



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 MVMENT ET JUSQU'À 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 **recupérer** 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 belges & 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.

### Jeter 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 améric & indiens

- chaque faction à ses propres dés avec sa propre probabilité

### dégâts:

1 unité adverse est éliminée -> réserve (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

### manœuvre:

. 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

. **Manœuvre 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 remet 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!