

LIVRET DE RÈGLES

Wilderness War

Jeu stratégique de la guerre de Sept Ans au Canada

Conçu par Volko Ruhnke

[Errata du 13 août 2002 intégré](#)

1.0 INTRODUCTION

WILDERNESS WAR est un jeu pour deux joueurs basé sur la guerre de Sept Ans au Canada — point culminant de la lutte entre l'Angleterre et la France pour le contrôle de l'Amérique du Nord. Un des joueurs contrôle les Anglais et l'autre joue le rôle des Français.

WILDERNESS WAR comprend :

- Une carte de 56 x 86 cm
- Deux planches de pions
- 24 socles de chef
- Deux cartes de référence pour les joueurs
- 70 cartes de stratégie
- Deux dés à six faces
- Un livret de jeu
- Ce livret de règles

Si un de ces composants venait à être endommagé ou manquant, veuillez nous contacter à :

GMT Games
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308
États-Unis

Nous serons heureux de répondre aux questions que vous pourriez vous poser au sujet des règles, si vous les envoyez à l'adresse ci-dessus avec une enveloppe timbrée à votre adresse. Pour une réponse plus rapide, rendez-vous sur Internet à l'adresse www.gmtgames.com, qui comprend un forum de discussion sur nos jeux — ou envoyez un e-mail à rwinslow@gmtgames.com ou à vruhnke@gmtgames.com.

2.0 LA CARTE

Espaces cultivés et Départements : Tous les espaces cultivés, à l'exception des cases de Louisbourg et Halifax, se trouvent dans l'un des trois Départements. Les espaces à l'intérieur du Département du Saint-Laurent (*St. Lawrence Department*), plus Louisbourg, sont "initialement contrôlés" par les Français et leur sont "initialement amis". Les espaces à l'intérieur des Départements du Nord et du Sud (*Northern Department* et *Southern Department*), plus Halifax, sont "initialement contrôlés" par les Anglais et leur sont "initialement amis". Un espace "initialement ami" envers un camp est "initialement ennemi" envers l'autre camp.

Fortifications : Le terme "fortifications" englobe les forteresses, les forts dont la construction est terminée et les fortins. Les forteresses figurent sur la carte et ne peuvent pas être construites ou détruites ; les forts et les fortins sont représentés par des marqueurs. Les forts en construction (les pions "pioche & pelle") ne comptent comme fortifications qu'une fois terminés.

Forteresses : Pour qu'un espace de forteresse (ou de forteresse/port) soit sous contrôle ami, cet espace ne doit pas être assiégé, aucune unité ennemie ne doit s'y trouver, et — s'il était initialement ennemi — il doit être occupé par au moins une unité amie ou un marqueur "Amphib".

NOTE HISTORIQUE : Les centres de population hostiles devaient être surveillés par des garnisons.

Villages : Les espaces de villages indiens sont marqués par des bords de couleur qui correspondent aux couleurs des pions d'unités indiennes et des symboles indiens figurant sur les cartes d'Événement. Il existe un village pour chaque tribu, sauf celle des Cherokee dont le village est situé hors carte.

Liasons : Les espaces sont reliés entre eux par des liaisons nautiques (cours d'eau ou rives de lacs) ou uniquement terrestres. Ces deux types de liaison peuvent être utilisés pour se déplacer d'un espace à un autre, faire retraite, etc.

IMPORTANT : On suppose que les liaisons nautiques ont également des liaisons terrestres et qu'elles peuvent être employées soit pour le mouvement terrestre, soit pour le mouvement en canots.

Flèches : Les flèches partant de Halifax et Louisbourg sont uniquement utilisables pour les Débarquements Amphibies anglais. Les quatre flèches partant de Pays d'en Haut (les Grands Lacs supérieurs) peuvent être utilisées pour le mouvement terrestre ou en canots, mais seulement dans la direction indiquée. Les espaces reliés par des flèches NE sont PAS considérés comme étant "adjacents" pour les retraites ou tout autre point de règle non abordé dans ce paragraphe.

Cases de chefs : La plupart des chefs disposent sur la carte de cases à leur nom, dans lesquelles peuvent être placés les unités et les autres chefs empilés dans le même espace afin de faciliter le jeu.

Empilement : La seule limite d'empilement est qu'un maximum de quatre unités peuvent se trouver À L'INTÉRIEUR d'un fort quand un ennemi entre dans un espace avec un fort. L'empilement a des effets sur divers aspects du jeu comme l'attrition, la variole et l'attribution ou non de points de victoire à l'issue d'une Bataille. Les joueurs peuvent à tout moment inspecter le contenu des piles d'unités ennemies.

3.0 LES PIÈCES DU JEU

3.1 Unités

Il existe trois types principaux d'unités — les Troupes de Métier, les Auxiliaires et la Milice — possédant chacun des capacités et limitations particulières. En général, les Troupes de Métier (pions carrés) sont meilleures dans les opérations concentrées contre des fortifications. La Milice (pions carrés également) défend les régions cultivées (les espaces carrés de la carte). Les Auxiliaires (pions ronds) sont meilleurs dans les opérations dispersées dans les régions sauvages (les espaces ronds de la carte).

Les capacités de combat et de mouvement des unités sont exprimées par des valeurs. Toutes les unités ont deux "pas" — pleine puissance sur le dessus, puissance réduite sur le dessous (indiquée sur fond blanc).

Légende de l'illustration :

Full Strength : Pleine puissance

Reduced Strength : Puissance réduite

Strength : Facteurs de combat

Unit I.D. : Désignation de l'unité

Movement Allowance : Capacité de mouvement

Unit Type (shape : square = drilled troops) : Type d'unité (indiqué par la forme : pion carré = troupes de métier)

Nationalité : Toutes les unités avec une bande bleue dans la moitié inférieure sont françaises ou profrançaises. Les autres sont anglaises ou proanglaises.

3.11 Les Troupes de Métier comprennent :

- Les **Réguliers** — De l'infanterie professionnelle, principalement originaire d'Europe, accompagnée d'artillerie, d'ingénieurs du génie, etc. (toutes les unités 4-4 et 3-4 plus les Détachements de Marine 1-4 français).
- Les **Provinciaux** — Des régiments levés par les colonies anglaises en imitation des Réguliers européens.
- L'**Infanterie Légère** — Des troupes anglaises professionnelles sélectionnées, équipées et entraînées aux mouvements de débordement et aux opérations d'avant-garde. Elles mettent l'accent sur l'adresse au tir et l'utilisation du terrain mais opèrent d'ordinaire comme une extension d'une armée européenne plutôt que dans le style plus indépendant des irréguliers nord-américains.

3.12 Les Milices comprennent :

- La **Milice Coloniale Anglaise** et la **Milice Canadienne Française** — Des habitants du pays organisés de façon temporaire pour la défense des frontières ou du territoire et ayant reçu le strict minimum en matière d’instruction et d’équipement.

3.13 Les **Auxiliaires** comprennent :

- Les **Indiens** — Des guerriers amérindiens alliés aux combattants européens dans l’intérêt stratégique de leur tribu, par loyauté ou antagonisme personnels, ou dans la perspective de butin. Ils excellaient au combat dans les régions sauvages, mais hésitaient à participer à des campagnes prolongées.
- Les **Coueurs des bois** — Des irréguliers français recrutés parmi les trappeurs et autres habitants canadiens français de la *frontière*, et versés dans le style de combat des Indiens en régions sauvages.
- Les **Rangers** — L’équivalent anglais des *Coueurs des bois*, recrutés entre autre par le célèbre Robert Rogers du New Hampshire.

3.2 Chefs

Les chefs sont utilisés pour commander les unités. Les capacités des chefs sont exprimées par des valeurs :

- **Initiative** — la facilité avec laquelle on peut les Activer (1 = le plus facile).
- **Commandement** — le nombre d’unités dont ils peuvent commander le mouvement (la limite d’activation de force). Cette valeur sert également à indiquer le rang — les chefs subalternes doivent avoir une valeur de Commandement inférieure ou égale à celle du chef auquel ils sont subordonnés [5.34].
- **Tactique** — leur talent pour le combat, les sièges et les raids.

Légende de l’illustration :

British Commander-in-Chief Band (maximum of 2 on map) : Bande de commandant en chef anglais (maximum de 2 en même temps sur la carte)

Scenario Limit : Limité à certains scénarios (*1755 Scenarios only* : Scénarios commençant en 1755 uniquement)

Initiative : Initiative

Command : Commandement

Tactics : Tactique

Command Iroquois/Mohawk for free : Commande les Iroquois et Mohawk gratuitement

3.3 Marqueurs

Le jeu comporte des marqueurs pour les fortifications, les alliances indiennes, les espaces ayant subi des raids, les différents compteurs du jeu et les effets de divers Événements. Leur utilisation est expliquée dans les règles qui s’y rapportent ou sur les cartes d’Événement.

4.0 SÉQUENCE DE JEU

Consultez les scénarios dans le LIVRET DE JEU pour les informations concernant la durée des parties et le déploiement des pions. Le déroulement d’une partie de **WILDERNESS WAR** consiste en une série de “mains” de cartes, constituant chacune une saison. Deux “mains” (représentant une “Saison Initiale” et une “Saison Avancée”) plus certaines activités de fin d’année constituent une année. Le jeu se déroule dans l’ordre suivant :

A. Saison Initiale

A.1 Distribution des cartes. Distribuez à chaque joueur le nombre de cartes précisé dans les instructions du scénario.

En cours de partie des Événements peuvent modifier le nombre de cartes que reçoivent les joueurs.

A.2 Phases d’Action. En commençant par le Français, les joueurs effectuent chacun à leur tour des Phases d’Action. Chaque Phase d’Action consiste à jouer une carte pour activer des chefs et des unités, construire des fortifications, ou introduire un Événement. Continuez jusqu’à ce que les deux joueurs aient joué toutes leurs cartes.

Exception: Quand un joueur n’a plus qu’une seule carte, il peut annoncer qu’il passe son tour et conserve sa carte. La carte conservée peut être jouée comme Événement pendant une Phase d’Action ennemie [5.56] si cela est autorisé par les règles ou conservée jusqu’à la saison suivante. Si elle est conservée jusqu’à la saison suivante, le joueur doit jouer TOUTES ses cartes cette saison-là. (Placez un marqueur “Card Held” sur le calendrier comme aide-mémoire.) **Si un joueur conserve une carte, il en reçoit une de moins lors de la distribution suivante ; la carte conservée compte comme une des cartes qu’il aurait dû recevoir au début de la nouvelle saison.**

Si un joueur a utilisé toutes ses cartes — ou conservé sa dernière carte — alors que son adversaire en a encore deux ou plus, l’adversaire joue ses cartes les unes après les autres jusqu’à ce qu’il ait terminé.

B. Saison Avancée

B.1 Distribution des cartes. Identique à la Saison Initiale.

B.2 Phases d'Action. Identique à la Saison Initiale.

B.3 Retour des Indiens & chefs. Toute unité indienne NE se trouvant PAS dans des fortifications amies Rentrent [10.4]. De plus, tout chef se trouvant en régions sauvages ou en montagne sans troupes ou fortifications est placé dans la fortification amie la plus proche.

B.4 Enlèvement des marqueurs "Raided". Attribuez au camp qui l'a placé un demi point de victoire pour chaque marqueur "Raided" se trouvant sur la carte, en arrondissant le total à l'entier supérieur [10.31 et 12.22], puis enlevez tous les marqueurs "Raided" de la carte.

B.5 Attrition hivernale. Les unités se trouvant dans des piles d'unités remplissant certaines conditions perdent des pas [11.0].

B.6 Vérification de victoire. Vérifiez si la partie prend fin parce que les conditions de victoire ont été remplies [12.1] ou que la dernière année du scénario a été jouée. Si ça n'est pas le cas, entamez une nouvelle année.

5.0 LES CARTES DE STRATEGIE

5.1 Généralités

Les cartes sont le "moteur" qui actionne une partie de *WILDERNESS WAR*. Les joueurs déclenchent des mouvements, des combats, des constructions et un certain nombre d'événements spéciaux en jouant des cartes.

5.11 Les deux joueurs peuvent utiliser toutes les cartes pour activer des chefs et des unités ou pour construire des fortifications.

5.12 Seuls les Anglais peuvent utiliser comme Événements les cartes avec des symboles rouges, tandis que les cartes bleues sont des Événements utilisables par les Français. Une carte avec un symbole rouge et bleu est utilisable comme Événement par l'un ou l'autre des joueurs.

5.13 Les Événements dont le nom est inscrit sur un fond marron sont jouables comme cartes-réponse au beau milieu d'une Phase d'Action.

Légende de l'illustration :

Activation Value (#) of Card : Valeur d'activation de la carte

Event Color Symbol : Couleur du symbole d'Événement

Response Card Brown Coloring : Coloration marron de carte-réponse

Event Text : Texte de l'Événement

5.2 Le paquet de cartes

5.21 On distribue aux deux joueurs des cartes d'une seule et même pioche, face cachée. Les instructions des scénarios indiquent combien de cartes reçoivent les joueurs.

5.22 Au fur et à mesure que les cartes sont jouées, elles sont placées face visible dans une défausse. Certains Événements permettent à un joueur de tirer une carte de la défausse et de la placer dans sa main.

5.23 Si une carte portant l'indication "REMOVE" est jouée COMME ÉVÉNEMENT (et uniquement dans ce cas), elle est retirée de la partie plutôt que placée sur la défausse.

5.24 Les joueurs peuvent inspecter le nombre de cartes restant dans la pioche, le nombre de cartes dans la main de l'autre joueur, et les cartes qui ont été défaussées ou retirées du jeu.

5.25 Si la pioche vient à s'épuiser lorsque d'autres cartes sont nécessaires pour la distribution, ou à la fin d'une saison durant laquelle la carte SURRENDER! a été jouée — que ce soit ou non pour l'Événement (et même si un joueur a été forcé de s'en défausser) —, regroupez les cartes de la défausse et toutes celles n'ayant pas été distribuées et battez-les à nouveau.

NOTE DE JEU : Après avoir joué la carte SURRENDER!, placez-la face visible sur la pioche de façon à vous rappeler que le paquet de carte doit être à nouveau battu.

Si SURRENDER! n'a pas été joué, et qu'il ne reste pas assez de cartes dans la pioche pour reconstituer les mains des deux joueurs, distribuez les cartes restant dans la pioche. Puis mélangez la défausse et distribuez les cartes nécessaires pour compléter les mains des deux joueurs.

5.26 Options des cartes. Lors de chaque Phase d'Action, le joueur actif joue une carte et choisit une utilisation — SOIT il “active” des chefs et/ou des unités [5.3], SOIT il entreprend la construction de forts ou de fortins [5.4], SOIT il fait se produire l'Événement de la carte [5.5].

5.3 Activation

5.31 L'un comme l'autre des camps peut utiliser n'importe quelle carte (quel que soit la couleur du symbole) pour activer des chefs ou des unités. Seuls les chefs ou unités activés peuvent se déplacer, être à l'origine d'un combat, mener des sièges ou faire des Raids. Une unité ou un chef donné ne peuvent être activés qu'une seule fois par Phase d'Action. **Une unité ou un chef ne peuvent pas être activés s'ils ont déjà participé à un combat (selon 8.251) ou un assaut (selon 9.12) dans la Phase d'Action en cours.**

5.32 Chaque carte peut être utilisée pour activer :

- Des unités d'Auxiliaires et/ou des chefs se déplaçant seuls. Leur nombre est au maximum égal à la valeur numérique de la carte. Les unités indiennes comptent chacune comme une DEMI-unité seulement en ce qui concerne ce total, OU
- Une unité de Troupes de Métier, quelle que soit la valeur numérique de la carte, OU
- Une force [5.34] sous les ordres d'un chef avec une valeur d'Initiative inférieure ou égale à la valeur numérique de la carte.

EXEMPLES : Le joueur français pourrait utiliser une carte de valeur 3 pour activer deux unités indiennes plus une unité de Coureurs plus n'importe quel chef se déplaçant seul. Une force commandée par un chef “1” pourrait être activée avec une carte de n'importe quelle valeur. Une force commandée par un chef “2” ne peut être activée que par une carte “2” ou “3” ; et une force commandée par un chef “3” ne s'active qu'avec une carte “3”.

5.33 Activation individuelle. Les unités et chefs qui sont activés seuls peuvent se trouver n'importe où sur la carte. Quand plusieurs unités sont activées individuellement, le joueur les désigne toutes (nous suggérons d'incliner les pions), puis il achève les mouvements, les combats et les Raids de chacune avant de passer à la suivante. L'ordre dans lequel elles seront déplacées n'a pas besoin d'être indiqué à l'avance.

5.34 Activation d'une force. Un chef peut “commander” (activer en tant que force pour les déplacer ensemble) un nombre d'unités empilées avec lui égal au maximum à sa valeur de Commandement, PLUS un nombre quelconque de chefs subalternes ACCOMPAGNÉS d'un nombre d'unités égal au maximum à la valeur de Commandement de chacun de ces chefs subalternes. Il est possible de choisir n'importe quel chef dans un espace pour commander, mais seuls des chefs avec une valeur de Commandement inférieure ou égale peuvent être subalternes.

Définition : Une “force” est un groupe d'unités et de chefs subordonnés à un chef particulier (un chef DOIT être présent). Les limites d'activation de force doivent être respectées pour les Mouvements [6.0], les Interceptions [14.0], et pour Éviter les Batailles [15.0]. Ces limites n'influent pas sur les Batailles [7.0], les Sièges [8.2] ou les Assauts [9.0].

EXEMPLE : Une force sous les ordres de Murray (1-5-0) qui inclut Webb (3-5-0) et Bradstreet (1-4-1) comme subalternes pourrait se déplacer avec jusqu'à 14 unités, activées toutes ensemble avec une carte 1, 2 ou 3.

5.35 Coexistence. Les chefs en charge du commandement, leurs subalternes et la composition de leurs forces n'ont besoin d'être définis que pour la durée d'une activation, ou au moment de défendre dans une Bataille, d'Intercepter [14.0], d'Éviter une Bataille [15.0], etc. Autrement, de nombreux chefs et unités peuvent coexister dans un espace sans qu'il soit nécessaire de définir des subalternes ou des forces.

5.36 Enchaînement des Actions. Chaque force active ou unité ou chef activés individuellement conduit les actions ci-dessous qui peuvent éventuellement s'appliquer, dans l'ordre suivant :

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

Ou bien, une force activée qui ne se déplace pas peut Assiéger [8.2] et/ou donner l'Assaut [9.0] à un fort ou une forteresse.

5.4 Construction

Un joueur peut jouer n'importe quelle carte pour construire SOIT des fortins SOIT des forts (pas les deux).

Exception : Un joueur NE peut PAS effectuer de construction avec deux cartes à la suite, même si une nouvelle saison a débuté entre les deux.

5.41 Fortins. Placez un nombre de marqueurs de fortin (un par espace) égal au maximum à la valeur numérique de la carte. Les fortins peuvent être placés dans n'importe quel espace occupé par des unités amies de Troupes de Métier, ou dans n'importe quel espace cultivé qui était initialement ami envers le joueur qui les place (la présence d'une unité amie n'est pas nécessaire). Ils ne peuvent pas être placés dans des espaces contenant des unités ou fortifications ennemies.

5.42 Forts. Ils peuvent être construits dans des espaces occupés par des unités amies de Troupes de Métier. Vous pouvez placer des pions de fort en construction (dont le symbole représente une pioche et une pelle), et retourner sur leur face terminée des marqueurs "Pioche & pelle" placés auparavant, en nombre égal au maximum à la valeur de la carte utilisée.

EXEMPLE : Un joueur pourrait utiliser une carte de valeur 3 pour retourner un marqueur de fort en construction sur sa face de fort terminé et pour placer deux nouveaux marqueurs "Pioche & pelle" sur d'autres espaces. Il NE pourrait PAS placer à la fois des marqueurs de fortin et de fort avec la même carte, ni utiliser une carte 2 ou 3 pour placer un marqueur de fort en construction et en terminer la construction dans la même Phase d'Action.

5.43 Un par espace. Aucun espace ne peut avoir plus d'une seule fortification terminée. Une construction ne peut pas avoir lieu dans un espace où se déroule un siège. Les fortins et les forts ne peuvent pas être construits dans des espaces de forteresse. Les fortins ne peuvent pas être construits dans des espaces avec des forts dont la construction est achevée. Si un fort est terminé dans un espace avec un fortin, enlevez le fortin. Les forteresses ne peuvent jamais être construites ou enlevées de la carte.

5.44 Forts en construction. Ils n'apportent aucun avantage à leur propriétaire, ni aucune gêne ou Points de Victoire à l'ennemi — concrètement, ils n'existent pas avant d'être terminés.

5.45 Destruction/capture par l'ennemi. Un fortin est Détruit (retiré de la carte) si des unités ennemies de Troupes de Métier remportent une Bataille dans l'espace. Le fortin est Capturé intact (retourné pour arborer les couleurs du nouveau propriétaire) si des unités ennemies de Troupes de Métier entrent dans un espace de fortin par ailleurs inoccupé. Dans les deux cas attribuez 1 PV. Un fort en construction est enlevé de la carte quand un espace est uniquement occupé par des unités ennemies de Troupes de Métier. Voir Sièges [8.2] pour connaître la façon dont les forteresses et les forts terminés sont capturés. Les fortins peuvent également être détruits dans des Raids [10.31].

5.46 Démolition. À tout moment durant sa PROPRE Phase d'Action et sans coût d'activation, un joueur peut démolir (enlever de la carte) n'importe lesquels de ses propres forts ou fortins NON ASSIÉGÉS quel que soit leur position sur la carte. Les fortins et les forts en construction peuvent être démolis sans pénalité de PV, mais démolir un fort coûte 1 PV.

5.5 Événements

5.51 Si une carte est jouée comme Événement, suivez les instructions sur la carte. Des marqueurs à placer sur le calendrier sont fournis pour vous aider à vous rappeler des 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 demande le placement d'unités, elles doivent provenir de pions qui ne sont pas actuellement en jeu. Les pions fournis dans le jeu constituent une limite à l'entrée d'unités.

NOTE DE JEU : En raison de la nature des Événements de renforts et de la composition des planches de pions, les unités de Réguliers et de *Coueurs* éliminées sont retirées du jeu à titre définitif, tandis que les unités de Provinciaux, d'Infanterie Légère, de Milice, d'Indiens et de Rangers peuvent entrer à nouveau en jeu en jouant la carte appropriée.

5.521 Les unités entrent toujours en jeu à pleine puissance.

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

5.523 Certains Événements permettent à des unités à puissance réduite d'être restaurées (retournées) sur leur face à pleine puissance. Des unités NE peuvent PAS être restaurées à pleine puissance si elles sont Assiégées [8.22] ou, s'il s'agit de Troupes de Métier non ravitaillées [17.3, Règle Avancée].

5.53 Alliances indiennes. Les cartes 23 à 30 peuvent être jouées comme Événements afin de s'assurer le concours d'alliés indiens, soit en les faisant entrer en jeu comme nouvelles unités soit en restaurant des unités réduites déjà sur la carte.

5.531 Les pions d'unités indiennes, les villages sur la carte, et les cartes d'Événement apparentées sont codées par couleur pour faciliter le jeu :

- **Indiens du Nord** (profrançais, bande bleue) : Abenaki, Algonquin, Caughnawaga et Mississauga.
- **Indiens de l'Ouest** (profrançais, bande orange) : Delaware, Mingo et Shawnee.
- **Indiens des Pays d'en Haut** (profrançais, bande moitié orange et moitié bleue) : Huron, Ojibwa, Ottawa et Potawatomi. Ils peuvent être placés avec les Événements NORTHERN ALLIANCE ou WESTERN ALLIANCE.
- **Iroquois** (neutres, bandes grises) : Seneca, Cayuga, Onondaga, Tuscarora et Oneida.
- **Mohawks** (proanglais, bandes rouges).
- **Cherokee** (proanglais, bandes vertes).

5.532 Les joueurs devraient marquer les villages avec des marqueurs "Alliés" tant que les unités indiennes correspondantes sont sur la carte, pour les aider à se rappeler de l'endroit où les unités doivent "Rentrer" et de la vulnérabilité des villages alliés aux Raids ennemis. Si toutes les unités indiennes d'un village sont éliminées, enlevez immédiatement le marqueur "Alliés" — ce village n'est désormais plus une cible de Raid.

NOTE DE JEU : Cela signifie que si une unité souhaitant faire un Raid élimine le dernier pas d'Indiens d'un village en régions sauvages au cours d'une Bataille à l'emplacement de ce village, aucun Raid n'a lieu.

Important : Les villages — alliés ou pas — n'ont aucun effet sur les mouvements ennemis.

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

5.534 Le seul chef anglais qui puisse commander des unités mohawk ou iroquois est Johnson, et il en commande un nombre quelconque gratuitement (elles ne comptent pas de points de sa valeur de Commandement). Les chefs français commandent les Indiens normalement et les chefs anglais commandent les Cherokee normalement. (Toute unité indienne peut être activée individuellement.)

EXEMPLE : Johnson (1-3-1) pourrait commander une force de trois unités de Réguliers (sa valeur de Commandement), les deux unités mohawk et la totalité des cinq unités iroquois anglaises.

NOTE HISTORIQUE : William Johnson, Surintendant des Affaires Indiennes du Nord et "Colonel des Six Nations", était le principal lien diplomatique de l'Angleterre avec les Iroquois, en particulier les Mohawk.

5.54 Vie politique coloniale anglaise. L'Événement COLONIAL POLITICS modifie la position du marqueur sur le Provincial Assemblies Track (*Tableau des assemblées provinciales*) — qui limite le nombre d'unités de Provinciaux anglaises pouvant être en jeu, par Département. Quand les Français jouent COLONIAL POLITICS, le joueur anglais doit immédiatement choisir des unités de Provinciaux en excès de la limite indiquée sur le Provincial Assemblies Track et les éliminer.

Exception : Dans le cas improbable où un nombre d'unités de Provinciaux supérieur au nombre permis sont assiégées [8.2], elles sont exemptées de cette restriction jusqu'à la prochaine fois où les Français jouent COLONIAL POLITICS.

5.55 Renforts de chefs anglais : Quand une carte d'Événement anglaise demande le placement de chefs, le joueur anglais tire au hasard d'un réservoir le nombre approprié de chefs, puis choisit où ils entrent en jeu. Le joueur anglais NE peut PAS avoir plus de deux chefs avec une valeur de Commandement de "7" en jeu. Lorsqu'un troisième est tiré du réservoir, le joueur anglais doit immédiatement choisir et retirer du jeu un des deux autres se trouvant déjà sur la carte. Si les deux chefs "7" sur la carte sont assiégés, remettez le troisième dans le réservoir (sans substitution).

NOTE HISTORIQUE : Les Anglais endurent des perturbations de commandement jusqu'à ce qu'ils aient trouvé un commandant en chef satisfaisant pour l'Amérique du Nord.

5.56 Événements-réponse. Les Événements dont le nom (seulement) est inscrit sur un fond MARRON peuvent être joués durant un mouvement ami ou ennemi ou tout autre activité d'unité. Le fait de les jouer ne remplace pas le jeu normal d'une carte pendant la Phase d'Action.

EXEMPLE : Un joueur actif pourrait jouer l'Événement SURRENDER! immédiatement après avoir satisfait aux conditions requises pour effectuer un jet de Siège, éliminant ainsi la nécessité d'un Siège réussi et d'un Assaut.

6.0 MOUVEMENT

6.1 Généralités

Les forces, unités individuelles ou chefs seuls actifs se déplacent en utilisant une méthode parmi trois, qui ne peuvent pas être combinées pendant la même activation :

- Le **mouvement terrestre** se fait le long de liaisons terrestres (marron) ou nautiques (bleues).
- Le **mouvement en canots** est plus rapide, mais il est principalement limité aux liaisons nautiques.
- Le **mouvement naval** se fait d'un port à un autre.

Une force NE peut PAS “ramasser” des unités ou chefs supplémentaires durant son mouvement, mais PEUT “déposer” des unités ou chefs subalternes, qui n'iront pas plus loin au cours de cette Phase d'Action.

6.2 Mouvement terrestre

Le mouvement terrestre consiste à entrer dans des espaces adjacents, dont le nombre peut être au maximum égal à la valeur de mouvement de l'unité/force en train de se déplacer, en suivant toute combinaison de liaisons terrestres ET/OU nautiques.

- Les **Troupes de Métier** qui traversent un espace de régions sauvages s'arrêtent dans l'espace SUIVANT.
- Toutes les unités/chefs doivent s'arrêter en entrant dans un espace de montagne.

Exception : Les espaces qui ont des fortifications amies ne sont pas pris en compte dans le cadre des deux restrictions ci-dessus. Ainsi, des Réguliers pourraient traverser quatre espaces de régions sauvages et de montagnes si chaque espace a un fortin ou fort ami.

6.21 Les chefs se déplaçant seuls ont une valeur de mouvement de 6.

6.22 Une force se déplace à la vitesse de la plus lente de ses unités. Si des unités plus lentes sont “déposées”, les unités plus rapides peuvent continuer à se déplacer jusqu'au maximum de leur capacité de mouvement plus élevée.

6.3 Mouvement en canots

Le Mouvement en Canots consiste à se déplacer d'un maximum de neuf espaces (quel que soit le terrain) en utilisant uniquement des liaisons nautiques.

Exception : Une force ou une unité se déplaçant en canots peut passer par UNE liaison terrestre pendant son activation si chaque extrémité est soit un espace cultivé initialement ami soit une fortification amie (même si elle est assiégée, quoique la force ou unité serait obligée de s'arrêter en entrant dans l'espace).

NOTE HISTORIQUE : La majorité des mouvements d'hommes et d'approvisionnements durant la guerre eurent lieu en bateau (une embarcation à fond plat pouvant contenir 20 hommes) ou en canoë. À plusieurs endroits entre des étendues d'eau, il fallait traîner les chargements et souvent les canots eux-mêmes le long de routes ou de chemins — appelés “portages” (“carries” en anglais) — comme le portage de 22 kilomètres entre le fleuve Hudson et le Lac George, qui en 1757 était protégé par des forts anglais à ses deux extrémités.

6.4 Mouvement naval

Le Mouvement Naval consiste à se déplacer directement d'un port sous contrôle ami à un autre. Les Français ne peuvent utiliser le mouvement naval qu'entre Québec et Louisbourg.

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

6.42 Les unités ou chefs activés INDIVIDUELLEMENT peuvent effectuer un mouvement naval avec n'importe quelle carte.

6.43 Débarquements amphibies anglais. Les Anglais peuvent utiliser un genre spécial de mouvement naval uniquement le long des flèches "British Amphibious Naval Move" portées sur la carte.

6.431 Pour effectuer un mouvement Amphibie, en plus de la carte utilisée pour déclencher le mouvement, le joueur anglais doit jouer une carte AMPHIBIOUS LANDING (dont le nom d'Événement figure sur un fond marron). 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 venait à se retrouver occupé uniquement par des unités françaises comprenant des Troupes de Métier, enlevez le marqueur "Amphib".

NOTE DE JEU : Ainsi, les flèches Amphibies signifient que les Anglais peuvent lancer des Débarquements Amphibies depuis Halifax (uniquement) contre Louisbourg, ou depuis Louisbourg (une fois que la forteresse a été capturée) vers Baie-St-Paul, Île d'Orléans ou Rivière-Ouelle. Les flèches n'ont pas d'effet sur le mouvement naval normal.

Important : Si le joueur français souhaite bloquer un mouvement naval anglais avec un Événement FOUL WEATHER, il doit le jouer APRÈS que le joueur anglais a joué une carte pour son activation mais AVANT que celui-ci ne joue AMPHIBIOUS LANDING.

6.432 Un marqueur "Amphib" a les effets suivants :

- Il autorise les mouvements navals anglais normaux (pas les Débarquements Amphibies) entre l'espace "Amphib" et les ports contrôlés par les Anglais — même si un siège est en cours dans l'espace "Amphib".
- Il maintient le contrôle anglais de Louisbourg (la présence d'unités anglaises n'est pas nécessaire).
- Il permet aux Anglais de faire retraite de l'espace "Amphib" directement vers n'importe quel port sous contrôle anglais.
- Il autorise le placement de renforts anglais comme si l'espace était un port.

6.5 Entrée dans des espaces occupés par l'ennemi

6.51 Une unité ou une force utilisant n'importe quel type de mouvement pour entrer dans un espace occupé par des unités ou fortifications ennemies non assiégées doit s'arrêter et effectuer l'action appropriée indiquée ci-dessous :

- Si l'espace contient des unités ennemies, l'unité ou force en mouvement doit 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 contient un fort ou forteresse ennemi et qu'aucune unité ennemie ne défend à l'extérieur [8.1], placez un marqueur "Siege 0" sur la fortification.
- Si l'espace contient un fortin ennemi inoccupé et que l'unité ou force en mouvement comprend des Troupes de Métier, le fortin est capturé intact (retournez le marqueur de fortin, attribuez 1 PV).
- Si l'espace contient un fortin ennemi inoccupé et que l'unité ou force en mouvement comprend des Auxiliaires sans Troupes de Métier, les Auxiliaires doivent faire un Raid [10.0].

6.52 Seule une unité ou force qui comporte des Troupes de Métier peut entrer dans un espace ennemi de fort ou de forteresse non assiégé.

6.53 Les chefs se déplaçant seuls ne peuvent pas entrer dans un espace occupé par l'ennemi. Si un chef venait à se retrouver sans unité ou fortification amie dans un espace occupé par l'ennemi, il doit faire retraite ou être éliminé [7.92].

6.54 Les chefs seuls, les forts en construction et les villages n'influent en rien sur les mouvements.

7.0 BATAILLES

7.1 Généralités

Une Bataille a lieu quand une force ou unité active (“les attaquants”) entrent dans un espace contenant des unités ennemies (“défenseurs”). À l’exception des unités et/ou chefs à l’intérieur d’un fort ou forteresse [8.1], une Bataille dans un tel espace est obligatoire et toutes les autres unités présentes doivent y prendre part.

Important : Les “Batailles” sont différentes des “Assauts”, qui sont des combats entre des unités assiégeantes et assiégées [9.0].

7.2 Résolution des Batailles

Les Batailles sont résolues selon la procédure suivante :

- A. Déterminez si des unités de Milice vont prendre part à la Bataille.
- B. L’attaquant puis le défenseur, s’ils le souhaitent, jouent un ou plusieurs Événements pour influencer sur le combat.
- C. Chaque camp additionne ses facteurs de combat pour déterminer sa colonne sur la Table de Résolution des Combats (TRC), applique les modificateurs au jet de dé (MJD) et autres modifications, puis lance un dé.
- D. Les pertes de pas d’unités et de chefs, s’il y en a, sont infligées conformément aux résultats indiqués par la TRC.
- E. Le vainqueur est déterminé et des PV sont attribués.
- F. La Milice retourne dans sa case et le vaincu fait retraite.

7.3 Milice

Quand une Bataille va se dérouler dans un espace CULTIVÉ initialement ami (y compris à l’extérieur d’un fort ou d’une forteresse), un nombre quelconque des unités de Milice se trouvant dans la case correspondant à ce Département peut y prendre part. Le joueur propriétaire les place simplement dans l’espace de la Bataille. Louisbourg ne faisant pas partie d’un Département, la Milice ne peut jamais y être déployée.

Exception : La Milice ne peut pas être déployée sur la carte pour une Bataille si l’ennemi a placé le moindre marqueur “Raider” à l’intérieur de ce Département cette année-là (mais, voyez 10.2).

7.4 Événements influant sur le combat

L’attaquant doit jouer toutes les cartes d’Événements qu’il souhaite utiliser dans cette Bataille avant que le défenseur ne fasse de même.

EXEMPLE : Après que l’attaquant a eu la possibilité de jouer des cartes, le défenseur joue une carte *FIELDWORKS* et place un marqueur “Fieldworks”. L’attaquant a lui aussi une carte *FIELDWORKS* dans sa main, mais il ne peut pas la jouer afin d’enlever le marqueur pour cette Bataille, parce que l’attaquant joue toujours toutes ses cartes le premier.

7.5 MJD et décalages de colonnes

La Table de Résolution des Combats (TRC) récapitule les modificateurs au jet de dé (MJD) et autres modifications dus aux chefs, à des types d’unités dans certains terrains, aux fortins et aux cartes d’Événement qui suivent.

7.51 Le camp actif ajoute la valeur de Tactique du chef activé, et le camp inactif utilise la valeur de Tactique d’un des chefs avec la valeur de Commandement la plus élevée dans l’espace. Ceci est vrai chaque fois qu’une valeur de Tactique est utilisée — y compris dans le cas des Sièges [8.231] et des Raids [10.3]. Les limites d’activation de force ne s’appliquent pas au combat.

7.52 Si un seul camp dans une Bataille (pas un Assaut) en régions sauvages ou en montagne a des Auxiliaires ou de l’Infanterie Légère, l’autre camp subit un MJD de -1 .

7.53 Si un seul camp dans une Bataille (pas un Assaut) en terrain cultivé a des Réguliers, l’autre camp subit un -1 .

7.54 S’il attaque dans un Débarquement Amphibie et/ou contre des défenseurs dans un espace de fortin, l’attaquant subit un -1 pour chacune de ces conditions qui s’applique.

7.55 S’il attaque des défenseurs sous un marqueur “Fieldworks” (quels que puissent être le moment où le marqueur a été placé ou le type d’unités qui défendent), l’attaquant est décalé d’une colonne vers la gauche. **Un seul marqueur “Fieldworks” peut être placé par espace.**

7.56 Si un seul camp dans une Bataille (pas un Assaut) en régions sauvages ou en montagne a joué un Événement **AMBUSH!**, ses facteurs de combat sont doublés (avant tout décalage de colonne) et il tire le premier. L'autre camp subit d'abord ses pertes, puis tire avec ses facteurs de combat ayant survécu.

7.6 Pertes de pas

Le tir de chaque camp sur la TRC inflige un certain nombre de pertes de pas. À moins qu'un Événement **AMBUSH!** ait été joué, les résultats sont simultanés. Cependant, l'attaquant doit attribuer ses pertes de pas (retourner et éliminer des unités) avant que le défenseur n'attribue les siennes.

7.61 Toutes les unités à pleine puissance ont deux "pas". Une unité à pleine puissance qui perd un pas est retournée. Une unité à puissance réduite (déjà "retournée") qui perd un pas est éliminée. Quand elles sont éliminées, les unités de Réguliers et de *Coureurs* sont retirées du jeu à titre définitif. Par contre, les Provinciaux, l'Infanterie Légère, les Indiens, la Milice et les Rangers éliminés peuvent à nouveau entrer en jeu en jouant la carte appropriée.

7.62 Le propriétaire choisit quelles unités précises subissent des pertes, mais chaque perte de pas **IMPAIRE** doit être satisfaite par une unité de Troupes de Métier, si possible. Cette règle a la préséance sur 7.63.

EXEMPLE : Si cinq pertes sont subies dans une Bataille, au moins les premier, troisième et cinquième pas perdus doivent provenir d'unités de Troupes de Métier s'il y a au moins trois pas d'unités de Troupes de Métier dans la pile.

7.63 Sauf si c'est nécessaire pour remplir les exigences de pertes de Troupes de Métier ci-dessus, un joueur ne peut pas éliminer des unités réduites avant d'avoir réduit toutes les unités à pleine puissance.

EXEMPLE : Trois unités d'Indiens et une unité d'Infanterie Légère (à pleine puissance) subissent une perte de 3 pas dans une Bataille. L'Infanterie Légère subit la première perte (selon 7.62), le deuxième pas provient de n'importe quelle unité indienne (selon 7.63), le troisième pas élimine l'unité d'Infanterie Légère à présent réduite (7.62 a la préséance sur 7.63).

7.64 Les chefs ne sont jamais retirés du jeu à cause des pertes de pas. Si toutes les unités sont éliminées dans une Bataille, tout chef présent fait retraite [7.9].

7.7 Pertes de chefs

Les chefs des deux camps peuvent être tués (retirés du jeu). Si vous obtenez sur le jet de dé un "1" ou "6" naturel (avant l'application des MJD) ET infligez au moins une perte de pas, le joueur adverse doit lancer un dé pour CHACUN de ses chefs impliqué dans la Bataille. Un jet de "1" tue le chef.

7.8 Vainqueur/vaincu

Si seul un camp a des unités survivantes, il remporte la Bataille. Sinon, le camp qui a causé le plus grand nombre de pertes de pas gagne. **Si les deux camps sont éliminés, le vainqueur est le camp qui a causé le plus de pertes de pas sur la TRC.** Le défenseur remporte **toujours** toute égalité.

7.81 Le vainqueur de la Bataille reçoit 1 PV si le camp vaincu comptait au moins une unité de Réguliers ou plus de quatre unités de n'importe quel type.

7.82 Débordement. Si la défense ne compte pas de fortifications et que l'attaquant a éliminé toutes les unités ennemies sans lui-même subir la moindre perte de pas, il peut poursuivre son mouvement comme si l'espace avait été inoccupé.

7.9 Retraite

7.91 Dans l'étape F d'une Bataille, remplacez toutes les unités de Milice survivantes dans leur case (les unités réduites restent réduites). Puis faites faire retraite aux chefs et unités vaincus dans un ou plusieurs espaces adjacents à l'espace de la Bataille (les défenseurs peuvent se séparer).

Exceptions : Les unités défendant à l'extérieur d'un fort ou forteresse peuvent faire retraite à l'intérieur [8.1]. Les Anglais faisant retraite d'un espace "Amphib" peuvent être placés dans n'importe quel port sous contrôle anglais [6.432] pourvu que les conditions régulières soient respectées [7.92].

7.92 Toute unité ou chef faisant retraite et ne pouvant pas respecter les conditions suivantes est éliminé :

- Les Français ne peuvent jamais faire retraite par mouvement naval (et par conséquent ne peuvent pas faire retraite de Louisbourg). Les Anglais peuvent le faire depuis un espace “Amphib” [6.432].
- Les vaincus ne peuvent pas faire retraite dans un espace avec des unités ou fortifications ennemies non assiégées.
- Les **défenseurs** ne peuvent pas faire retraite dans l’espace dont vient l’ennemi.
- Les **attaquants** doivent faire retraite dans l’espace dont ils viennent.
- Les Troupes de Métier doivent faire retraite soit dans un espace cultivé soit dans une fortification amie.

NOTE : Voir 6.53 pour les chefs seuls dans un espace.

NOTE DE JEU : Cela signifie qu’il peut être très risqué, par exemple, de se déplacer avec des Troupes de Métier au beau milieu des régions sauvages sans s’assurer une ligne de retraite via des fortins ou des forts.

EXEMPLE : Une pile d’unités en défense contenant une unité de Troupes de Métier, une unité d’Auxiliaires et un chef est forcée de faire retraite. Les défenseurs ont plusieurs options. Ils pourraient tous faire retraite ensemble dans un espace cultivé ou de fortifications. Les Troupes de Métier pourraient faire retraite dans un semblable espace, pendant que les Auxiliaires font retraite dans un espace de régions sauvages ou de montagne, et le chef pourrait accompagner l’une ou l’autre des unités ou faire retraite seul dans un troisième espace.

8.0 FORTS, FORTERESSES ET SIEGES

8.1 Batailles à l’extérieur des forts et forteresses

Quand des unités entrent dans un espace contenant à la fois des unités ennemies et un fort ou forteresse ennemi non assiégé, le joueur en défense doit décider quels unités et chefs défendront à l’intérieur et à l’extérieur. Les joueurs peuvent désigner les unités “à l’intérieur” en les plaçant sous le marqueur de fort ou directement sur le symbole de forteresse. Les défenseurs dans un espace de fortin NE peuvent PAS éviter ainsi une attaque en allant “à l’intérieur” — au lieu de cela une Bataille se produit normalement, l’attaquant subissant un MJD de -1 dû au fortin.

8.11 Un maximum de quatre unités et un nombre quelconque de chefs peuvent défendre à l’intérieur d’un fort. Un nombre quelconque d’unités et de chefs peuvent se trouver à l’intérieur d’une forteresse.

8.12 Si des unités défendent à l’extérieur, elles livrent une Bataille sans l’aide de la fortification ou des unités ou chefs à l’intérieur.

8.13 Si les défenseurs perdent une Bataille à l’extérieur d’un fort ou d’une forteresse, soit ils font retraite normalement dans des espaces adjacents, soit certains d’entre eux (voire même tous) peuvent faire retraite à l’intérieur de la fortification (jusqu’à un maximum de quatre unités s’il s’agit d’un fort).

8.2 Sièges

8.21 Si des unités amies se trouvent dans un espace avec un fort ou forteresse ennemi (pas un fortin) mais qu’aucune unité ennemie ne se trouve à l’extérieur de la fortification, alors le fort ou la forteresse est assiégé. Placez un marqueur “Siege 0” sur l’espace. Tout espace dans lequel se trouve un marqueur de siège (0, 1, ou 2) est “assiégé” (il s’agit d’un espace “de siège”), et toute unité ou chef à l’intérieur du fort ou forteresse sont des unités ou chefs “assiégés”.

EXEMPLES : Le placement d’un marqueur “Siege 0” a lieu : a) immédiatement après que des défenseurs ont perdu une Bataille à l’extérieur d’un fort ou forteresse ami, ou b) si toutes les unités choisissent de défendre à l’intérieur, ou c) si des unités ennemies entrent dans un espace de fort ou forteresse autrement inoccupé.

RAPPEL : Seule une unité ou force qui comprend des Troupes de Métier peut entrer dans un espace ennemi de fort ou forteresse qui n’est pas déjà assiégé [6.51]. Les fortins, quoique inclus dans le terme “fortifications”, ne peuvent jamais être assiégés. Ils procurent un MJD dans les Batailles mais sont éliminés si le défenseur perd la Bataille [6.5].

8.22 Espaces de siège. Un espace de forteresse (ou forteresse/port) assiégé n’est contrôlé par aucun des camps en ce qui concerne le mouvement naval, les renforts, les conditions de victoire ou les conditions requises pour jouer un Événement. Des renforts ne peuvent jamais être placés dans un espace de siège, mais des unités à l’extérieur peuvent être restaurées à pleine puissance. Les unités et chefs qui sont À L’INTÉRIEUR d’une fortification assiégée ne peuvent ni être retirés de la carte ni restaurés à pleine puissance par un Événement. Si le siège est par la suite levé, ils peuvent être restaurés ou enlevés de la carte uniquement par des Événements joués ultérieurement.

Exception : Des unités assiégées PEUVENT perdre des pas et être retirées de la carte par l’Événement SMALL POX.

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

8.231 Pour augmenter le niveau de siège, la pile d'unités assiégeante doit débiter une Phase d'Action dans l'espace assiégé (un marqueur de Siège doit déjà s'y trouver) et doit comprendre des Troupes de Métier et au moins un chef. Le joueur assiégeant active alors le chef avec la valeur de Commandement la plus élevée de l'espace (quel que soit le nombre d'unités ou de chefs subalternes présents). Il n'y a pas de mouvement. L'un comme l'autre des joueurs peuvent jouer l'Événement COEHORNS. (Si l'Attaquant souhaite jouer SURRENDER!, il peut le faire après que le Défenseur a joué COEHORNS, le cas échéant.) Puis le joueur actif lance un dé et consulte la Table de Siège, appliquant tous les modificateurs applicables et ajustant le marqueur "Siege" selon le résultat obtenu. Les MJD possibles (également récapitulés sur la Table de Siège) sont les suivants :

- Ajoutez la valeur de Tactique du chef commandant les assiégeants.
- Soustrayez la valeur de Tactique du chef commandant les défenseurs.
- Si le joueur assiégeant a joué l'Événement COEHORNS, ajoutez deux ; si le défenseur a joué l'Événement, soustrayez deux.
- Si le siège se déroule à Louisbourg, soustrayez un.

L'assiégeant peut choisir d'effectuer un jet sur la Table de Siège même si le niveau de siège requis pour le fort ou la forteresse a été atteint. Le niveau de siège ne peut jamais dépasser "2", mais la décision d'effectuer un jet de dé sur la Table de Siège peut permettre de jouer la carte SURRENDER.

Clarification : Pour effectuer un jet sur la Table de Siège, une FORCE (pas un chef seul) doit être activée, mais les limites de forces peuvent être ignorées. Par exemple, si Loudoun est le chef le plus haut gradé dans un espace où a lieu un siège, une carte "3" doit être jouée pour pouvoir effectuer un jet sur la Table de Siège.

8.232 Si un espace assiégé venait à devenir libre d'unités assiégeantes, enlevez le marqueur "Siege".

8.24 Assaut possible. Si le niveau requis de Siège a été atteint ("1" pour les forts, "2" pour les forteresses), la pile d'unités active peut IMMÉDIATEMENT donner l'Assaut [9.0] durant cette Phase d'Action. Un Assaut n'est pas obligatoire après un siège, mais, une fois déclaré, il doit se dérouler même si le défenseur attend jusqu'à cet instant pour jouer COEHORNS. Les forts ou forteresses inoccupés doivent quand même être pris d'Assaut.

Exception : Une forteresse initialement ennemie, capturée puis ultérieurement laissée inoccupée par le conquérant retombe immédiatement au contrôle de l'ennemi. Si une forteresse retourne ainsi sous le contrôle du propriétaire original, celui-ci gagne 3 PV.

8.25 Briser le Siège. Les chefs et unités assiégés peuvent être activés normalement. Ils ne peuvent pas quitter l'espace, mais peuvent attaquer la pile d'unités assiégeante dans une Bataille à l'extérieur de la fortifications. La Milice peut y prendre part.

8.251 Si des unités entrent dans un espace dans lequel l'ennemi est en train de conduire un siège, les unités amies à l'intérieur du fort ou forteresse PEUVENT participer à la Bataille qui s'ensuit bien qu'elles n'aient pas été activées.

8.252 Si les unités assiégées perdent la Bataille, elles font retraite à l'intérieur et restent assiégées. Les unités qui sont venues d'un espace adjacent ne peuvent pas faire retraite à l'intérieur.

9.0 ASSAULTS

9.1 Généralités

Le combat pour capturer un fort ou une forteresse est appelé "Assaut". Pour donner l'Assaut, une pile d'unités active doit ne pas s'être déplacée et le fort ou forteresse doit avoir atteint le niveau requis de siège (1 pour un fort, 2 pour une forteresse). Si les conditions pour un Assaut ont été remplies, une force uniquement composée d'Auxiliaires peut donner l'Assaut au fort/forteresse.

9.11 Un Assaut peut avoir lieu immédiatement après que le niveau de siège a été 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'unités assiégeante peut être activée pour donner l'Assaut sans effectuer de jet sur la Table de Siège. Un chef doit se trouver dans un espace pour

pouvoir lancer un assaut (puisque l'activation d'une force est nécessaire). Si un espace contient plus d'un chef, le chef au Commandement le plus élevé doit être activé.

9.12 Comme pour tous les combats, les limites d'activation de force sont ignorées (tous les unités **et chefs doivent** prendre part à l'Assaut). Si une force activée par un Événement CAMPAIGN entre dans un espace où la deuxième force activée est en train de mener un siège, les deux pourraient être combinées pour un Assaut ultérieur, même si la force qui s'est déjà déplacée ne serait alors plus active.

9.13 Les MJD et décalages de colonne suivants (également récapitulés sur la TRC) s'appliquent à un Assaut :

- Les deux camps ajoutent la valeur de Tactique de leur commandant (le chef à la valeur de Commandement la plus élevée).
- Ajoutez deux au camp qui a joué l'Événement COEHORNS pendant cette phase (y compris si c'était pour influencer sur un jet de siège).
- L'attaquant subit automatiquement un décalage d'une colonne vers la gauche.

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

- Aucune unité de Milice n'y prend part.
- Dans les deux camps, les pas perdus doivent d'abord provenir des Troupes de Métier impliquées (même si certaines unités de Troupes de Métier en venaient à être éliminées avant que des unités autres que des Troupes de Métier ne soient réduites).
- Aucune retraite n'a lieu.
- Aucun PV n'est attribué pour le combat lui-même (mais la capture du fort ou de la forteresse en rapporte [9.22]).

9.2 Vainqueur/vaincu

L'attaquant doit causer un nombre de pertes de pas ennemis **PLUS ÉLEVÉ** pour remporter un Assaut, sinon le défenseur est vainqueur. L'élimination de toutes les unités en défense N'est PAS suffisante pour gagner : les forts et forteresses inoccupés continuent à se défendre sur la colonne 0 de la TRC.

9.21 Si le défenseur est vainqueur, le siège continue.

9.22 Si l'attaquant gagne, une forteresse est capturée intacte. Un fort est remplacé par un marqueur de fort en construction de la nationalité de l'attaquant (pour représenter les dégâts occasionnés au fort capturé). Les unités et chefs défendant à l'intérieur sont éliminés. Enlevez le marqueur "Siege" et attribuez 2 PV pour un fort et 3 PV pour une forteresse.

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

10.0 RAIDS

Les Raids réussis rapportent des PV, détruisent des fortins, éliminent des unités indiennes, et empêchent certains déploiements de la Milice. Un Raid "manqué" dans le jeu ne signifie pas qu'aucun dégâts n'a été infligé — simplement qu'il n'a pas eu d'impact politique ou militaire particulier.

10.1 Cibles

Toute unité active d'Auxiliaires non empilée avec des Troupes de Métier et terminant son activation dans un des espaces suivants DOIT faire un Raid (effectuer un jet sur la Table de Raid) :

- Un espace cultivé initialement ennemi, OU
- Un fortin ennemi, OU
- Un village dont une(des) unité(s) indienne(s) ennemie(s) se trouve(nt) ACTUELLEMENT sur la carte (un village "allié" à l'ennemi).

10.11 Les espaces avec des forts, des forteresses, des fortins amis ou des Troupes de Métier amies ne peuvent pas être la cible de Raid.

10.12 Les unités actives font quand même un Raid après avoir participé à une Bataille [5.36].

EXEMPLE : Une unité d'Auxiliaires peut entrer dans un espace de fortin occupé par l'ennemi et — si les unités ennemies perdent la Bataille qui s'ensuit et font donc retraite — les Auxiliaires doivent faire un Raid contre le fortin à présent inoccupé.

10.13 Une force peut “déposer” des unités d'Auxiliaires dans n'importe quel espace traversé. Les unités d'Auxiliaires déposées font un Raid après que la force qui les a déposées a résolu une éventuelle Bataille.

10.2 Déploiement de la Milice contre les Raids

Si un Raid a pour cible un fortin dans un espace CULTIVÉ ennemi, le joueur ennemi PEUT placer dans l'espace UNE unité de Milice de la Case de Milice de ce Département. Il peut le faire que des marqueurs “Raided” soient déjà présents ou non dans ce Département (c'est-à-dire que l'exception de 7.3 n'empêche pas ce type de déploiement de la Milice).

Exception : La Milice ne peut pas être déployée si les unité(s) faisant le Raid ont déjà livré une Bataille durant cette Phase d'Action. *Si les unités ont débordé (7.82) des défenseurs durant leur mouvement vers un fortin pour y faire un raid, la Milice peut être déployée pour défendre le fortin.*

10.21 Si une unité de Milice est déployée, la(les) unité(s) faisant le Raid doi(ven)t immédiatement l'attaquer (dans le fortin) dans une Bataille. Après la Bataille, une Milice survivante retourne dans sa Case.

10.22 Si les Raiders sont vainqueurs, ils effectuent le Raid normalement.

10.23 S'ils sont vaincus, ils font retraite normalement (ils ne Rentrent pas).

10.3 Résolution des Raids

Tout d'abord, le joueur en défense peut jouer l'Événement BLOCKHOUSES. Ensuite le joueur faisant le Raid lance un dé sur la Table de Raid. Utilisez soit la colonne “Fortin/Village” soit “Cultivé”, selon l'espace qui est visé par le Raid (pour un fortin ou un village actuellement allié de l'ennemi en terrain cultivé, utilisez la colonne Fortin/Village), et appliquez les MJD (également récapitulés sur la Table de Raid) suivants :

- Ajoutez la valeur de Tactique du chef commandant.
- Ajoutez un si les unités faisant le Raid comprennent des Rangers.
- Soustrayez un si le Raid a lieu à l'intérieur d'un Département ennemi dont la Case de Milice contient au moins deux unités de Milice (réduites ou à pleine puissance).

Un seul jet est effectué par espace, quel que soit le nombre de chefs et/ou d'Auxiliaires présents. Tous les chefs et Auxiliaires effectuent le Raid ensemble.

EXEMPLE : Si au moins deux unités de Milice (même si elles sont réduites ou si elles ont pris part à une Bataille) sont dans la Case de Milice d'un Département, appliquez un -1 contre les Raids à l'intérieur de leur Département. La Milice modifie le Raid depuis sa case sans être déployée sur la carte.

10.31 Les Raids sont soit un succès soit un échec et peuvent se solder par des pertes de pas (réparties par le propriétaire) ou de chefs pour les Raiders. En cas de Raid réussi :

- Placez un marqueur “Raided”,
- Éliminez tout fortin se trouvant dans l'espace,
- Éliminez toutes les unités indiennes non assiégées, quelle que soit leur position sur la carte, qui appartiennent à la tribu dont le village a été la cible d'un Raid réussi, et
- Marquez un demi-PV pendant la phase d'Enlèvement des Marqueurs “Raided” (en arrondissant le total à l'entier supérieur).

10.32 Si un “1” naturel est obtenu sur le jet de dé lors de n'importe quel Raid — ou un “6” naturel lors d'un Raid contre un fortin ou un village allié de l'ennemi — lancez un autre dé pour chaque chef impliqué. Un résultat de “1” tue ce chef.

10.33 Espace ayant déjà subi un Raid réussi. Pour obtenir des PV supplémentaires, vous pouvez ajouter des marqueurs “Raided” à des espaces qui en ont déjà UNIQUEMENT suite à un Raid réussi contre des fortins ou des villages actuellement alliés de l'ennemi — PAS à un espace cultivé inoccupé qui a déjà un marqueur “Raided”. Des Auxiliaires terminant leur mouvement seuls dans un espace cultivé inoccupé avec un marqueur “Raided” doivent tout de même effectuer un jet sur la Table de Raid puis Rentrer — bien qu'un succès n'aura aucun effet.

10.4 Rentrer

Quel que soit le résultat d'un Raid, tous les Raiders survivants sont immédiatement redéployés. Les Indiens doivent être redéployés s'ils ne sont pas dans une fortification pendant la Phase de Retour des Indiens & chefs à la fin de chaque année (4.0 B.3).

10.41 Indiens. Prenez et placez l'unité indienne dans son espace de village d'origine.

10.411 Si son village est occupé par l'ennemi, l'unité faisant un 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 Rentrée à son village est toujours disponible pour une activation lors d'une Phase d'Action ultérieure.

10.413 Une unité indienne qui Rentre peut être accompagnée par tout chef ou unité de *Coueurs des bois* empilés avec elle.

10.42 Non indiens. Les *Coueurs des bois*, Rangers et chefs sont immédiatement placés dans la fortification amie non assiégée la plus proche (au choix du propriétaire).

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

10.422 Toute unité indienne empilée avec un chef peut l'accompagner jusqu'à la fortification la plus proche.

NOTE DU CONCEPTEUR : Cela signifie que les Cherokee faisant des Raids sont éliminés à moins de faire un Raid avec un chef anglais, parce que "Rentrer" signifie qu'ils sortent de la carte.

11.0 ATTRITION

Les armées du XVIIIe siècle devaient se plier au passage des saisons, s'assemblant pour les campagnes au printemps et se dispersant pour se mettre à l'abri avant l'arrivée de l'hiver — en particulier dans les régions sauvages. Les joueurs doivent faire la même chose avec leurs troupes s'ils veulent éviter des pertes hivernales.

11.1 Qui subit l'attrition

Au cours de chaque Phase d'Attrition Hivernale, les Troupes de Métier peuvent subir des pertes de pas. Toutes les Troupes de Métier assiégées sont sujettes à l'Attrition, ainsi que celles qui N'occupent PAS un des espaces suivants :

- Un espace cultivé initialement ami, OU
- Un *espace* non assiégé de fort ou fortin avec un maximum de quatre unités amies de n'importe quel type (les chefs ne comptent pas), OU
- Une forteresse non assiégée.

11.2 Pertes d'attrition

Appliquez les pertes suivantes à chaque pile d'unités concernée :

- Tout d'abord, éliminez chaque unité réduite IMPAIRE de Troupes de Métier (au choix du propriétaire).
- Puis réduisez CHAQUE unité de Troupes de Métier à pleine puissance.

Exception : Le dernier pas ami d'un espace (c'est-à-dire une unité réduite seule) n'est jamais éliminé par attrition.

EXEMPLE : Une pile de trois unités réduites et deux unités à pleine puissance de Troupes de Métier se trouve dans un fort en régions sauvages pendant l'Attrition Hivernale. Le propriétaire doit éliminer deux des unités réduites puis retourner les deux unités à pleine puissance sur leur face réduite.

12.0 VICTOIRE

12.1 Comment gagner

12.11 Victoire subite. Vérifiez durant chaque Phase de Vérification de Victoire (4.0 B.6) pour voir si l'une de ces conditions est remplie.

- Si les Anglais contrôlent [2.0] toutes les forteresses et sont en plus les seuls occupants de Niagara et Ohio Forks, ils remportent la partie quel que soit leur nombre de PV.
- Si l'un ou l'autre camp a au moins 11 PV, il remporte la partie.
- Après 1759, les Français gagnent s'ils ont au moins autant de PV qu'indique la case du VP Track (*Compteur de PV*) arborant l'année en cours (8 en 1760 ; 5 en 1761).

12.12 Scénarios prenant fin en 1759. Si rien de ce qui précède ne s'est produit avant la fin de 1759, les Anglais gagnent s'ils contrôlent toutes les forteresses initialement anglaises plus deux des quatre espaces suivants :

Québec
Montréal
Niagara
Ohio Forks

Si ce n'est pas le cas, le camp qui possède au moins un PV remporte la partie.

12.13 Scénarios prenant fin en 1762. Les Français remportent la partie à la fin de 1762 s'ils ont au moins un PV. Les Anglais gagnent s'ils ont au moins 5 PV.

12.14 Tout autre résultat est une partie nulle.

Exception : Dans le cadre d'un tournoi, une partie nulle est considérée comme une victoire française.

12.2 Points de Victoire

12.21 Les Points de Victoire (PV) sont attribués pendant le déroulement de la partie comme indiqué dans la Table de Points de Victoire. Quand le camp anglais ou français gagne des PV, déplacez le marqueur "VP" d'autant d'espaces en direction de l'extrémité correspondante du VP Track. Pour indiquer un score supérieur à 10, tournez le marqueur du côté "+10".

12.22 Pendant la Phase d'Enlèvement des Marqueurs "Raided" (4.0 B.4), attribuez au camp qui l'a placé un demi-PV pour chaque marqueur "Raided" se trouvant sur la carte, en arrondissant les totaux à l'entier supérieur pour chaque camp. (En d'autres termes, vous marquez 1 PV pour chaque Raid IMPAIR que vous avez réussi.)

12.23 Dès que Niagara ou Ohio Forks changent de mains (deviennent occupés uniquement par des unités et/ou fortifications de l'autre camp), le camp qui les capture reçoit 1 PV (en plus de tout PV pour avoir capturé des fortifications ou remporté une Bataille).

12.3 Enchères

Dans les tournois, ou si les joueurs veulent tous les deux jouer le même camp, chaque joueur devrait inscrire sur un papier une enchère d'au moins 0 PV. Le plus offrant joue le camp préféré. L'autre joueur commence avec le nombre de PV misés par l'adversaire ajouté au niveau de départ défini par le scénario. Si les deux joueurs font la même enchère, lancez un dé pour déterminer aléatoirement les camps (le perdant ajoute quand même les PV misés).

RÈGLES AVANCÉES

Les règles qui suivent procurent un jeu plus dynamique et une meilleure simulation de la guerre, à un léger coût en matière de complexité supplémentaire. Nous recommandons de les utiliser en intégralité, une fois que vous êtes à l'aise avec les règles de base.

13.0 INFILTRATION

Une unité d'Auxiliaires seule (soit activée individuellement soit commandée par un chef) peut, en utilisant le mouvement terrestre ou en canots, TRAVERSER un ou plusieurs espaces occupés par des unités ennemies ou des fortifications ennemies non assiégées. **L'unité d'Auxiliaires seule (ou le chef et les Auxiliaires) doit entrer dans l'espace Infiltré sans aucune autre unité. C'est-à-dire qu'un chef ne peut pas "déposer" des unités dans un espace occupé par l'ennemi (que ce soit par des unités ou des fortifications) puis s'infiltrer ensuite à travers cet espace avec un auxiliaire seul.**

NOTE DE JEU : L'Infiltration est la seule façon par laquelle des Auxiliaires se déplaçant sans Troupes de Métier peuvent entrer dans des espaces de fort ou forteresse ennemis non assiégés.

13.1 Une unité qui tente de s'Infiltrer dans un espace doit avoir un nombre de points de mouvement suffisant pour continuer à se déplacer, en supposant une(des) infiltration(s) réussie(s), jusqu'à un espace dans lequel elle peut entrer sans utiliser l'Infiltration.

13.2 Quel que soit le terrain et les types d'unités, une unité s'Infiltrant est sujette à une Interception [14.0] par des unités ennemies à l'intérieur du même espace.

13.3 Une unité s'Infiltrant (et tout chef l'accompagnant) est éliminée si elle repoussée (soit par une retraite après une Bataille ou par l'Événement LAKE SCHOONER) dans un espace occupé par l'ennemi.

13.4 Une unité s'Infiltrant peut terminer son mouvement ou continuer à se déplacer (et peut mener des Infiltrations supplémentaires). Si elle termine son mouvement dans un espace occupé par l'ennemi, cela occasionne une Bataille [6.51].

14.0 INTERCEPTION

14.1 Généralités

Des unités peuvent tenter d'Intercepter des unités ennemies utilisant le mouvement terrestre, en canots, ou naval (et non pas faisant Retraite, Interceptant ou Évitant une Bataille) pour entrer dans des espaces qui leur sont adjacents. Les unités qui sont la cible d'une Infiltration peuvent également essayer d'Intercepter à l'intérieur de leur espace. Pour chaque tentative d'Interception, commencez par désigner quels chefs et unités vont effectuer la tentative. Lancez ensuite un dé et ajoutez au jet de dé la valeur de Tactique du chef qui Intercepte, s'il y en a un présent. L'Interception réussit sur un résultat modifié de 4 ou plus.

- En cas de réussite, placez la force ou unité Interceptant dans l'espace où se trouve l'ennemi Intercepté — qui doit immédiatement attaquer dans une Bataille (c'est-à-dire, la force ou unité activée et en mouvement sera l'attaquant, la force ou unité l'Interceptant sera le défenseur).
- Si la tentative d'Interception échoue, les unités en mouvement peuvent poursuivre leur route normalement.

Les deux points ci-dessous sont destinés à résoudre les "problèmes de timing" des Interceptions et de la décision de faire retraite à l'intérieur d'un fort/forteresse [8.1] :

1. L'Interception a lieu avant que des unités déjà dans l'espace doivent décider si elles vont combattre ou faire retraite dans le fort/forteresse.
2. Des unités Interceptant qui Interceptent dans un espace ami de fort/forteresse DOIVENT livrer une bataille [14.1, premier •], elles ne peuvent pas Intercepter et faire retraite de suite à l'intérieur du fort/forteresse (mais des unités qui se trouvaient au départ dans l'espace de fort/forteresse ont toujours le choix d'entrer dans le fort/forteresse avant la bataille).

Si toutes les unités assiégeantes quittent un espace assiégé (levant ainsi le siège), les unités jusqu'alors assiégées ne peuvent pas tenter d'Interception dans le premier espace (et uniquement le premier) du mouvement des unités assiégeantes lors du tour où le siège est levé.

Si une unité ou une force Interceptent dans un espace où se trouvent déjà des défenseurs, la règle 7.1 s'applique, et tous les défenseurs ne se trouvant pas à l'intérieur d'un fort/forteresse doivent prendre part à la Bataille (unique) qui s'ensuit.

14.11 Si des unités Interceptent dans un espace où leur camp a un fortin inoccupé, le fortin n'est pas capturé mais reste en place et leur profite dans la Bataille qui s'ensuit (exception à 6.51).

14.12 Si une unité d'Auxiliaires est Interceptée alors qu'elle tentait de s'Infiltrer dans un espace de fort ou forteresse ennemi, elle attaque les unités Interceptant dans une Bataille normale à l'extérieur de la fortification, mais l'unité qui s'Infiltrait (et uniquement elle) doit faire retraite — quel que soit le vainqueur.

14.2 Qui peut Intercepter

Pour chaque espace dans lequel entre une force ou unité ennemie en mouvement, vous pouvez tenter une Interception avec UNE force ou unité individuelle non assiégée qui est adjacente ou dans le même espace. Les chefs ne peuvent pas Intercepter seuls. Une force Interceptant n'est pas obligée d'inclure toutes les unités d'un espace, et elle ne peut pas excéder les limites d'activation de force du chef commandant et de tout chef subalterne éventuel [5.34].

14.21 Une unité d'Auxiliaires seule (avec ou sans chef) entrant dans un espace de régions sauvages ou de montagne peut être Interceptée UNIQUEMENT par une unité d'Auxiliaires ennemie seule (avec ou sans chef).

Exception : Cette restriction NE s'applique PAS aux Interceptions contre des unités s'Infiltrant à l'intérieur du même espace [13.2].

EXEMPLE : Ossipee et Concord contiennent chacune deux unités anglaises de Provinciaux et Ossipee contient également un Ranger. Une unité française de Coureurs est à White Mountains North et a l'intention de se déplacer jusqu'à Casco Bay, puis Portsmouth, et ensuite Gloucester de façon à faire un Raid. Seuls les Rangers peuvent tenter d'Intercepter les Coureurs à Casco Bay, qui est un espace de régions sauvages, et réussiront sur un jet de 4-6. S'ils échouent et que les Coureurs entrent à Portsmouth — un espace cultivé — un (seulement) des deux Provinciaux à Concord pourront tenter d'Intercepter les Coureurs à Portsmouth. Si Concord contenait également le chef Bradstreet, lui et les deux Provinciaux pourraient tenter ensemble d'Intercepter dans Portsmouth, réussissant (avec le +1 pour Bradstreet) sur 3 ou plus.

14.22 Des unités entrant dans un espace déjà occupé par des unités (pas des chefs seuls) ou des fortifications non assiégées de leur camp NE peuvent PAS être Interceptées.

14.23 Les chefs se déplaçant seuls NE peuvent PAS être Interceptés.

14.24 Si une Interception contre une unité tentant de s'Infiltrer [13.2] échoue, ou si aucune tentative n'est faite, toute unité Infiltrée NE peut PAS tenter d'autres Interceptions contre l'unité qui s'Infiltré durant cette Phase d'Action.

EXEMPLE : Des unités de Virginie sont à Woodstock et Augusta, et une unité shawnee est à Allegheny South. Les Shawnee entrent à Woodstock, tentant de s'Infiltrer vers Culpeper. L'unité de Virginie à Woodstock tente d'Intercepter les Shawnee à Woodstock et échoue sur un jet de 2. Les Shawnee entrent à Culpeper, où l'unité de Virginie à Augusta peut tenter une Interception, mais l'unité à Woodstock ne peut pas parce qu'elle a été Infiltrée avec succès.

15.0 ÉVITER LA BATAILLE

UNE force ou unité individuelle non assiégée dans un espace sur le point d'être attaqué peut à la place tenter d'Éviter la Bataille. Une force qui Évite n'est pas obligée de comprendre toutes les unités d'un espace, et elle ne peut pas excéder les limites d'activation de force du chef commandant et de tout chef subalterne éventuel [5.34]. Lancez un dé et ajoutez la valeur de Tactique du commandant qui Évite, s'il y en a un. Sur un jet modifié de 4 ou plus, la force ou unité qui Évite est placée dans un seul espace adjacent.

Exception : Dans les espaces de régions sauvages ou de montagne, une unité d'Auxiliaires ou une force dont les unités comprennent uniquement des Auxiliaires peuvent automatiquement Éviter des attaquants qui n'ont pas d'Auxiliaires.

15.1 L'espace adjacent vers lequel se déplacent les unités qui Évitent ne peut pas être celui d'où est venu l'attaquant, et il ne peut pas non plus contenir des fortifications ou unités ennemies non assiégées.

15.2 Si toutes les unités en défense réussissent à Éviter, la force ou unité active peut poursuivre son mouvement. Si la force/unité active entre à nouveau dans l'espace des défenseurs, ceux-ci peuvent à nouveau tenter d'Éviter la Bataille.

Exception : Si l'espace a une fortification ennemie, les unités actives doivent s'arrêter. S'il s'agit d'un fort ou d'une forteresse, placez un marqueur "Siege 0". S'il s'agit d'un fortin, des Troupes de Métier le capturent — retournez-le et attribuez 1 PV — tandis que des Auxiliaires sans Troupes de Métier doivent faire un Raid.

15.3 Une force ou unité se trouvant dans un espace de fort ou forteresse peut Éviter pendant que d'autres unités restent à l'intérieur [8.1]. Mais si l'Évasion échoue, le groupe qui Évite doit défendre dans une Bataille pendant que le groupe à l'intérieur de la fortification reste à l'intérieur. [Afin de résoudre les "problèmes de timing" des tentatives d'Évasion et de la décision de faire retraite à l'intérieur d'un fort/forteresse \[8.1\], le défenseur doit déclarer ses unités "à l'intérieur" ou "à l'extérieur" d'un fort/forteresse avant que le jet d'Évasion ne soit effectué.](#)

15.4 Des unités Interceptées et Interceptant ne sont pas autorisées à Éviter la Bataille. Des unités Interceptant qui échouent à leur tentative d'Interception ne peuvent également pas Éviter la Bataille si elles sont plus tard attaquées pendant le même mouvement ennemi.

15.5 Un joueur ne peut pas Éviter la Bataille dans un espace avec certaines unités et tenter d'Intercepter dans ce même espace avec d'autres (que ces tentatives soient réussies ou non) pendant le même mouvement ennemi — il doit choisir l'un ou l'autre.

16.0 ÉCLAIREURS

16.1 Des Troupes de Métier se déplaçant AVEC des Auxiliaires ne sont pas obligées de s'arrêter après avoir traversé un espace de régions sauvages.

16.2 Des Auxiliaires qui traversent un espace cultivé ennemi en utilisant le mouvement terrestre doivent s'arrêter dans l'espace suivant — À MOINS qu'ils ne soient en train de se déplacer avec des Troupes de Métier ou de traverser un espace de fortification ami non assiégé.

NOTE DU CONCEPTEUR : Les Auxiliaires aident les Troupes de Métier à trouver leur chemin dans les régions sauvages. Les Auxiliaires sans Troupes de Métier se déplacent plus prudemment parmi les populations hostiles.

17.0 RAVITAILLEMENT

17.1 Généralités

Les Troupes de Métier (et elles seules) doivent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une forteresse initialement amie pour être pleinement efficaces. Les unités anglaises peuvent également tracer cette ligne jusqu'à un port capturé ou jusqu'à un espace "Amphib". La source de ravitaillement doit être sous contrôle ami et non assiégé.

17.2 La ligne de ravitaillement

La ligne de ravitaillement consiste en une chaîne ininterrompue d'espaces, dont aucun ne doit être occupé par des fortifications ou unités ennemies non assiégées. Un fort ou forteresse ennemi qui est assiégé NE bloque PAS le ravitaillement.

- 17.21** Chaque espace, à l'exception de l'espace étant ravitaillé, doit avoir au moins une des caractéristiques suivantes :
- Être relié par liaison nautique à chaque espace adjacent dans la chaîne (y compris l'espace ravitaillé, s'il est adjacent), OU
 - Être cultivé, OU
 - Contenir une fortification amie, OU
 - Contenir un marqueur "Amphib".

Important: Les unités dans un espace de régions sauvages ou de montagne ne sont pas obligées d'avoir une fortification pour être ravitaillées, pourvu que l'espace suivant dans la ligne de ravitaillement présente une des caractéristiques ci-dessus.

EXEMPLE : Une unité de Réguliers dans un espace de régions sauvages pourrait tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un fortin ami adjacent, de là via une liaison fluviale jusqu'à un espace inoccupé de régions sauvages, de là via la rive d'un lac jusqu'à un autre fortin, de là jusqu'à un espace de montagne avec un fort ami, de là jusqu'à un espace cultivé, et de là jusqu'à une forteresse amie.

17.3 Effets du non-ravitaillement

Les Troupes de Métier qui ne peuvent pas tracer une ligne de ravitaillement voient leurs activités restreintes. Elles :

- Ne peuvent pas construire de fort ou de fortin.
- Ne peuvent pas effectuer de jet sur la Table de Siège (ou utiliser l'événement SURRENDER!).
- Ne peuvent pas être restaurées à pleine puissance.

Important : Un espace est "ravitaillé" à l'instant où une ligne de ravitaillement est établie. Par conséquent, un joueur pourrait utiliser une carte de valeur 2 pour placer un fortin qui crée une ligne de ravitaillement vers un deuxième espace et immédiatement placer là un second fortin.

NOTE DE JEU : Si des assiégeants deviennent non ravitaillés, le niveau de siège n'est pas affecté — bien que les jets sur la Table de Siège deviennent impossibles jusqu'à ce que les assiégeants aient à nouveau une ligne de ravitaillement.

18.0 REGLES OPTIONNELLES

5.21 Si une des cartes #67 WILLIAM PITT et #69 DIPLOMATIC REVOLUTION a été jouée comme événement et que l'autre se trouve dans la défausse, le joueur qui pourrait jouer cette dernière comme événement la reçoit automatiquement lors de la distribution suivante des cartes (elle compte dans la limite normale du nombre de cartes pour ce joueur).

NOTE HISTORIQUE : Cette règle représente les liens de cause à effet dans l'intensification de la guerre entre l'Angleterre et la France.

10.31 Un marqueur "Raided" ennemi placé dans un Département occasionne immédiatement la perte d'un pas à une des unités de Milice se trouvant dans ce Département (au choix du propriétaire).

NOTE HISTORIQUE : Cette règle représente les effets de la fuite des populations des régions menacées.

12.0 Table de Points de Victoire (ajout). Quand un événement BRITISH REGULARS ou FRENCH REGULARS est joué en 1755 ou 1756, l'autre camp reçoit 1 PV.

NOTE HISTORIQUE : Cette règle représente le coût politique et matériel de l'envoi d'unités européennes vers le Nouveau Monde avant que la guerre générale n'éclate.

Cartes de Stratégie. L'événement #7, SURRENDER!, peut être joué soit par le camp assiégeant, soit par le camp assiégé (les conditions et effets demeurent les mêmes).

NOTE HISTORIQUE : Cette règle représente le fait que des commandants locaux peuvent accorder à un ennemi des conditions de reddition plus généreuses que ne l'auraient souhaité leurs lointains supérieurs.

Cartes de Stratégie. L'événement #66, ACADIANS EXPELLED, peut être joué par les deux camps (les effets demeurent les mêmes).

NOTE HISTORIQUE : Cette règle représente le fait qu'une activité de guérilla profrançaise en Acadie a joué un rôle dans la décision des Anglais de déporter la population de langue française.

COLLABORATEURS

Créateur : **Volko Ruhnke**

Développeur : **Rob Winslow**

Directeur artistique : **Rodger B. MacGowan**

Carte, cartes de stratégie et pions : **Mark Simonitch**

Édition du projet et mise en page des règles : **Stuart K. Tucker**

Illustration du couvercle de la boîte : **Rodger B. MacGowan**

Testeurs : **Steven Bucey, Ananda Gupta, Chris Hall, Ric Manns, John Nebauer, Mark Novara et Jim Watkins**

Coordination de la production : **Tony Curtis**

Traduction : **Vincent Lefavrais** (pour toute remarque au sujet de cette traduction, vous pouvez me contacter à l'adresse vincent.lefavrais@free.fr)

Merci particulièrement à John Foley pour son aide avec l'exemple de jeu. Enfin, des remerciements sont de rigueur pour tous les autres, trop nombreux pour être cités, qui s'assirent avec Volko ou Rob pour tester le jeu durant son développement.

Résumé du mouvement [6.0]

Terrain sans fortification	Effet sur le mouvement terrestre
Montagne	Toutes les unités/chefs doivent s'arrêter.
Régions sauvages	Les Troupes de Métier traversent UN espace, puis s'arrêtent. [RÈGLES AVANCÉES : Les Troupes de Métier avec des Auxiliaires ne s'arrêtent pas.]
Terrain cultivé ennemi	[RÈGLES AVANCÉES : Les Auxiliaires sans Troupes de Métier traversent UN espace, puis s'arrêtent.]

Capacité de mouvement des chefs : 6 espaces.

Capacité de mouvement en canots : 9 espaces.

Résumé des capacités des unités

Activité	Troupes de métier	Auxiliaires
Activation Individuelle [5.3]	Une par carte	Une par valeur d'activation de la carte (Indiens : 2 par valeur d'activation)
Construction [5.4]	Oui [RÈGLES AV. : Doit être ravitaillé]	Non
Terminer un mouvement dans un espace ennemi de fort/forteresse [6.5]	Oui	Seulement avec des Troupes de Métier
Retraite [7.9]	Vers terrain cultivé ou fortification amie uniquement	Vers n'importe quel terrain
Jet sur la Table de Siège [8.2]	Oui [RÈGLES AV. : Doit être ravitaillé]	Non
Raid [10.0]	Non	Oui (MJD pour les Rangers : +1)
Attrition Hivernale [11.0]	Oui	Non
RÈGLES AVANCÉES		
Infiltration [13.0]	Non	Oui, si unité seule
Interception [14.0]	Oui, mais PAS contre une unité d'Auxiliaires seule en régions sauvages ou en montagne	Oui, mais obligatoirement seule si contre une unité d'Auxiliaires seule en régions sauvages ou en montagne
Éviter la Bataille [15.0]	Oui	Oui. Automatique dans régions sauvages ou montagne contre Troupes de Métier
Restaurer à pleine puissance [17.3]	Doit être ravitaillé	Oui

Résumé des forts et des forteresses [8.0]

	Fort	Forteresse
Nombre maximum d'unités	4	Illimitée
Niveau de siège ¹	1	2
Décalage de colonnes pour Assaut ²	1 vers la gauche	1 vers la gauche

NOTES :

¹ Le niveau de siège doit être atteint avant qu'un assaut puisse être entrepris.

² S'applique aux unités ennemies menant l'Assaut.

Résumé de l'attrition hivernale [11.0]

Pendant la Phase d'Attrition Hivernale, une unité évite l'attrition si :

- Elle se trouve dans un espace cultivé initialement ami, ou
- Elle n'est pas assiégée et se trouve dans un fort/fortin avec moins de cinq unités, ou
- Elle n'est pas assiégée et se trouve dans une forteresse.

Pertes dues à l'Attrition :

1. Chaque unité réduite IMPAIRE de Troupes de Métier est éliminée.
2. Chaque unité à pleine puissance de Troupes de Métier perd 1 pas.

Exception : N'éliminez PAS le dernier pas ami se trouvant dans un espace.

Table de Points de Victoire [12.0]

Points	Activité
+3	Capture ou recapture d'une forteresse
+2	Capture d'un fort ennemi
+1	Capture ou destruction d'un fortin ennemi (mais pas pendant un Raid)
+1	Capture de Niagara
+1	Capture de Ohio Forks
+1	Bataille (pas Assaut) remportée contre des Réguliers ou une pile de pions contenant plus de quatre unités
+½	Par marqueur "Raided" sur la carte durant la Phase d'Enlèvement des Marqueurs "Raided" (arrondir à l'entier supérieur)
-1	Destruction volontaire d'un fort
-1	Se livrer à un MASSACRE! (carte jouée contre vous)

[RÈGLES AVANCÉES] Résumé des lignes de ravitaillement [17.0]

Les Troupes de Métier (seulement) doivent tracer une ligne de ravitaillement pour être pleinement efficaces.
Tracée vers : Une forteresse initialement amie, ou un port capturé (pour les Anglais seulement), ou un marqueur "Amphib".
Bloquée par : Fortifications ou unités ennemies non assiégées.
Tracée via : Toute liaison nautique, ou entre des espaces cultivés, de fortification amie ou "Amphib".
NOTE : L'espace ravitaillé ne doit pas nécessairement être un espace cultivé ou de fortification, du moment que le premier espace par lequel il trace sa ligne en est un, ou qu'il est relié à ce premier espace par une liaison nautique.
Effets du Non-ravitaillement
Une unité non ravitaillée :
— Ne peut pas construire de fort ou fortin
— Ne peut pas effectuer de jet sur la Table de Siège ou utiliser l'événement SURRENDER!
— Ne peut pas être restaurée à pleine puissance.

Table de Résolution des Combats Pour les Batailles [7.0] et Assauts [9.0]

Modificateurs de Bataille

Modificateurs de Bataille	MJD ou autres effets
Valeur de Tactique du chef commandant la force/unité	+?
Exclusivement Réguliers/Provinciaux contre Auxiliaires/Infanterie Légère en régions sauvages ou montagne	-1
Exclusivement non Réguliers contre Réguliers en terrain cultivé	-1
Unité(s) attaquant dans un Débarquement Amphibie	-1
Unité(s) attaquant des unités dans un fortin	-1
Unité(s) attaquant des fortifications de campagne (<i>Fieldworks</i>)	1 colonne vers la gauche
Carte AMBUSH non contrée	Facteurs de combat doublés (avant tout décalage de colonne), Tire le premier

Modificateurs d'Assaut

Valeur de Tactique du chef commandant la force/unité	+?
Carte COEHORNS	+2
Attaquant	1 colonne vers la gauche

Facteurs de combat faisant feu

Jet de dé modifié	0	1	2	3	4-5	6-8	9-12	13-16	17-21	22-27	≥28
≤0	SE	SE	SE	SE	SE	SE	1	1	2	3	3
1*	SE	SE	SE	SE	SE	1	2	2	3	4	4
2	SE	SE	SE	1	1	2	2	3	3	4	5
3	SE	SE	1	1	1	2	2	3	4	4	5
4	SE	1	1	1	2	2	3	4	4	5	5
5	1	1	1	1	2	3	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

LÉGENDE : # = Pertes de pas infligées à l'ennemi. SE = Sans Effet ; pas de perte de chef ennemi.

NOTES :

Si le Défenseur est éliminé et obtient SE contre l'attaquant, alors l'Attaquant réalise un débordement et peut poursuivre son mouvement.

Toutes les pertes de pas dues à un Assaut proviennent en priorité de Troupes de Métiers.

Pertes de Bataille : Les pertes impaires de pas doivent provenir de Troupes de Métier.

Les restrictions ci-dessus mises à part, aucune unité ne peut être éliminée avant que toutes les unités soient réduites.

* Un résultat naturel de 1 ou 6 sur le jet dé, à moins que le résultat n'ait été SE, occasionne un test de perte de chef. Lancez un dé pour chaque chef : il est tué sur un résultat de 1.

Table de Raid [10.0]

Modificateurs au Jet de Dé

Valeur de Tactique du chef dirigeant le Raid

Rangers (quel que soit le nombre présent)

Milice (quand il y en a plus d'une dans le Département)

MJD

+?

+1

-1

Jet de dé modifié	Contre Fortin, Village Indien ou Casemates (<i>Blockhouses</i>)	Contre Espace Cultivé (sans Fortin ou Village)
≤0	2	2
1*	1	SE
2	1	SE
3	SE	SE
4	2	1
5	Succès, 1	Succès, 1
6**	Succès	Succès
≥7	Succès	Succès

LÉGENDE : # = Pertes de pas subie par les Raiders (au choix du propriétaire). SE = Sans Effet. Succès = Placez un marqueur "Raided" ; détruisez un éventuel fortin ; si village indien, éliminez les Indiens et le marqueur "Alliés".

NOTES :

* Dans tout Raid, sur un résultat naturel de 1, lancez un dé pour chaque chef participant au Raid ; il est tué sur un résultat de 1.

** Dans un Raid utilisant la colonne Fortin/Village, sur un résultat naturel de 6, lancez un dé pour chaque chef participant au Raid ; il est tué sur un résultat de 1.

Résumé des Retraites [7.9]

Tous

— Les chefs et unités du camp vaincu doivent faire retraite dans un(des) espace(s) adjacent(s) ou à l'intérieur d'un fort/forteresse ami.

— Ne peuvent pas faire retraite dans un espace contenant des unités/fortifications ennemies non assiégées.

Troupes de Métier

— Doivent faire retraite dans un espace cultivé ou une fortification amie.

Attaquant

— Doit faire retraite dans l'espace dont il est venu pour livrer bataille.

Défenseur

— Ne peut pas faire retraite dans un espace dont les attaquants sont venus pour livrer bataille.

Anglais sur un marqueur "Amphib"

— Vers tout port sous contrôle anglais.

Français

— Ne peuvent pas faire retraite par mouvement naval (et ainsi ne peuvent pas faire retraite de Louisbourg).

Table de Siège [8.2]

Modificateurs au Jet de Dé

Valeur de Tactique du chef des assiégeants
Valeur de Tactique du chef des assiégés
Carte COEHORNS (Attaquant/Défenseur)
Siège contre Louisbourg

MJD

+?
-?
+2/-2
-1

Jet de dé modifié	Effet sur le Niveau de Siège
≤0	SE
1	SE
2	SE
3	+1
4	+1
5	+1
6	+2
≥7	+2

LÉGENDE : # = Le niveau de siège augmente du nombre indiqué. SE = Sans Effet.

NOTES :

Doit commencer la Phase d'Action avec un chef et des Troupes de Métier dans l'espace assiégé. Si la valeur atteint 1 pour un fort ou 2 pour une forteresse, les assiégeants peuvent immédiatement effectuer un Assaut.

[RÈGLES AVANCÉES : Les assiégeants doivent être ravitaillés pour effectuer un jet.]