant l'Hudson, vers Louisbourg, ou à l'ouest pour détruire les bases de raiders de frontière français et indien. Maintenant c'est le temps pour vous de porter le drapeau en avant et d'augmenter ce score.

Explications des Cartes

Les valeurs d'activation sont inscrites entre crochet [#]. Le paquet de 70 cartes comprend :

23 cartes de valeur 1.

19 cartes de valeur 2.

28 cartes de valeur 3.

Pour la traduction des cartes, je commencerai par l'explication de la carte et je continue en gras par ce qui est écrit sur la carte elle-même.

ACADIANS EXPELLED (#66) [2]:

Placez deux unités de réguliers 3-4 à Halifax. Le joueur français place une unité de coureur à Québec ou Louisbourg et restaure toutes les unités de coureurs et de milices canadiennes à pleine force.

Expulsion des Acadiens : La déportation britannique de la population de langue française de la Nouvelle-Écosse en 1755 a enlevé la nécessité d'une importante garnison Britannique, mais a augmenté la résolution des Canadiens français de résister aux Anglais.

AMBUSH! (#11-12) [1]:

A jouer avant une bataille dans le Wilderness ou en montagne si vous avez des Auxiliaires. Ne peut pas être joué si l'ennemi a un fort, de l'infanterie légère, ou plus d'unités Auxiliaires que vous.

Tirez en premier, avec double puissance (avant tout décalage de colonne), à moins que l'ennemi fasse aussi une embuscade.

Embuscade :

L'avantage dans la reconnaissance apporté par le grand nombre d'unités de frontalier peut apporter un avantage décisif dans la discrétion et la surprise .

AMPHIBIOUS LANDING (#17-20) [1]:

A jouer après un mouvement naval le long une flèche Amphib. Ne peut pas être jouée la même année après Louisbourg Squadrons.

L'unité ou la force peut débarquer dans un espace occupé ou contrôlé par le Français (placez un marqueur Amphib).

Débarquement : Beaucoup de pré-requis, transport naval, escortes, ravitaillement, bateau de débarquements, sont nécessaires pour rendre possible une opération amphibie Britannique.

BASTIONS REPAIRED (#5) [1]:

Remplacez un marqueur de Siège 1 ou 2 sur la carte par un marqueur de Siège 0. (Vous devez utiliser une phase d'action complète pour jouer cet événement).

Bastion réparé : Pendant un siège prolongé dans le style européen, les défenseurs essayaient de détruire les travaux des assiégeants avec le bombardement ou en faisant des sorties à petite échelle, tout en travaillant pour réparer les dégâts de leurs propres fortifications.

BLOCKHOUSES (#13) [1]:

A jouer avant que l'ennemi lance le dé sur la table de raid Tous les Raids ennemis de cette année utiliseront la colonne Palissade (placez un marqueur).

Maisons Fortifiées : Les colons construisaient parfois des sanctuaires fortifiés que les raiders ennemis, dans la recherche de captures, contournaient, augmentant leur pénétration en territoire ennemi, ou attaquaient en courant le risque de pertes.

BRITISH COLONIAL POLITICS (#41-42) [3]:

Décalez le marqueur des Assemblées Nationales d'une case dans la direction qui vous est favorable. (Si le Français la joue, le Britannique doit enlever les provinciaux en trop si nécessaire).

Politique Coloniale Britannique : L'appui des assemblées coloniales pour la guerre fluctuait - atteignant un point bas en 1757 sous la politique impériuse de Loudoun, comme l'engagement obligatoire de réguliers.

BRITISH MINISTERIAL CRISIS (#37) [3]:

Le joueur Britannique doit défausser une carte de British Regular, Highlanders, Light Infantry, Troop Transports, ou Victory in Germany s'il en a une dans sa main.

Crise Ministérielle Britannique : Les fortunes de Newcastle, Pitt et les autres ministres à Londres ont atteint un niveau maximal entre 1755 et 1758, perturbant l'appui matériel pour la guerre en Amérique.

BRITISH REGULARS (#57-59, 64) [3]:

Ne peut pas être jouée si des réguliers Britanniques ont déjà été joués cette saison.

Placez trois unités de réguliers Britannique et un leader, si disponible, dans un port.

Régulier Britannique : La capacité britannique d'envoyer une plus grande partie de son armée, que pourrait la France, à travers l'Atlantique était une clef éventuelle pour la victoire.

CALL OUT MILITIAS (#49-52) [1]:

Placez une unité de Milice dans une case de Milice ou restaurez en deux à pleine force.

Appel de Milice : Des commandants royaux ou provinciaux faisait souvent appel à des miliciens locaux pour augmenter le potentiel de défense contre l'activité des Raids et -dans le cas du Canada- pour des batailles majeures.

CAMPAIGN (#1-4) [3]:

Activez deux leaders au choix et leurs forces. Après les avoir sélectionnés, effectuez leurs actions l'un après l'autre? Aucun d'eux ne peut se déplacer plus d'une fois. L'un et l'autre peuvent faire un mouvement naval.

Campagne. Les deux camps - mais en particulier l'Anglais - cherchaient à développer sur des axes multiples, des opérations simultanés contre l'ennemi.

CHEROKEES (#30) [1]:

Ne peut pas être joué après Cherokee Uprising.

Placez toutes les unités d'indiens Cherokee (bande vertes) qui ne sont pas sur la carte sur une fortification britannique dans le Département du Sud et restaure toute unité Cherokee réduite à pleine force. Le joueur Français peut jouer Cherokee Uprising (placez un marqueur).

Cherokee : Les Indiens du sud des Appalaches ayant eu longtemps des relations amicales avec leurs voisins Britanniques, le Cherokee a brièvement envoyé environ 700 guerriers en Pennsylvanie pour servir avec Forbes comme auxiliaires.

CHEROKEE UPRISING (#31) [3]:

Jouable si l'événement Cherokee a eu lieu.

Le joueur Britannique doit éliminer (si disponible, non assiégée) deux unités de réguliers, une de provinciaux du sud, et toutes les unités indiennes Cherokee (bandes vertes), et ne peut plus jouer l'événement Cherokee (retournez le marqueur).

Soulèvement Cherokee : La chute de Forbes et les incidents avec des colons Britanniques le long de la route du retour des guerriers vers le sud dégénérera dans une guerre Anglaise Cherokee qui a

détourné 1300 réguliers en Caroline...**Caroline ORNS & HOWITZERS (#8) [1]:**

Jouable si vous avez des réguliers attaquants ou défendant dans un siège ou un assaut.

Recevez +2 sur un jet de siège si c'est pour l'attaque ou -2 si elle défend, et un +2 sur la TRC dans un assaut.

Coeorns & Obusiers : Ces armes de tir indirect étaient en particulier utiles contre des fortifications - si un grand nombre de pièces et leurs munitions pouvaient être transportés à travers le Wilderness en nombre substantiel.

COLONIAL RECRUITS (#46) [2]:

Lancez un dé et restaurez les unités réduites de coureurs, Rangers, infanterie légère ou provinciales à pleine force dans la limite du nombre obtenu.

Recrutement Coloniale : Avec la paie et le ravitaillement irrégulier des unités coloniales, la capacité de remplir les trous dans les rangs était également irrégulière.

COURIER INTERCEPTED! (#35) [3]:

Sur un dé de 3-6, piochez au hasard une carte dans la main de votre adversaire et placez la dans la vôtre.

Courrier intercepté : Les communications dans le Wilderness dépendaient d'individus traversant un territoire souvent peu familier, habité par l'ennemi. Une situation militaire pouvait se retourner par un message intercepté - comme à Fort William Henry en août 1757.

DIPLOMATIC REVOLUTION (#69) [3]:

L'alliance continentale contre les Britannique accélère la guerre.

Ne peut pas être jouée après Quiberon.

Piochez une carte French Regulars ou Troop Transport de la défausse. En commençant la saison prochaine, le Français prendra neuf cartes. Scénario 1755

Révolution Diplomatique : L'alliance en 1756 entre d'anciens ennemis de la France et de l'Autriche - incluant la Saxe, la Russie et la Suède - a mis en danger les intérêts Britanniques sur le Continent et a annoncé la mobilisation française pour une guerre globale.

FIELDWORKS (#9-10) [1]:

Jouable avant la bataille si vous avez des troupes entraînées.

Si vous défendez, placez un marqueur - l'attaquant décale le combat d'une colonne vers la gauche. Si vous attaquez, enlevez le marqueur du défenseur. Le marqueur est aussi enlevé à tout moment au choix du possesseur ou si l'attaquant gagne.

Ouvrages Défensifs : De nombreuses batailles - incluant ceux d'Hudson Carry, Ticonderoga, Louisbourg, Québec et Belle-Famille - virent l'utilisation du défenseur d'ouvrages défensifs et la capacité de l'attaquant de les surmonter ou de les contourner.

Clarifications : une fois sur la carte, ils sont enlevés quand ;

1. - le défenseur les utilisant perd la bataille
2. - l'attaquant joue la carte pour "lui"
3. - les unités amies dans l'espace des "Fieldworks" les détruisent eux mêmes.

Si l'espace contenant les "Fieldworks" est laissé vacant, alors le premier joueur qui rentre dans l'espace peut les utiliser - c'est pourquoi il est utile parfois de les détruire avant de quitter un espace qui en contient.

FRANÇOIS BIGOT (#36) [2]:

Le fonctionnaire Canadiens détourne des acomptes royaux.

Le joueur Français se défausse d'une carte au hasard. La défausse de la carte Surrender ! entraîne un nouveau mélange des cartes.

Les intérêts des deux couronnes souffrirent tout au long de la guerre d'individus qui étaient à la fois des fonctionnaires clé, et des

spéculateurs avarés -mais d'aucun ne dépassèrent cet Intendant royal corrompu (le chef des finances et de l'administration civile) du Canada.

FRENCH REGULARS (#55-56, 68) [3]:

Ne peut pas être joué si une carte French Regulars a déjà été jouée cette saison ou après Quiberon.

Placez deux unités de réguliers 3-4 et, s'il n'est pas déjà en jeu, Montcalm Lévis, & Bougainville soit à Québec ou Louisbourg.

Régulier Français : Malgré une importante armée, la stratégie de la France d'obtenir la décision en Europe, plus la supériorité Britannique navale, entraîna que seulement une poignée de bataillons français atteindront l'Amérique.

FOUL WEATHER (#14) [2]:

Jouable quand l'ennemi se déplace.

Pour une force, unité, ou leader activé le mouvement par bateau ou terrestre est limité à deux espaces et aucun mouvement naval n'est permis.

Mauvais Temps : La nature pouvait dérailler les plans les mieux conçus, particulièrement en mer.

GEORGE CROGHAN (#16) [1]:

Les commerçants frontaliers Britanniques fournissent des éclaireurs.

Jouable après l'activation de troupes entraînées ou une force qui incluent des troupes entraînées.

L'unité ou la force ne doivent pas s'arrêter après le passage par des espaces de Wilderness.

Croghan, Christopher Gist et d'autres commerçants frontaliers Britanniques fournissait parfois des guides indiens pour les Britanniques, ou agissaient comme des guides du Wilderness eux-mêmes.

Clarifications : Si "Foul Weather" est joué, cela se fait avant la carte "Georges Croghan".

GOVERNOR VAUDREUIL INTERFERES (#22) [3]:

Choisissez deux leaders français non assiégés sur la carte et remettez-les à leur place. Vous ne pouvez pas choisir Louisbourg si "Louisbourg Squadrons" a empêché le mouvement français naval.

Le gouverneur Vaudreuil interfère : Le gouverneur général du Canada s'est disputé avec le commandant en chef militaire, Montcalm, sur la stratégie et les nominations de subalternes en vues. (Si Vaudreuil a été éliminé dans le jeu, l'événement représente des actions d'un successeur.)

HIGHLANDERS (#60-61, 63) [3,1,1]:

Pendant le scénario de 1755, jouable seulement après 1758 ou "William Pitt".

Placez quatre unités d'écosseis 4-4 et deux leaders, si disponible, dans un port.

Ecosseis : En partie suite à une suggestion de Wolfe et de l'influence de Pitt, la couronne a levé et a expédié des unités d'écosseis pour participer au combat dans le Wilderness américain, auquel ils ont prouvé une force d'esprit particulier.

INDIANS DESERT (#33) [2]:

Éliminez jusqu'à deux unités d'indiens non assiégés dans n'importe quel espace. Enlevez les marqueurs "Allied" appropriés.

Désertions indiennes : lus alliés intéressés que subordonnés, les tribus indiennes en guerre pouvaient déclarer et finir une guerre de leur propre chef dans une "campagne" -pour se mettre en dehors des mauvais coups ou si elles étaient satisfaites des trophées déjà gagnés.

INTRIGUES AGAINST SHIRLEY (#70) [2]:

Jouable si le Français à au moins 1 PV et Shirley n'est pas assiégé.

Éliminez SHIRLEY

Scénario de 1755

Intrigues contre SHIRLEY : Le gouverneur William Shirley du Massachusetts est entré en conflit politique avec d'autres autorités coloniales et a été relevé de son commandement après la campagne désastreuse de 1755.

IROQUOIS ALLIANCE (#28) [3]:

Jouable seulement si votre camp a des fortifications à Oswego ou Oneida Carry West ou East. L'Anglais doit avoir aussi Johnson dans un rayon de deux espaces de Colonies Grises.

Placez dans leurs colonies un nombre d'unités indiennes à bandes grises, qui ne vous sont pas actuellement ennemies, égale à un jet de dé. Pour une unité que vous pouvez placer, vous pouvez restaurer deux unités 2 unités à pleine force à la place.

Alliance des Iroquois : Excepté pour les Mohawk pro britannique, les Six Nations ont cherché à maintenir leur neutralité, jusqu'à la dominance Britannique qui devint évidente en 1759.

LAKE SCHOONER (#15) [1]:

Jouable quand l'ennemi se déplace dans un espace de fortification ennemie le long d'une connection d'un lac (les bords de l'Ontario, ou Erie, ou n'importe où de l'île aux Noix à Hudson Carry North).

L'ennemi s'arrête dans l'espace occupé précédemment.

Les deux camps construire des flottilles de sloops de lac et de schooners, dont la puissance de feu pouvait dévaster un bateau ennemi de support ou détruire des chalands de ravitaillement ou de munitions accompagnant une force marchant le long du rivage.

LIGHT INFANTRY (#54) [2]:

Placez deux unités d'infanterie légère et un leader, si disponible, dans n'importe quelle forteresse.

Infanterie Légère : Inspiré par les forces adverses européennes comme les Grenzer Croate des Habsbourgs qui se battent en ordre ouvert, les compagnies d'infanterie légères Britanniques intègrent des régiments réguliers et ensuite forment des régiments d'infanterie légères entiers recrutés en Grande-Bretagne et dans les colonies.

LOUISBOURG SQUADRONS (#21) [3]:

La marine Française lance des opérations agressives.

Jouable si vous contrôlez Louisbourg.

Pas d'"Amphibious Landings" cette année. Sur un jet de dé de 1 à 3, enlevez la carte, pas de mouvement naval français du tout, et le Britannique peut jouer Quiberon (Placez le marqueur).

L'augmentation des forces navales française à Louisbourg a aidé dans l'abandon des projets de débarquement de Loudoun en 1757, mais une position navale française plus agressive risquait aussi de renverser l'équilibre dans d'autres théâtres navals.

MASSACRE! (#7) [1]:

Jouable quand un empilement ennemi d'unités indiennes et de troupes entraînées capture un espace de Palissade, de fort ou de forteresse.

Toutes les unités indiennes dans l'espace sont éliminées.

Recevez 1 PV.

La prise de butin parmi les troupes offrant leur reddition par les auxiliaires indiens embarrassait souvent les officiers européens - en particulier Montcalm - et pouvait alimenter la propagande ennemie.

Clarifications :

1. Si "Massacre" est joué après "Surrender", tous les Indiens dans l'espace (ami ou ennemi) sont éliminés.

2. Si toutes les troupes entraînées sont éliminées dans un assaut, "Massacre" ne peut pas être joué.
3. Si un espace avec une palissade est détruit (dans une bataille) par une force qui contient des troupes entraînées et des Indiens, "Massacre" peut être joué.

MOHAWKS (#29) [1]:

Jouable si Johnson est dans un rayon de deux espaces de Canajoharie.

Placez toutes les unités indiennes Mohawk (bande rouge) qui ne sont pas sur la carte avec Johnson et restaurez toutes les unités Mohawks à pleine force.

Allié aux Anglais par des liens privilégiés à New York avec la personnalité de William Johnson, les guerriers Mohawks ont servi comme la seule force conséquente d'auxiliaires natifs disponibles pour les Anglais pendant la première moitié de la guerre.

NORTHERN INDIAN ALLIANCE (#23- 25) [2]:

Jouable si vous contrôlez Montréal.

Placez des unités indiennes à bandes Bleues et/ou -si vous avez un fort à Niagara - Bleues/Oranges correspondant la moitié d'un jet de dé (arrondir au-dessus), ou un jet de dé complet si le Français a des PV > 4.

Placez les unités dans leurs colonies. Pour chaque unité que vous pouvez placer, vous pouvez restaurer à pleine force deux unités à la place.

Alliance avec les Indiens du Nord : Les autorités françaises avaient longtemps eu des relations mutuellement avantageuses avec les tribus de la région de St Lawrence, souvent sous l'influence de missionnaires et avec les tribus des Grands Lacs par le commerce via les forts français.

PROVINCIAL REGIMENTS DISPERSED FOR FRONTIER DUTY (#38) [2]:

Pour chaque marqueur de Raid dans les départements du Nord et du Sud, le joueur Français élimine une unité provinciale non assiégée appartenant à ce département.

Dispersion des régiments de Provinciaux pour la surveillance des frontières : Plusieurs colonies ont répondu aux raids dévastateurs indiens par des cordons de palissades avec des petits détachements de troupes provinciales - qui ont été autant de cibles que d'entraves pour les raiders.

QUIBERON BAY (#62) [3]:

La bataille qui détruit la flotte française.

Jouable si "Louisbourg Squadrons" est "Remove", si vous contrôlez Louisbourg, ou après 1759.

Le Français ne peut pas jouer "Diplomatic Revolution", Victory in Germany, Troops Transports ou Regulars.

Au début de la prochaine saison, le Français prendra 7 cartes et l'Anglais commencera le premier.

La Baie de Quiberon : Quand la marine française, forcée par le manque de succès ailleurs, à la fin de 1759 a essayé une concentration dans l'appui d'une invasion de la Grande-Bretagne, l'Amiral Britannique Hawke a engagé et détruit une partie principale de la flotte française au sud-est de Brest, coupant ainsi la Nouvelle France de l'Ancienne.

RAISE PROVINCIAL REGIMENTS (#43- 45) [2]:

Ne peut pas être jouée si l'assemblée est peu disposée.

Dans la limite de la piste des assemblées, placez 4 unités de provinciaux du nord et 2 du Sud dans leur département respectif, ou restaurez tous les provinciaux d'un département à pleine force.

La Grande-Bretagne avait un avantage de 10 contre 1 sur la France dans la population coloniale, mais était incapable de l'utiliser pour combattre, jusqu'au relèvement de Loudoun et de la nouvelle politique de la couronne concernant les relations avec les provinciales en 1758 et le soutien des rangs provinciaux.

Jocade – 59, rue Berbisey – 21000 Dijon / www.jocade.com

RANGERS (#53) [1]:

Placez une unité de Rangers dans une fortification, ou restaurez 2 unités de Rangers à pleine force.

Dans l'effort de résister aux auxiliaires français et indiens, les Britanniques formèrent des compagnies d'élite d'homme des contrées sauvages qui devaient patrouiller le long de la frontière et battre l'ennemi à son propre jeu.

ROYAL AMERICANS (#65) [3]:

Placez les quatre unités 4-4 du Royal Américain et un leader, si disponible, dans n'importe quelle forteresse dans les départements du Nord ou du Sud.

Levé en 1756 dans quatre bataillons de 1000 hommes, surtout de Pennsylvanie et de New York, commandé par des Européens, le 60ème Royal Américain était une façon créatrice de profiter de la main-d'oeuvre coloniale.

SMALL POX (#34) [3]:

Choisissez un espace avec plus de 4 unités ennemies.

Éliminez un nombre de pas d'unités ennemies égal à la moitié d'un jet de dé (arrondir au-dessus), ou un jet de dé total si plus de 8 unités sont présentes (les réduire toutes avant d'en éliminer une).

Puis enlevez tous les Indiens.

Petite Vérole : Le vaccin contre cette maladie n'était pas encore inventé et il a ravagé les Européens et les Indiens de la même façon - la plus fameuse épidémie fut dans la garnison de William Henry en 1757.

STINGY PROVINCIAL ASSEMBLY (#39- 40) [2]:

Ne peut pas être jouée si l'assemblée Britannique est enthousiasme.

Choisissez soit le département du Nord ou du Sud, et le joueur Britannique doit éliminer une de ses unités provinciales dans le département choisi.

Avarice des assemblées provinciales : Les rangs provinciaux devenaient clairsemés quand les assemblées désintéressées ne les payaient, ou ne les ravitaillaient pas - un problème supprimé par un appui provincial plus enthousiaste pour l'effort de guerre après 1757.

SURRENDER! (#6) [3]:

Jouable à la place d'un jet de dé sur la table de siège. A Louisbourg, vous devez avoir déjà un siège de 1 ou 2.

Vous capturez la forteresse ou le fort intact.

L'ennemi place ses défenseurs dans la fortification non assiégée la plus proche.

Reddition : Au dix-huitième siècle les sièges aboutissaient souvent à une liberté conditionnelle négociée de la garnison plutôt qu'un assaut d'infanterie, si l'assiégeant pensait avoir une résistance honorable qui méritait ces termes - ou simplement pour éviter des pertes - et si les défenseurs désiraient céder leur position.

TREATY OF EASTON (#32) [2]:

Jouable si des troupes entraînées Britannique sont dans une fortification non assiégée dans ou adjacent à Ohio Forks.

Éliminez toutes les unités non assiégées Shawnee, Mingo et Delaware (seulement Orange).

Traité d'Easton : Avec Forbes a porté de Fort Duquesne en octobre 1758, les représentants de la Pennsylvanie et plusieurs nations indiennes ont négocié une paix entre les Anglais et les tribus de l'Ouest.

TROOP TRANSPORTS & LOCAL ENLISTMENTS (#47) [3]:

Le Français ne peut pas la jouer après Quiberon ou si Québec est contrôlé par le Britannique.

Restaurez 3 unités françaises, ou 6 britanniques, de réguliers ou d'infanterie légère à pleine force.

Transports de troupes et engagement local : Des petits contingents de réguliers sont arrivés de l'Europe au cours de la guerre pour remplir les rangs épuisés et, aussi souvent, des unités régulières des gens du pays recrutés en supplément.

VICTORIES IN GERMANY (#48) [3]:

Jouable après 1755.

Le Français ne peut pas la jouer après Quiberon ou si Québec est contrôlé par le Britannique.

Lancé un dé et restaurez à pleine force le nombre correspondant d'unité réduite de réguliers et d'infanterie légère.

Victoire en Allemagne, troupes disponibles pour le Nouveau Monde : Le brillant commandement du champ de bataille en Europe par les alliés Britanniques Frédérique de Prusse et Ferdinand de Brunswick a permis à la Grande-Bretagne d'alimenter la guerre européenne avec des subventions plutôt qu'avec des contingents Britannique - mais plus de victoires françaises russes ou autrichiennes aurait pu complètement changer cet effet.

WESTERN INDIAN ALLIANCE (#26-27) [2]:

Jouable si vous avez un fort à Ohio Forks.

Placez des unités indiennes Oranges et/ou - si vous avez un fort à Niagara - Bleues égales à la moitié d'un jet de dé (arrondir au-dessus), ou un jet de dé complet si le Français à plus de 4PV. Placez les unités dans leurs colonies.

Pour une unité placée, vous pouvez en restaurer deux à pleine force à la place.

Alliance des Indiens de l'Ouest : Le Français était capable d'impressionner les tribus de l'Ouest peu disposées avec leur fortification de la région de l'Ohio, mais ces alliances ont duré seulement tant qu'une présence militaire française à Fort Duquesne fut effective.

WILLIAM PITT (#67) [3]:

Mise en œuvre d'une stratégie globale.

Les Écossais, Amherst, Forbes et Wolfe sont disponibles. Piochez une des cartes, Highlanders, British Regulars, Light Infantry, ou Troop Transports de la défausse.

Vous commencerez la prochaine saison, l'Anglais prendra 9 cartes.

1755 scénario.

De facto le Premier ministre à la fin de 1756 et, après une lacune en 1757, pour la durée de la guerre en Amérique du Nord, William Pitt a réorganisé les ressources Britannique sous une stratégie globale et a étendu les buts Britanniques en incluant la conquête du Canada.

Clarification de dernière minute :

8.1 et 14.0 . Ceci est une réponse sur le temps entre l'interception et la décision de retraiter dans un fort/forteresse.

- L'interception se déroule avant que les unités qui sont déjà dans l'espace décident si elles veulent combattre ou se retirer dans le fort/forteresse amie.
- Les unités qui effectuent l'interception, si elles le font dans un espace d'un fort/forteresse ami doivent exécuter une bataille (14.1, première phrase), elles ne peuvent pas intercepter puis retraiter dans le fort/forteresse ami (mais les unités qui commencent dans l'espace fort/forteresse peuvent choisir d'aller dans le fort/forteresse avant la bataille).

8.231 Si l'attaquant joue "Surrender", il peut le faire après que le défenseur joue "Coehorns", si applicable.



Cette traduction a été réalisée par **Dominique Chupin** et l'équipe des jocadiens.

Elle se veut la plus fidèle possible à l'original. Si malgré tous nos efforts, vous trouviez des erreurs ou imprécisions, merci de nous le signaler à

JOCADÉ

59, rue Berbisey

21000 Dijon

jocade@jocade.com

03.80.49.93.36

afin que nous corrigions le cas échéant cette règle. De nombreux autres joueurs vous en seront reconnaissants.

Si vous voulez vous tenir au courant de nos traductions, de leur disponibilité ou de leur état d'avancement, merci de nous contacter aux coordonnées ci-dessus ou de consulter notre site internet :

www.jocade.com

Mouvements [6.0]

Terrain non fortifié	Effet sur le mouvement terrestre
Montagne	Toutes les unités/leaders doivent stopper
Wilderness	Les troupes entraînées passent à travers un espace puis stoppent. Règles Avancées : les troupes entraînées avec des auxiliaires ne stoppent pas.
Espace Cultivé Ennemi	Règles Avancées : les Auxiliaires sans troupes entraînées passent un espace puis s'arrêtent.

Point de mouvements des Leaders : 6 espaces
Point de mouvements par bateau : 9 espaces

ATTRITION D'HIVER [11.0]

Pendant la phase d'attrition d'hiver, il n'y a pas d'attrition si :

- l'unité est dans un espace cultivé ami d'origine, ou
- l'unité est non assiégée et dans un fort/Palissade, avec moins de 5 unités, ou
- l'unité est non assiégée et dans une Forteresse.

Pertes d'attrition :

- 1 Toutes les unités de troupes entraînées impaires sont éliminées.
- 2 Toutes les unités de troupes entraînées à pleine force perdent 1 pas.

Exception : Ne pas éliminer le dernier pas ami dans un espace.

Capacités des unités

Activité	Troupes entraînées	Auxiliaires
Activation individuelle [5.3]	Une par carte	Une unité par point de valeur de la carte (indiens : 2 par point de valeur)
Construction [5.4]	Oui Règle avancée : être ravitaillé	Non
Fin d'un mouvement dans un espace de fort/fortification ennemi [6.5]	Oui	Seulement avec des troupes entraînées
Retraite [7.9]	Vers un espace cultivé ou un e fortification ami seulement	Vers n'importe quel terrain
Lancé un dé sur la table de Siège [8.2]	Oui Règle avancée : être ravitaillé	Non
Raid [10.0]	Non	Oui (Rangers DRM +1)
Attrition d'hiver [11.0]	Oui	Non
REGLES AVANCEES		
Infiltration [13.0]	Non	Oui, s'il y a une seule unité
Interception [14.0]	Oui, mais pas contre une seule unité d'auxiliaires dans le Wilderness ou la montagne	Oui, mais seulement individuellement contre une unité auxiliaire seule dans le Wilderness ou la montagne
Fuite de Bataille [15.0]	Oui	Oui, automatique contre des troupes entraînées en Montagne ou dans le Wilderness
Restauration à pleine force [17.3]	Doit être ravitaillé	Oui

FORT & FORTERESSE [8.0]

	Fort	Forteresse
Capacité de l'unité	4	Illimité
Facteur de Siège ¹	1	2
Décalage de colonne pour un assaut ²	1 à gauche	1 à gauche

Notes :

1 le facteur de Siège doit être obtenu avant que l'assaut puisse être fait.

2 A appliquer aux unités ennemies qui effectuent l'assaut.

TABLE DES POINTS DE VICTOIRES [12.0]

Points	Activité
+3	Capture d'une forteresse ennemie
+2	Capture d'un fort ennemi
+1	Capture ou destruction d'une palissade ennemie (mais pas dans un Raid)
+1	Capture de Niagara
+1	Capture d'Ohio Forks
+1	Gagner une bataille (pas un assaut) contre des réguliers ou tout empilement avec plus de quatre unités.
+1/2	Par marqueur de Raid (arrondir au-dessus) pendant la phase d'enlèvement des marqueurs de Raid.
-1	Démolition volontaire d'un Fort.
-1	Massacre ! commis (carte jouée sur vous)

[REGLES AVANCEES] Lignes de Ravitaillement [17.0]

Les troupes entraînées (seulement) doivent tracer une ligne de ravitaillement pour être complètement effectives.

Tracer vers : une forteresse amie à l'origine, ou un port capturé (seulement pour l'anglais), ou un marqueur "Amphib"

Bloquer par : des fortifications ou des unités ennemies non assiégées.

Tracer via : Toutes connections fluviales, ou entre des espaces cultivés, de fortifications ou "Amphib" amis.

Notes : les espaces de ravitaillement n'ont pas besoin d'être cultivé ou contenir des fortification, tant que le premier espace vers lequel il trace est connecté par l'eau (rivière, lac, côte).

Effets du non ravitaillement :

- ne peut pas construire de forts ou de palissades.
- ne peut pas lancer le dé sur la table de Siège ou utiliser l'événement SURRENDER !
- ne peut pas être restauré à pleine force.

Table de Siège [8.2]

Modificateur du jet de dé

Valeur tactique du leader assiégeant
 Valeur tactique du leader assiégé
 Carte COEHORNS (attaquant / défenseur)
 Siège de Louisbourg

DRM

+ ?
 - ?
 +2/-2
 -1

Modificateur du jet de dé	Effet sur le niveau de siège
≤ 0	NE
1	NE
2	NE
3	+1
4	+1
5	+1
6	+2
≥ 7	+2

NE = pas d'effet.

Nombre = augmente d'autant le niveau de Siège.

Notes : La phase d'action doit commencer avec un leader et des troupes entraînées dans l'espace assiégé.
 Si la valeur atteint 1 pour un fort ou 2 pour une forteresse, l'assiégeant peut faire un assaut immédiatement.
 Règle Avancées : l'assiégeant doit être en ravitaillement pour lancer le dé.

Table de résultat des combats Pour les batailles [7.0] et les Assauts [9.0]

Modificateurs des batailles

Valeur Tactique des leaders qui commandent
 Des réguliers/provinciaux (uniquement) contre des Auxiliaires/légers dans le Wilderness
 Des non réguliers (uniquement) contre des réguliers dans un terrain cultivé
 Attaque en effectuant un débarquement
 Attaque contre une unité dans une palissade
 Attaque contre un Fieldworks
 Carte AMBUSH non contrée

DRM ou autre effets

+ ?
 -1
 -1
 -1
 -1
 une colonne à gauche doublé (avant le décalage) tir en premier

Modificateurs pour un assaut

Valeur tactique du leader qui commande + ?
 Carte COEHORNS + 2
 Attaquant 1 colonne à gauche

RETRAITE [7.9]

Tous

- Toutes les unités / leader vers des espaces adjacentes ou dans des forts/forteresses amis.
 - Ne peut pas retraiter dans des espaces contenant des unités ou des fortifications ennemies non assiégées.

Troupes entraînées

- doivent retraiter dans un espace cultivé ou une fortification amie.

Attaquant

- doit retraiter dans l'espace par lequel il est entré dans la bataille.

Défenseur

- Ne peut pas retraiter dans l'espace par lequel est entré l'attaquant dans la bataille.

Anglais sur un marqueur "Amphib"

- vers tout port contrôlé par le Britannique

Français

ne peut pas retraiter via un mouvement naval (et ainsi ne peut pas retraiter à partir Louisbourg).

Force de combat des unités qui tirent

Modificateur du jet de dé	0	1	2	3	4-5	6-8	9-12	13-16	17-21	22-27	≥ 28
≤ 0	NE	NE	NE	NE	NE	NE	1	1	2	3	3
1*	NE	NE	NE	NE	NE	1	2	2	3	4	4
2	NE	NE	NE	1	1	2	2	3	3	4	5
3	NE	NE	1	1	1	2	2	3	4	4	5
4	NE	1	1	1	2	2	3	4	4	5	5
5	1	1	1	1	2	2	3	4	5	5	6
6*	1	1	1	2	2	3	4	4	5	6	7
≥ 7	1	1	2	2	3	3	4	5	6	7	8

Les chiffres indiquent les pertes infligées à l'ennemi.

NE = No effect, pas d'effet.

Notes :

Si le défenseur est éliminé et lance un NE pour l'attaquant, ce dernier obtient un débordement et peut continuer à se déplacer.

Toutes les pertes d'un assaut doivent provenir de troupes entraînées en premier.

Pertes des batailles : les pertes impaires proviennent des troupes entraînées.

En prenant en compte toutes les restrictions ci dessus, aucune unité ne peut être éliminée avant que toutes les autres ne soient déjà réduites.

* Un jet de dé naturel de 1 ou 6 entraîne un test de perte de leader, à moins d'un résultat NE.

Lancé un dé pour chaque leader : un 1 tue le leader.

Table de Raid [10.0]

Modificateur du jet de dé

Valeur tactique du leader commandant

Rangers (quelque soit le nombre)

Milice (quand il y en a plus d'une dans un département)

DRM

+ ?

+ 1

- 1

Jet de dé modifié	Contre une palissade, une colonie indienne, un Blockhouse	Contre un terrain cultivé (Sans palissade ou colonie)
≤ 0	2	2
1	1	NE
2	1	NE
3	NE	NE
4	2	1
5	Succès, 1	Succès, 1
6	Succès	Succès
≥ 7	Succès	Succès

Les chiffres indiquent les pertes subies par le joueur effectuant le Raid (au choix du joueur)

NE = No effect, pas d'effet.

Succès = placez un marqueur de Raid ; palissade détruite ; si il y a une colonie indienne, enlevez les indiens et le marqueur.

Notes :

* Pour tout Raid, sur un jet de dé naturel de 1, testez la perte éventuel de leader pour chacun d'eux présent (tuer sur un jet de dé de 1).

** Pour les raids utilisant la colonne Palissade/Colonie, sur un jet de dé naturel de 6, lancé le dé pour testez la perte éventuel de leader pour chacun d'eux présent (tuer sur un jet de dé de 1).