



THE INVASION OF CANADA

Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

JEU D'1 FACTION (quand son cube est tiré)

I. TIRER UN CUBE DE FACTION

- tirer un cube > sur la case > cette faction joue
- si les 5 factions ont joué:
 - . Avancer le marqueur de tour
 - . Replacer les 5 cubes dans le sac et tirer un nouveau cube

II. PLACER LES RECRUES

Zones de rassemblement

Chaque faction dispose d'1 ou 2 zones de rassemblement où sont représentés les cubes de renfort de leur couleur.

- Réguliers anglais: Montréal 3 rouges
- Milice canadienne: Montréal 1 jaune & York 1 jaune
- Indiens: Six Nations 1 vert + 1 vert sur n'importe quelle zone contenant min 1 unité indienne
- Réguliers américains: Pittsburgh: 2 bleus & Albany: 3 bleus
- Milice américaine: Pittsburgh: 2 blancs & Albany: 1 blanc

1) Piocher les recrues

- . De la **réserve** de la faction active
- . Les placer sur les **zones de rassemblement** selon le nombre indiqué
- . Si la **réserve** est vide: **aucune** recrue
- . Si la **zone de rassemblement** est **occupée** par min 1 unité ennemie, on ne peut y placer ni les recrues, ni les unités en fuite

2) Placer les unités en fuite

- . Sur les **zones de rassemblement**, en plus des recrues

III. JOUER 1 CARTE MVENT ET JUSQU'A 2 CARTES SPÉCIALES

- on **DOIT** jouer une **carte mouvement**
- ensuite la **retirer** du jeu (sauf les cartes **trêve** qui sont placées à côté du plateau)
- **les armées** = groupes d'unités (même de factions différentes) sur 1 même zone
- **cartes de mouvement terrestre**: d'une **zone à une autre**
 - . Nbre de **silhouettes** = nbre **d'armées** qui peuvent bouger
 - . **Chiffre** = nbre de **zones** que chaque armée peut franchir au max
 - . Un mouvement terrestre peut traverser les **rivières** (trait **bleu foncé**)
 - . Aucune de ces armées ne peut **bouger** 2 fois
 - . Une armée ne peut pas **abandonner** ou **récupérer** des **unités** lors de son mouvement
 - . Le joueur actif ne peut bouger 1 armée qu'à condition qu'au moins **1 unité de sa faction** en fasse partie. Il peut alors déplacer **l'armée entière**
 - . Avant de bouger l'armée, le joueur peut décider de la **diviser** en plusieurs armées afin de laisser des unités dans la zone que l'armée quitte ou bien de faire prendre des directions différentes à plusieurs armées
 - . **Plusieurs armées** qui terminent leur mouvement dans une même zone se regroupent automatiquement pour ne former qu'1 armée
 - . Une armée doit **stopper** son mouvement si elle entre dans une zone occupée par l'ennemi
- **cartes mouvement par bateau**

- . Pour traverser une **mer**, un **lac** ou une **large rivière** (zones **bleu clair**)
- . Se déplacer **d'une zone terrestre à une autre zone terrestre via une zone d'eau adjacente** aux 2 zones terrestres même si la zone d'arrivée est occupée par l'ennemi.
- . Une **zone d'eau s'arrête** là où commence une rivière
- . **Limite de raid en canoë**
Max 5 unités indiennes provenant de Max 5 zones différentes vers une même zone d'arrivée en empruntant la même zone d'eau

- Limite de bateau de pêche**
Max 2 armées de Max 3 unités chacune et provenant de 2 zones différentes Vers une même zone d'arrivée via la même zone d'eau
- Le bateau de pêche américain:** min 1 unité blanche dans chacune des 2 armées
- **zones inaccessibles:** zones beiges & les îles visibles au milieu des zones d'eau
- **objectifs** = étoiles & nom de la ville/fort
- . Quand un ennemi contrôle une zone obj > y placer un **marqueur de contrôle**
- . Quand l'ennemi quitte la zone > **retirer le marqueur**
- . **La zone Fort Erie et Queenston** contient 2 obj: si les américains le contrôlent > y placer 2 marqueurs de contrôle

IV. BATAILLES

- lorsque des armées des 2 camps se trouvent dans une même zone
 - le joueur actif choisit l'ordre des batailles
 - si une carte spéciale qui agit que sur une bataille a été jouée, le joueur doit préciser sur quelle bataille.
- Jetter les dés**
- le camp sur le territoire duquel la bataille a lieu à l'initiative: il jette les dés en premier (rouge > britannique / bleu > américain: ont l'initiative)
 - les joueurs du camp qui a l'initiative jettent simultanément leurs dés & en appliquent les effets
 - ensuite, s'il reste encore des unités, les joueurs de l'autre camp jettent simultanément leurs dés. & en appliquent les effets.
 - ...
 - la bataille continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des unités d'un seul camp
 - chaque joueur lance les dés de ses propres unités engagées & choisit la manière
 - pour chaque faction, le nombre de dés lancés = nombre d'unités engagées avec un :
 - > Max de 2 pour les réguliers américains & réguliers anglais
 - > Max 3 dés pour milices anglaises/milices américaines & indiens
 - chaque faction à ses propres dés avec sa propre probabilité

- dégâts:**
1 unité adverse est éliminée -> **réservé** (les joueurs adverses décident)
- fuite:**
1 unité de la faction qui a jeté le dé **fuit** le champ de bataille -> dans la **zone des unités en fuite**
- mancœuvre:**
- . Le joueur **peut** choisir de **replier** une de ses unités -> sur n'importe quelle **zone amie adjacente** = qui contient des unités amies / zone vide du **territoire de son camp**
 - . Si **aucune** zone amie adjacente: pas de repli
 - . Pas possible de se replier par **bateau**
 - . **Mancœuvre des indiens:** peuvent se replier dans une zone bleue vide même si elle comprend un objectif(s)

V. TIRER DES CARTES

- le joueur actif refait sa main afin d'avoir 3 cartes en main (s'il en plus, il ne pioche pas)
- si un joueur à 3 cartes spéciales, il les montre & les remets dans le paquet, le **mélange** et **tire** 3 nouvelles cartes. Une main doit toujours avoir min 1 carte mouvement.

VI. FIN DE PARTIE

- À partir du **tour 3**, on vérifie si la partie s'arrête:
- si **toutes les cartes trêve** d'un des 2 camps ont été jouées, la partie s'achève. (3 pour le camp britannique / 2 pour le camp américain: 1 par faction)
 - le camp vainqueur est celui qui a le **plus de marqueurs de contrôle** sur le plateau. Égal -> égal!