

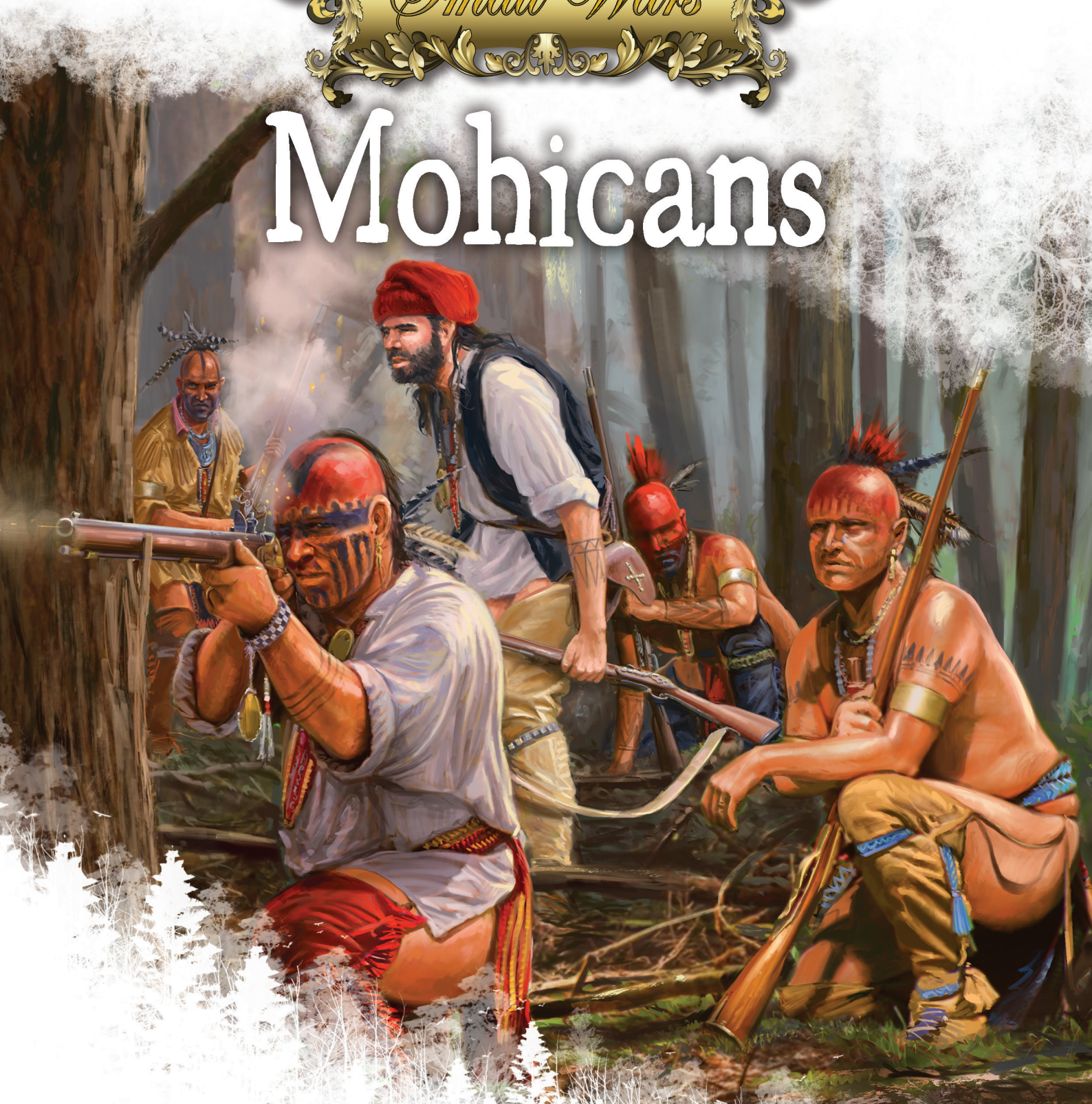


Philippe Thibaut
Keith Fountain



David Pentland
Massi Del Bono

Mohicans



Livret de règles



Mohicans

INTRODUCTION

La guerre des Français et des Indiens 1754-1760

La guerre des Français et des Indiens est le nom donné par les Anglo-Saxons à la partie de la guerre de Sept Ans qui s'est déroulée en Amérique du Nord entre l'Angleterre et la France. En 1754, les premiers coups de feu de ce qui allait devenir une guerre mondiale furent tirés par la milice de Virginie sous le commandement du jeune George Washington. Cinq années plus tard, la chute de Montréal en 1760 mettra fin à la domination française sur le continent.

SMALL WARS : MOHICANS offre à deux joueurs la possibilité de s'affronter et de prendre les décisions qui ont façonné le cours de l'histoire nord-américaine.

COMPOSANTS

- un plateau de jeu de 90 x 60 cm
- un livre de règles
- deux aides de jeu
- 155 pions d'unités (63 Britanniques, 56 Français, 2x6 Iroquois, 24 Indiens)
- 45 marqueurs
- deux dés à six faces
- 18 dés personnalisés



LA CARTE (PLATEAU DE JEU)

La carte montre la partie de ce qui est aujourd'hui l'Est du Canada et l'Est des États-Unis où s'est déroulé l'essentiel du conflit. Sur la carte figurent un certain nombre de points (également appelés localités) reliés par des lignes de communication (routes, rivières et pistes), parfois également appelées lignes de transport (voir ci-dessous). Les ports sont indiqués par des ancres. Les lieux fortifiés en permanence sont indiqués par une icône de forteresse à gauche de leur nom. Les emplacements qui apportent la victoire sont indiqués en caractères blancs et avec un symbole à droite de leur nom, soit une fleur de lys (objectif français), soit un monogramme royal de George III (objectif britannique).

Connexions: Les points sont reliés par des lignes de transport : routes (ligne pleine), pistes (lignes pointillées) et voies navigables (lignes bleues).

Plus précisément : Les voies navigables comprennent les déplacements le long des rivières. Elles comprennent également les déplacements le long des côtes (d'un port à l'autre le long du littoral) et les déplacements sur les lacs (à travers tout endroit situé sur un lac nommé - Michigan, Huron, Ontario, Érié, Champlain).

Le transport maritime (mouvement) s'effectue entre deux ports, qu'ils soient directement reliés le long de la côte ou non.

Bases d'Opérations: elles peuvent également être appelées sources d'approvisionnement.

France: **Montréal** et/ou **Québec**

Britannique: **New York**, **Boston** et/ou **Philadelphia**



Au début du jeu, le territoire français est tout ce qui se trouve à l'ouest et au nord de Fort Duquesne. Les possessions britanniques s'étendent sur les terres iroquoises jusqu'au lac Ontario et comprennent les forts Oswego et Bull. Le territoire Iroquois lui-même est neutre au début de la partie. Les Britanniques tiennent le fort George et tout ce qui se trouve au sud. Les Français détiennent Fort Carillon et tous les points au nord de celui-ci. **Voir la section Divers à la fin de la règle pour les noms des lieux.**

Pour faciliter la reconnaissance des propriétaires, un code couleur a été ajouté aux plaques signalétiques des différents points, comme suit :

Bleu: Français

Rouge: Britannique

Violet: Iroquois (initialement neutres)

Vert: Natifs et Indigènes, également appelés Indiens (initialement inactifs mais pro-français)

LIGNES DE DEPLACEMENT

Les points sont reliés par des lignes de déplacement. Tous les déplacements se font de point à point le long des lignes pleines (routes), des lignes pointillées (pistes indiennes) et des lignes bleues (voies navigables). Il existe également un mouvement maritime (britannique) qui s'effectue de port (ancre) à port (ancre). Voir Lexique de la carte supra.

LES PIONS

Les forces en présence sont différenciées par leur couleur. Les Britanniques sont en rouge, les Français en bleu et les Indiens non iroquois en vert.



Ils sont organisés comme suit :

LES BRITANNIQUES : se composent de Réguliers britanniques (numérotés, nom sur plaque rouge, avec le drapeau du régiment), de Réguliers coloniaux (numérotés, sur plaque orange, avec leur drapeau), de Miliciens coloniaux (lieu d'origine, sur plaque marron) et de Rangers (Rogers's, Gorham's, 80th : nommés, sur plaque verte). Chaque pion représente un bataillon d'environ 600 hommes. Il y a également 5 pion d'unités navales britanniques : deux escadres de bataille, un convoi de troupes, un convoi de ravitaillement et un pion « Sea Lift » (Transport)/Amphibie

LES FRANÇAIS : se composent des Réguliers français (nommés, avec drapeau régimentaire, sur plaque bleue), des Réguliers coloniaux (appelés Troupes de Marine, par compagnie, avec drapeau régimentaire, sur plaque bleu clair. Comprend également les garnisons de Québec et de Louisbourg), la Milice coloniale (lieu d'origine, sur plaque marron), les Coureurs de Bois (ce sont les « Rangers » français, nommés, sur plaque verte). Il y a également 4 pions d'unités navales françaises : une escadre de bataille, un corsaire, un convoi de troupes et un convoi de cadeaux et ravitaillement.

LES INDIENS : se composent de vingt-six tribus nommées et numérotées. Les pions 1 à 6 sont les Iroquois (nommés, plaque violette) et font l'objet de règles spéciales. Ils existent sous forme de pions rouges (alignés sur les Britanniques) et bleus (alignés sur les Français). Il y a les 24 tribus non-confédérées, en pions verts (nommées, plaque de couleur verte), qui peuvent être utilisées par les Français. Chaque pion représente environ 500 guerriers.

Retourner les pions Unités

La plupart des unités (à l'exception de certaines petites unités - voir plus loin) ont deux faces pour les pertes au combat, indiquées par le ou les icônes circulaires (i.e. comme une bille) de point de vie en haut à gauche de leur pion. Au premier dégât, une unité est retournée sur sa face verso, n'affichant qu'un point de vie. Au deuxième dégât, elle est retirée du plateau de jeu. Les pièces qui ont été retournées ne perdent pas leur efficacité.

Petites unités : de nombreuses unités tribales indiennes et certaines milices (des régions peu peuplées) n'ont qu'un seul point de vie. Lorsqu'elles sont touchées, elles sont retirées du plateau de jeu.

MARQUEURS : il y a des marqueurs de couleur pour les Forts, le tour, les Points d'Activation des deux camps et les raids.



Les marqueurs de bataille ont 2 faces, chacune portent un nombre de "points de vie": cela représente la protection du terrain ou de la structure et sert à absorber les pertes au combat.

TYPES DE TROUPES

Pour les besoins du jeu, il existe trois types d'unités de combat. Les **REGULIERS** sont tous les réguliers européens et coloniaux. Les **MILICES** sont toutes les milices britanniques et françaises. Les **INDIENS** (ou **IRREGULIERS**) sont les 30 unités des différentes tribus indiennes, mais incluent également les Coureurs des Bois et les Rangers.

Voir les règles spéciales pour les unités de fortifications françaises.

IMPORTANT : Les troupes coloniales françaises (Troupes de Marine) sont considérées comme des **IRREGULIERS** pour les besoins du mouvement, ainsi que pour la détermination des embuscades. Ce sont des troupes **REGULIERES** dans toutes les autres situations.

Typologie des Unités

	<p>Réguliers (d'Europe) Nom en couleur or Plaque rouge foncé : Britannique Plaque bleu foncé : Français</p>
	<p>Coloniaux (d'Amérique) Nom en blanc Plaque orange : Britannique Plaque bleu clair : Français</p>
	<p>Milices (d'Amérique) Nom en blanc Plaque marron pour les 2 camps</p>
	<p>Irréguliers (pions ronds) Nom en blanc Plaque verte pour les 2 camps Les Indigènes alliés à la France ont une couleur de fond verte</p>
	<p>Exceptions : les Iroquois ont une plaque violette et existent en double, un exemplaire par camp.</p>

MISE EN PLA

Des
 Elimination
 1 Dégal 2 Dégal

9	8	7	6
---	---	---	---

1764
 1765
 1766
 1767
 1768
 1769
 1760
 TURN



Small Wars
Mobicians

Dice
 Elimination
 1 Hit 2 Hits

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

FACE DU JEU

5 4 3 2 1 0

Mohicans



Eliminés

Renforts

Raids

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9



5 6 7 8 9



Reinforcements

Eliminated

LES FRANCAIS : fortifications permanentes dans les lieux suivants (pas besoin de marqueur de fort, ces lieux sont fortifiés en permanence) : Louisbourg, Québec et Montréal. Placer un marqueur de fort à (d'ouest en est) : Fort Vincennes, Le Détroit, Fort Duquesne, Fort Niagara, Fort Frontenac, Fort St-Philippe et Fort Beauséjour. Il y a une milice acadienne à St-Jean et deux à Ft. Beauséjour. Il y a une milice à Tadousac, Québec, Trois-Rivières, Montréal, Fort Lévis, Chambly et Louisbourg. Il y a une Troupe de Marine au Fort Duquesne. Les deux unités de garnison (montrant un canon, immobile) sont placées respectivement à Québec et à Louisbourg. Il y a un pion Coureurs des Bois à placer entre Le Détroit, Fort Vincennes ou Montréal (au choix du joueur français). Trois autres Coureurs des Bois sont sélectionnés et placés, un à la fois, sur un emplacement avec un pion de tribu indienne (pas iroquoise) qu'ils activent au début de la partie.

LES BRITANNIQUES : fortifications permanentes dans les lieux suivants (pas besoin de marqueur de fort, ces lieux sont fortifiés en permanence) : les neuf villes de Williamsburg, Alexandria, Baltimore, Philadelphie, Trenton, New York, New Haven, Boston et Portsmouth. Placer un fort à (d'ouest en est) : Fort Ligonier, Fort Oswego, Fort George, Fort Stanwix, Albany, Fort Lawrence et Halifax.

Il y a une milice nommée correspondante dans chacune des villes fortifiées permanentes, plus une (du nom de la localité également) respectivement à Albany, Johnson Hall et Ft. Stanwix,

Les 40e, 45e et 49e bataillons réguliers sont répartis sur les trois sites de la Nouvelle-Écosse.

Le pion de transport maritime se trouve dans un port au choix du joueur britannique.

Note: trois forts (Fort Necessity [1755], Fort William-Henry [1756] et Fort Carrillon [1757]) sont indiqués par un espace et une icône de pelle à côté de leur plaque signalétique. Ils étaient inexistantes ou en construction au début du jeu en 1754. Ils apparaîtront automatiquement sur la carte au début de l'année indiquée entre parenthèses dans la liste ci-dessus (à moins que l'emplacement n'ait été capturé par l'autre camp d'ici là). En attendant, considérez l'endroit comme un terrain boisé pour les batailles.

RESERVE DE FORCE : Toutes les milices qui ne sont pas sur la carte et les réguliers ou irréguliers coloniaux sont placées dans la réserve de forces de leurs nations respectives. C'est de là que proviennent les reconstructions et les rassemblements (voir infra).

Les unités de milice sont dites « disponibles » (dans cette réserve) que si la nation contrôle leur lieu d'origine (sinon elles sont indisponibles).

INSERT DE GUERRE NAVALE : au début de la partie en 1754 et au début du premier tour de chaque année suivante, le joueur français place ses pions d'unités navales face cachée sur ports de l'insert en bas à droite de la carte.



JOUER AU JEU

Il y a douze tours saisonniers répartis sur sept ans (chaque année a un tour de printemps et un tour d'été pour faciliter la reconnaissance, sans réelle signification météorologique ou autre). La séquence de jeu est la suivante :

- I **ATTRIBUTION DES POINTS DE RAVITAILLEMENT**
- II **LEVEES (le cas échéant, Printemps uniquement)**
- III **MOUVEMENT**
- IV **COMBAT**
- V **SIEGES**
- VI **HIVER (entre le tour d'Automne d'une année et le printemps de la suivante)**
Inclues **PROMOTIONS, RAVITAILLEMENT et AJUSTEMENT IROQUOIS**
- VII **COMBAT NAVAL /MANŒUVRES (Tour d'Hiver uniquement)**
- VIII **RENFORTS / RECONSTITUTION (Tour d'Hiver uniquement)**

Toutes les actions d'une séquence doivent être terminées avant que la suivante ne commence. (Exemple : tous les mouvements se terminent avant le début du combat).

I. ATTRIBUTION DES POINTS DE RAVITAILLEMENT

LES FRANCAIS agissent (et se déplacent) en premier, débarquant leurs renforts (s'il y en a) et lançant ensuite deux dés pour l'allocation des Points de Ravitaillement (voir ci-dessous), utilisés ensuite pour ses Réguliers et ses Milices. Les Coureurs des Bois marchent comme les Indiens, sans utiliser de Points de Ravitaillement (voir ci-dessous). La Séquence de Jeu de Mouvement est résolue, et c'est au tour des Britanniques.

LES BRITANNIQUES débarquent leurs renforts et lancent deux dés, l'un pour les points de Ravitaillement Terrestre et l'autre pour les Points de Ravitaillement Maritimes. Voir ci-dessous pour les détails des jets de dés.

Ils suivent ensuite la Séquence de Jeu de Mouvement (dans celle des Britanniques, le transport maritime suit le mouvement terrestre).

Land
Supply
Points

Land
Supply
Points

Sea
Supply
Points

II. LEVEES ET MOUVEMENTS STRATEGIQUES

Chaque camp peut avoir une levée de milice, en plus- de celles éventuellement obtenues par les renforts. Cela se produit au tout début du mouvement (avant ceux-ci), après les renforts, lors du premier tour d'une année (uniquement), également connu sous le nom de tour de printemps.

LEVEES DE PRINTEMPS : Au début de la phase de mouvement de printemps, chaque camp eut effectuer cette levée spécifique. Tout d'abord, le joueur français peut déplacer jusqu'à 3 unités de milice qui sont sur la carte vers n'importe quel lieu ami dans les possessions françaises d'origine. Ensuite, le joueur britannique peut déplacer jusqu'à 4 unités de milice déjà sur la carte vers n'importe quel lieu ami dans les possessions britanniques d'origine. Les Iroquois, s'ils sont alliés à la Grande-Bretagne ou à la France, peuvent déplacer 1 unité vers n'importe quel endroit qui est un village iroquois.

MOUVEMENT STRATEGIQUE BRITANNIQUE : Enfin, le Britannique peut effectuer un Mouvement Stratégique, dans lequel il peut déplacer jusqu'à 5 troupes régulières (de n'importe où sur la carte) vers la ville dans laquelle son unité de transport maritime est amarrée.

Pour la levée de milice de printemps et le mouvement stratégique, les unités engagées dans les batailles ne peuvent pas être déplacées. Lors du mouvement stratégique, les unités peuvent être déplacées dans une bataille si celle-ci est dans le lieu où se trouve le marqueur de transport maritime.

NB: Les unités de milice retournent chez elles à la fin de chaque année (voir Règles spéciales - Milices).

EMPILEMENT TERRESTRE

Il existe des limites d'empilement aux différents endroits de la carte, comme suit :

Ville (fortifiée) : 10 unités.

Autres Cités (même avec un marqueur de fort) : 5 unités.

Tous les autres sites : 5 unités.

De plus, le nombre d'unités indigènes (Indiens et Iroquois cumulés) pouvant se trouver dans une pile et/ou un lieu est limité à 5.

Les forts et autres marqueurs ne sont pas des unités et ne sont donc pas pris en compte dans les limites ci-dessus.

L'empilement est vérifié uniquement à la fin du mouvement, pas pendant.

Portage		5
Village		5
Fort		5
Bourg		5 (même avec )
Cité		10

III. MOUVEMENT

MOUVEMENT TERRESTRE

Il existe trois modes de déplacement, le long des routes (lignes simples), des sentiers (lignes pointillées) et des voies navigables (lignes bleues). Tous les mouvements se font d'un point à un autre et consistent à dépenser des points de ravitaillement pour déplacer une unité ou une pile d'un point à un ou plusieurs autres points. Si des unités ou piles partant d'un même endroit se déplacent dans des directions différentes, tout mouvement supplémentaire après le premier est décompté à chaque unité ou pile individuellement.

SEQUENCE DE MOUVEMENT : la séquence de mouvements est la suivante :

1. Lancer les dés afin de déterminer le nombre de **Points de Ravitaillement** ((ci-après PR) terrestres et maritimes disponibles. Ajustez le marqueur PR en conséquence sur les pistes du plateau (lorsque le total dépasse 10, retournez le marqueur sur sa face +10).

Le joueur français lance **2d6+4** pour les points de ravitaillement terrestre.

Le joueur britannique lance **2d6+6** pour les points de ravitaillement terrestre et **1d6** pour les points de ravitaillement maritime.

2. Déplacer des unités : sélectionnez une unité ou une pile d'unités, puis choisissez un endroit connecté pour déplacer les unités de cette pile. Répétez l'opération jusqu'à ce que toutes les unités se soient déplacées au maximum de leur capacité pour le tour (voir infra) ou que tous les points de ravitaillement disponibles aient été dépensés.

POINTS DE RAVITAILLEMENT, CAPACITE DE MOUVEMENT ET COUTS

Les coûts de déplacement sont exprimés en termes de points de mouvement (PM) terrestres pour se déplacer d'un lieu sur une connexion vers un autre lieu connecté. Les coûts totaux dépendent du type de connexion entre les lieux traversés et du nombre de lieux (capacité de mouvement).

Les unités/piles **IRREGULIERS** (Coureurs des Bois, Rangers, Indiens sauf Iroquois,) peuvent se déplacer jusqu'à 6 points/lieux sans coût de point de ravitaillement. **Leur capacité de mouvement est donc de 6.** Chaque connexion coûte un (1) point de leur capacité de mouvement, quel que soit son type. Ils ne peuvent pas utiliser le Transport par Mer (sauf les Rangers).

EXCEPTION : Les Iroquois peuvent se déplacer d'un lieu sans coût de point de ravitaillement. Seule une unité/pile iroquoise peut se déplacer de cette façon par tour. Cependant, les mouvements des autres unités/piles iroquoises utilisent les Points de Ravitaillement terrestres normaux du camp qui les contrôle.

Les unités/piles de **MILICES** et de **REGULIERS** doivent payer 1 PR pour activer une pile (quel que soit son contenu) et

la pile obtient en échange une capacité de mouvement de 4, c'est-à-dire qu'elle peut se déplacer jusqu'à 4 points/lieux au coût de 1 PM/connexion (route ou voie navigable). Cependant, si elles se déplacent sur un piste, le coût de connexion est de 2 PM (pour la dite piste) et elles ne peuvent plus se déplacer sur un autre piste pendant ce tour (mais peuvent utiliser des routes ou des voies navigables s'il leur reste des points de leur capacité.).

Par convention, les unités/piles qui ont terminé leur mouvement sont tournées face à l'ennemi. A la fin de la phase de mouvement du joueur, tous les lieux ennemis occupés uniquement par au moins une unité amie deviennent la propriété du joueur qui s'y est déplacé.

Aucun joueur ne peut déplacer d'unités à travers les villages iroquois avant que les Six Nations (i.e. les Iroquois) n'entrent en guerre (c'est-à-dire que tous les Iroquois soutiennent un camp donnée, voir infra.).

Les unités qui entrent dans un lieu occupé par l'ennemi doivent s'arrêter (voir Débordements ci-dessous).

Land Supply Points



La pile française à Montréal avec 4 unités se déplace, par la route vers Chambly (1) puis le lac vers Carillon (1) et enfin la piste vers William-Henry (2). Cela utilise les 4 PM max autorisés pour un mouvement de pile (et le coût de 1 PS).

Land Supply Points



La pile britannique d'Albany de 4 unités se déplace, par la piste, jusqu'à Fort George (2) puis, bien qu'il lui reste encore 2 de ses PM, doit s'arrêter car on ne peut utiliser qu'UNE seule connexion de piste par mouvement.



Si 1 unité se trouvait à Ft George, elle pourrait être activée pour 1 PR et déplacée par la piste jusqu'à William-Henry (coût 2, doit s'arrêter là).



Explication du mouvement

Les Français dépensent 1 Point de Ravitaillement pour activer une pile à Montréal avec 4 unités (2 Réguliers, 1 Milice, 1 Tribu). Cela donne à la pile 4 PM. La première dépense est de 1 PM par la route jusqu'à Chambly, où la pile rassemble la milice locale. La deuxième dépense est de 1 MP également, par mouvement lacustre jusqu'à Fort Carrillon, où la pile récupère la Cie de Marine. Il reste 2 PM, qui sont dépensés par un mouvement de piste jusqu'à Fort William Henry. Au-

cun autre mouvement n'est autorisé après un mouvement de piste, mais comme les Français ont également dépensé 4 PM de leur allocation maximale par activation, ils ne pouvaient de toute façon pas aller plus loin. De plus, la pile française contient maintenant 6 unités, ce qui est le maximum autorisé dans un Fort (voir Empilement).

La pile britannique de 4 unités à Albany dépense 1 SP pour s'activer et se déplace vers Fort George, par la piste (coût de 2 PM). Il lui reste 2 PM, mais un seul mouvement par sentier est autorisé par activation (pour les unités non irrégulières) et elle ne peut pas aller plus loin. S'il y avait eu une autre connexion (par exemple une rivière ou un lac) pour atteindre le Fort William-Henry, le mouvement aurait pu continuer. Notez cependant que lors de la bataille qui s'ensuit à Ft William-Henry, 1 unité de Ft George peut se joindre en tant que renfort.

SUPERIORITE DE MANOEUVRE

Lorsqu'il envoie des unités dans un lieu tenu par l'ennemi, le joueur peut choisir de dépenser deux points de ravitaillement supplémentaires (2 PR) afin d'avoir l'avantage de déterminer – le cas échéant – le terrain sur lequel se déroulera la bataille.

BLOQUER L'ENNEMI EN BATAILLE

Un nombre d'unités ennemies égal au nombre d'unités attaquantes dans une bataille est bloqué dans celle-ci, c'est-à-dire immobilisé et ne peut plus bouger jusqu'au prochain tour.

DEBORDEMENTS

Si un lieu dans lequel on se déplace contient des unités ennemies et que le rapport de force entre l'attaquant et le défenseur est de cinq contre un (en termes de nombre d'unités) ou plus (5:1+), la pile attaquée peut être débordée pour un coût supplémentaire de mouvement de deux points de ravitaillement (2 PR, attention, cela ne vient pas en moins de la capacité de mouvement de la pile mais bien du stock de PR).

De plus, les éléments suivants peuvent être débordés pendant le mouvement au prix d'un point de capacité de mouvement (pour les IRREGULIERS) ou d'un point de ravitaillement (PR, pour les REGULIERS) : les forts inoccupés (sort de ceux-ci : capturé ou brûlé) et les piles ennemies vis-à-vis desquelles le rapport de force est de 6 :1+ comparé à la pile qui se déplace (sort des unités débordées: éliminées).

ACTIVATION DES INDIGENES

Les Coureurs des Bois français peuvent activer des unités indigènes (non-iroquois) inactives en se déplaçant dans leur village. Un Coureur des Bois qui dépense 1 (un) de ses 6 déplacements active l'unité indigène présente sur place (il ne peut donc pas activer une unité s'il n'a plus de déplacement en arrivant).



Les unités déjà activées qui se trouvent dans leur village peuvent être rassemblées par un Coureur des Bois qui traverse le village, sans dépense de mouvement supplémentaire (voir la section Activation dans le mouvement ci-dessus).



Exemple de Mouvement d'unités irrégulières et activation :

Un courrier français à Detroit se déplace (capacité maximale de 6) pour activer une tribu alliée. Il se déplace d'abord vers la colonie Mingo (coût 1, reste 5) où il active l'unité tribale (coût 1, reste 4), puis les deux se déplacent, en pile, vers la tribu Winebago (coût 1 par la rivière, reste 3), qui est également activée (coût 1, reste 2), et le groupe entier se déplace vers Sauk (1, par la rivière, reste 1) et le dernier point de la capacité de 6 est utilisé pour activer l'unité Sauk. Le Courrier a déployé toute sa capacité de 6 PM, et se retrouve dans une pile avec 3 alliés activés.

CONSTRUCTION DE FORT

Les unités de REGULIERS peuvent dépenser tous leurs mouvements restants pour construire un Fort sur une Ville, un Portage ou un Village. Notez que ces unités ne peuvent plus servir de renforts dans les batailles adjacentes (voir Batailles), mais elles peuvent toujours défendre leur place actuelle dans une bataille.

Pour indiquer la construction, tournez ces unités vers la gauche et placez un marqueur de fort sous elles.

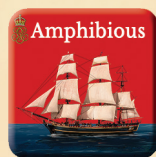
DESTRUCTION / INCENDIE DES FORTS



Toutes les unités peuvent dépenser 2 (deux) de leur point de mouvement restants pour **incendier/détruire** un fort, auquel cas un marqueur de raid est alors placé sur le site (et le pion Fort est retiré).

IMPORTANT: L'incendie d'un fort ne peut pas être effectué par un attaquant à l'endroit où il engage l'ennemi. Mais un vainqueur brûle ou capture n'importe quel fort ennemi sur le lieu de la bataille, à l'issue de celle-ci, sans coût en PR.

TRANSPORT MARITIME (SEA LIFT)



Les unités britanniques et françaises se déplaçant par Transport Maritime (Sea Lift) peuvent se déplacer par voie terrestre avant (mais PAS après) afin de se rassembler dans un port pour le débarquement.

TRANSPORT MARITIME BRITANNIQUE

Le MARQUEUR britannique Transport Maritime permet aux unités terrestres de se déplacer d'un port à un autre. Le port peut être ami ou tenu par l'ennemi (dans ce cas, retournez le marqueur du côté indiqué Assaut Amphibie pour vous en souvenir). Pour effectuer un transport maritime, les unités dans un port se déplacent sur le marqueur de transport maritime, puis le transport maritime navigue jusqu'au port de destination, les unités débarquent et sont à terre (et engagée en bataille par assaut amphibie si la destination contient des ennemis).

Chaque étape coûte un point de ravitaillement maritime. Des étapes supplémentaires peuvent être ajoutées au coût de (1 PR mer) un point de ravitaillement naval chacune ; par exemple, ramasser des unités dans deux ports différents coûterait 5 (cinq) points de ravitaillement naval (embarquer, naviguer, embarquer, naviguer, débarquer).

L'unité de Transport Maritime doit commencer et terminer son tour dans un port, sans unité à bord. Elle peut se déplacer seule (sans unité) vers un port ami au prix d'un point de ravitaillement naval.

Le Transport Maritime Britannique est inopérant (i.e. interdit) vers Québec ou Tadoussac tant que Louisbourg n'appartient pas aux Britanniques.

Exemple: Les Britanniques souhaitent déplacer des piles à New York puis à Halifax vers Louisbourg. Ils ont besoin de 5 Points de Ravitaillement de Mer (ci-après PS) si le marqueur de Transport Maritime commence dans l'un des deux ports (embarquer, naviguer, embarquer, naviguer, débarquer).



Il en faut six (6 PS) si le marqueur Transport Maritime doit d'abord partir d'un troisième port tenu par les Britanniques (naviguer, embarquer, naviguer, embarquer, naviguer, débarquer).



LE PION DE TRANSPORT MARITIME PASSE AU PORT AMI LE PLUS PROCHE SI SA POSITION ACTUELLE EST CAPTURÉE.

Le Transport Maritime Britannique ne peut pas utiliser les points de ravitaillement terrestres (PR). Des déplacements terrestres peuvent être utilisés pour rassembler des troupes en vue de leur embarquement (avant celui-ci, le mouvement après débarquement est interdit dans le même tour).

La retraite vers un port d'origine est GRATUITE. Seules les troupes initialement transportées par mer peuvent se replier de cette façon.

TRANSPORT MARITIME FRANCAIS

Si Louisbourg et Québec sont tous deux aux mains des Français, ces derniers peuvent déplacer des piles entre ces deux ports amis au coût de 2 PR terrestres par pile.

Des déplacements terrestres peuvent être utilisés pour rassembler des troupes en vue de leur embarquement (avant celui-ci, le mouvement après débarquement est interdit dans le même tour).

IV. COMBAT

BATAILLES

Lorsque les deux joueurs ont terminé leur mouvement, le combat a lieu à n'importe quel endroit où les deux joueurs ont des unités. Pour chaque bataille, l'attaquant est le joueur qui a déplacé des unités à cet endroit ; l'autre joueur est le défenseur. S'il y a plus d'une bataille dans le jeu, l'attaquant choisit celle qu'il livrera en premier. Le joueur français - s'il est l'attaquant - choisit ses batailles en premier. Puis le joueur britannique.

Mise en place de la bataille:

- 1. Déterminez le terrain de bataille à utiliser.** Placez le marqueur de terrain avec les unités du défenseur.
- 2. Ajouter une milice.** Le joueur en défense ajoute à la bataille UNE milice du Pool de Renforts (s'il y en a un) portant le même nom que le lieu attaqué.
- 3. Activez les unités indigènes** (si elles sont présentes et inactives) qui se trouvent sur le lieu de la bataille.
- 4. Déterminez si la bataille est précédée d'une Embuscade ou d'un Débarquement** (si les deux sont possibles, il s'agira uniquement d'un Débarquement). Une bataille de débarquement est une bataille où les unités sont arrivées exclusivement par lac ou par mer (dans ce dernier cas en utilisant le marqueur Sea Lift pour se déplacer, ou lorsque la place attaquée est Québec ou New York ET/OU que les voies navigables ont été utilisées en partie ou en totalité pour y déplacer une partie ou la totalité des unités). Voir ci-dessous pour les embuscades.

TERRAIN

Le choix du terrain appartient au défenseur SAUF si l'attaquant dépense 2 PF supplémentaires. Cela indique qu'il a déjoué son adversaire et qu'il peut choisir le terrain (voir déjouer plus haut).

TYPE DE TERRAIN : Le type de terrain sur lequel se déroule la bataille est déterminé par le symbole de la carte à l'endroit où se déroule la bataille et, le cas échéant, par la présence d'un marqueur de fort.

- Bois : le contour du cercle blanc est de couleur verte.

- Clair : le contour du cercle blanc est de couleur beige.

Marqueur de fort : lorsqu'un marqueur de fort est présent (et également sur toutes les villes fortifiées), le terrain est toujours Clair, quelle que soit la couleur du contour indiqué sur la carte.

Site de raid : lorsqu'un lieu non fortifié en permanence a été attaqué (marqueur de raid présent), le terrain est toujours en bois, quelle que soit la couleur du contour indiqué sur la carte.

EMBUSCADES

Si la bataille se déroule dans les bois et que les unités en défense sont toutes des IRREGULIERS, il y a un risque d'embuscade. Le défenseur lance un D6 et doit obtenir un résultat modifié de 6+. Les modificateurs applicables sont les suivants :

La pile de l'attaquant n'a pas d'unités irrégulières : +4

La pile de l'attaquant se compose d'un mélange d'unités irrégulières et d'autres unités : +2

La pile de l'attaquant est constituée uniquement d'irréguliers : +0 (pas de modificateur)

IMPORTANT : Si les défenseurs incluent des unités indigènes défendant dans leurs lieux d'origine, l'embuscade est automatiquement réussie (ne pas jeter les dés).

SEQUENCE DE BATAILLE ET RESOLUTION

Lorsque les deux joueurs ont terminé leur mouvement, le combat se déroule à n'importe quel endroit où les deux joueurs sont présents.

Séquence de combat

1. Résolution de l'embuscade ou du débarquement (le cas échéant)
2. Round(s) de mêlée
3. Round(s) d'assaut
4. Détermination de la Victoire
5. Récupération
6. Retraite

A. Vue d'ensemble d'une bataille

Si, à la fin du mouvement, un lieu contient des unités des deux camps, il y a bataille. Les batailles se poursuivent jusqu'à ce qu'un camp soit éliminé ou batte en retraite.

L'attaquant est le joueur qui a initié la bataille (c'est-à-dire le premier à déplacer des unités dans la localité/le point). L'autre joueur est le défenseur.

Chaque bataille est résolue l'une après l'autre, dans l'ordre choisi par l'attaquant. S'il y a plus d'une bataille dans le jeu, l'attaquant choisit celle qu'il livrera en premier.

Chaque bataille est résolue l'une après l'autre, dans l'ordre choisi par l'attaquant. S'il y a plus d'une bataille dans le jeu, l'attaquant choisit celle qu'il veut livrer en premier. Le joueur français - s'il est l'attaquant - choisit ses batailles en premier. Puis le joueur britannique.

Si la bataille a lieu dans un lieu boisé, ajoutez un marqueur Bois aux unités du défenseur.



Si la bataille a lieu dans un lieu fortifié (fort ou ville fortifiée), ajoutez un marqueur Murs aux unités du défenseur.



Une bataille consiste en un (ou deux) round(s) de mêlée. Une retraite facultative est possible entre les rounds, une retraite obligatoire est requise après le second round (sauf en cas d'assaut). Le défenseur peut décider avant le début de la bataille de se retirer à l'intérieur d'une fortification (s'il y en a une), auquel cas la partie passe directement au(x) round(s) d'assaut.

Les rounds d'Assaut ont lieu si le lieu a un Fort occupé ou est une fortification permanente avec des troupes qui se sont retirées (ou sont restées) à l'intérieur.

Les deux camps peuvent demander des renforts à la fin de chaque round (à l'exception des rounds d'assaut).

Le combat utilise des dés personnalisés (voir B ci-dessous). Une règle optionnelle utilise les D6 (ce qui rallonge le jeu).

Les unités non détruites peuvent récupérer leurs points de vie à la fin de la bataille. Les forts peuvent être capturés.

Le **perdant** bat en retraite s'il n'est pas complètement éliminé à la fin du second round de mêlée, sauf en cas de **repli de défenseur à l'intérieur d'une fortification**. Lors des assauts, l'assiégeant (celui qui est à l'extérieur de la fortification) doit battre en retraite s'il s'agit du deuxième tour - l'automne - de l'année (pas obligatoire au premier tour, le Printemps), sinon il peut rester sur place et assiéger le défenseur (celui qui est à l'intérieur de la fortification).

Dés de Combat



Il existe deux types de dés de bataille : les blancs et les noirs. Leurs faces peuvent être vierges ou montrer 1 ou 2 flèches (i.e. dégât), et parfois une tête de mort (élimination).

Chaque **flèche** inflige un dégât (hit) à une unité adverse.

Les têtes de mort éliminent une unité adverse (pas un marqueur) quels que soient les points de vie dont elle dispose. L'unité choisie doit être en priorité une unité encore à pleine force (voir attribution des dégâts infra.)

POOL DE DES

Principe général : chaque unité fournit un dé blanc. Vous lancez donc autant de dés que vous avez d'unités dans la bataille. Certaines unités peuvent NE PAS tirer lors de certains rounds et donc ne fournir aucun dé. Certains dés noirs sont utilisés pour remplacer les dés blancs que vous lancez, principalement en fonction du lieu de la bataille et des circonstances, comme suit :

CLAIR : lorsqu'une bataille se déroule en terrain clair, toutes les unités reçoivent des dés blancs, sauf si des **REGULIERS** sont présents, auquel cas le camp qui les possède **ÉCHANGE UN** dé blanc contre un dé noir (**c'est un changement, pas un extra**).

EMBUSCADES ET DEBARQUEMENTS : lorsqu'une embuscade ou un débarquement a lieu, le **défenseur** (et lui seul) échange un de ses dés blancs contre un dé noir. *Voir également les règles spéciales pour les Garnisons françaises et Québec.*

ASSAUT : Les **IRREGULIERS** et les **MILICES** **ne jettent pas de dé avant le second Round d'Assaut.**

Les unités qui survivent au premier round combattent normalement au second round, en fonction du nombre de points de vie qu'il leur reste (voir D ci-dessous).

- La mêlée se termine au premier round si un camp (ou les deux) est complètement éliminé. Elle peut également se terminer si l'attaquant (qui annonce en premier) ou le défenseur (qui annonce en second) bat en retraite (ou se retire à l'intérieur de la fortification si c'est possible pour le défenseur). Si le défenseur a encore une unité et se trouve à l'intérieur de la fortification, l'Assaut peut être lancé. Sinon, le combat est terminé.
- L'assaut se termine au premier round si un camp (ou les deux) est complètement éliminé. Il peut également se terminer si l'attaquant (qui annonce en premier) annule l'assaut ou si le défenseur (qui annonce en second) se rend à la fin du premier round. Si la fortification n'est pas capturée à la fin de la bataille, il y aura une situation de siège à la fin du tour. Sinon, le combat est terminé.
- Renforts : les deux camps peuvent demander des renforts à la fin de chaque round (à l'exception des assauts). Voir F ci-dessous.
- Rappel : le jeu comporte 18 dés personnalisés, 12 blancs et 6 noirs.

B. Attribution des dégâts

- Les résultats des deux camps sont simultanés, sauf pour les embuscades et les débarquements qui sont appliqués avant le début du premier round de mêlée.
- Les deux joueurs effectuent des jets de manière simulée. Par convention, l'attaquant effectue son jet en premier.
- Chaque symbole de dégât inflige une perte à l'adversaire.
- Chaque symbole d'élimination inflige une mort à une unité ennemie (qui doit être affectée en priorité aux unités non endommagées, s'il y en a).

Dégâts

- **Batailles dans les Bois** : les 2 premiers hits (ou Kill) sont attribués au marqueur Woods/Bois. **Aucune unité en défense ne peut subir de dégât ou d'élimination tant que le marqueur n'est pas retiré**
- **Batailles dans les lieux fortifiés** : les 2 premiers hits (ou Kill) sont attribués au marqueur Walls/Murs. **Aucune unité en défense ne peut subir de dégât ou d'élimination tant que le marqueur n'est pas retiré**
- **Chaque joueur choisit et attribue les dégâts qu'il a subis**, c'est-à-dire qu'il sélectionne les unités endommagées ou éliminées. **EXCEPTION IMPORTANTE** : dans les embuscades et les débarquements, le défenseur choisit les unités ennemies qui reçoivent des dégâts.
- Un dégât **élimine** une unité qui n'a qu'un (1) point de vie ou **endommage** une unité à pleine puissance (c'est-à-dire

une unité qui a 2 points de vie, auquel cas on retourne le pion unité).

- Aucune unité ne peut subir un second dégât avant que chaque unité de la pile n'en ait reçu au moins un.
- Dans les Bois, les IRREGULIERS **doivent recevoir les dégâts en dernier**, c'est-à-dire que toutes les unités des autres types doivent toutes recevoir au moins une touche avant qu'une touche ne soit attribuée à une unité irrégulière. De même, les REGULIERS dans les Bois **doivent subir le premier dégât**.

C. Retraite à l'Intérieur des Fortifications

- Les défenseurs peuvent se retirer à l'intérieur d'un Fort ou d'une Fortification Permanente au début de la bataille ou à la fin d'un Round de Mêlée. Ce choix doit être annoncé avant que les dés ne soient lancés.
- Les forts (marqueurs) peuvent contenir un maximum de **4 points de vie d'unités régulières ou de milice**. Ils ne peuvent pas contenir d'unités irrégulières (elles ne peuvent donc pas se retirer à l'intérieur des forts).
- Les Fortifications Permanentes peuvent contenir jusqu'à **8 points de vie d'unités régulières ou de milice, et jusqu'à 4 points de vie d'unités irrégulières**. Exceptions : Les sites de victoire peuvent contenir 2 points de vie supplémentaires de n'importe quel type, et les unités de garnison française (celles illustrées avec des canons) ne sont jamais comptées (car elles sont censées être en permanence à l'intérieur de la fortification - voir les règles spéciales).

D. Renforts entre les Rounds

- Les deux camps (attaquant annonçant le premier) peuvent appeler des renforts à la fin de chaque round de Mêlée. Chaque joueur peut faire intervenir, à raison d'une unité par round, des unités situées sur des points adjacents à celui où se déroule la bataille. Les unités des points adjacents impliquées elles-mêmes dans des batailles ne peuvent pas renforcer une autre bataille. Les unités ainsi envoyées en renfort sont physiquement déplacées de leur point/emplacement actuel vers celui de la bataille.

E. Round(s) d'Assaut

- Les rounds d'assaut se produisent lorsque le défenseur s'est retiré à l'intérieur du Fort ou d'une fortification permanente au début de la bataille ou à la fin d'un Round de Mêlée. Il ne peut se produire que si aucune unité en défense ne se trouve à l'extérieur de la fortification à la fin du second Round de Mêlée.
- Les résultats des deux côtés sont simultanés.
- Les deux joueurs effectuent un jet de manière simultanée. Par convention, l'assaillant assiégeant effectue son jet en premier.
- **Le marqueur Murs/Walls est utilisé de nouveau par le défenseur** (même s'il a été utilisé au cours d'une mêlée précédente au même endroit et éliminé alors - *cela représentait les défenses extérieures de la place*).
- Chaque **dégât** inflige une perte à l'adversaire.
- Les **Elimination n'infligent pas de destruction complète et sont converties en 1 (un) dégât**.
- Si toutes les unités en défense sont éliminées après le dernier round d'assaut, le fort / la fortification est capturé(e) (le fort peut également être brûlé à la place, au choix du vainqueur).
- Si au moins un défenseur survit, les unités de l'assaillant peuvent choisir de rester sur le lieu de l'assaut, **en situation de siège**. Placez les unités de l'assaillant sur celles du défenseur. Dans ce cas, un jet de siège aura lieu à la fin du tour. Au tour suivant de la même année (i.e. à l'automne), si la situation reste inchangée (c'est-à-dire si le siège a échoué), un nouvel assaut peut être lancé.

F. Détermination de la Victoire

- La victoire est déterminée à la fin du second Round d'Assaut (s'il y en a eu un) ou à la fin du dernier Round de Mêlée (s'il n'y a pas eu d'Assaut) :
 - Si un camp élimine toutes les unités ennemies, il est victorieux.
 - Si un camp n'a pas été éliminé et possède un Fort ou une Fortification qui n'a pas été attaqué, il est victorieux.
 - Sinon, le camp qui a éliminé le plus d'unités (détruites, non endommagées) est le vainqueur.
 - En cas d'égalité, le défenseur gagne.
- Le perdant doit se retirer.
- Après une **victoire française** à laquelle des Indiens (pas des Iroquois) sont présents, un nombre d'unités indiennes égal à celui des unités britanniques détruites lors de cette bataille, retournent dans leur village et y restent activées (NB : ces unités sont choisies au hasard). Cela indique qu'ils ont pris du butin et qu'ils sont rentrés chez eux pour célébrer leur triomphe. Si le village d'un indien concerné est sous contrôle ennemi, le retour au village est annulé et l'unité se rend à la place sur Québec ou Montréal.

G. Sièges

- Lorsqu'un assaut est terminé et que l'assaillant et le défenseur ont encore des unités présentes, nous avons une situation de siège. Le siège est résolu à la fin du tour, lorsque TOUTES les batailles sont résolues.
- Pour résoudre un Siège, on effectue un jet de siège, où chaque camp lance un D12 (2 x D6). L'assiégeant (à l'extérieur) y ajoute un nombre égal à celui de toutes les unités REGULIERS et MILICES (même endommagées) présentes à l'extérieur de la place. Le défenseur (à l'intérieur) y ajoute un nombre égal à celui toutes les unités de REGULIERS et de MILICES présentes à l'intérieur de la fortification, plus un bonus de +2 à Québec et Louisbourg, et un bonus de +2 si le site est un port ou située sur une voie navigable. Le jet de dé modifié le plus élevé l'emporte.
- Dans les rares cas d'égalité, les deux camps subissent un dégât supplémentaire (cela peut entraîner l'élimination d'un des deux camps et donc la fin du siège).
- Si l'assiégeant gagne, toutes les unités à l'intérieur de la fortification sont retirées et retournent dans la réserve de force, et la place est capturée.
- Si le défenseur gagne, l'assiégeant peut (première partie de l'année) ou doit (deuxième partie de l'année) battre en retraite. Voir K ci-dessous.

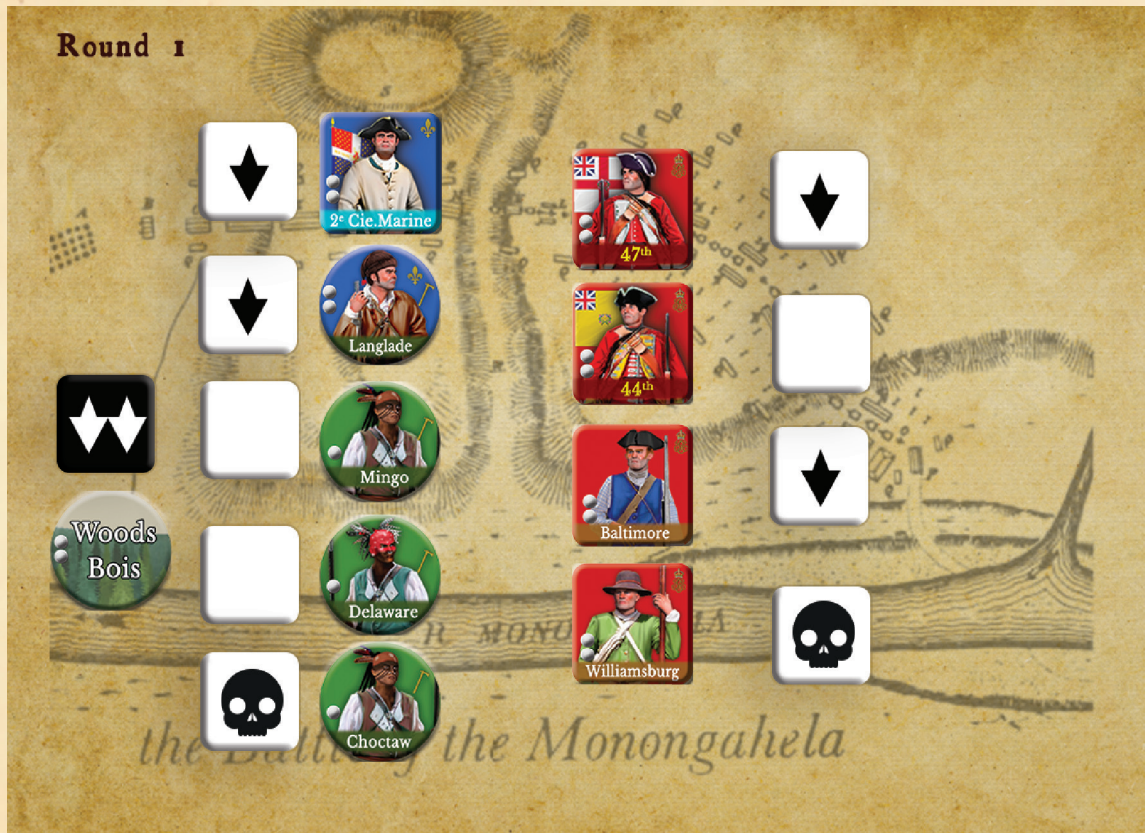
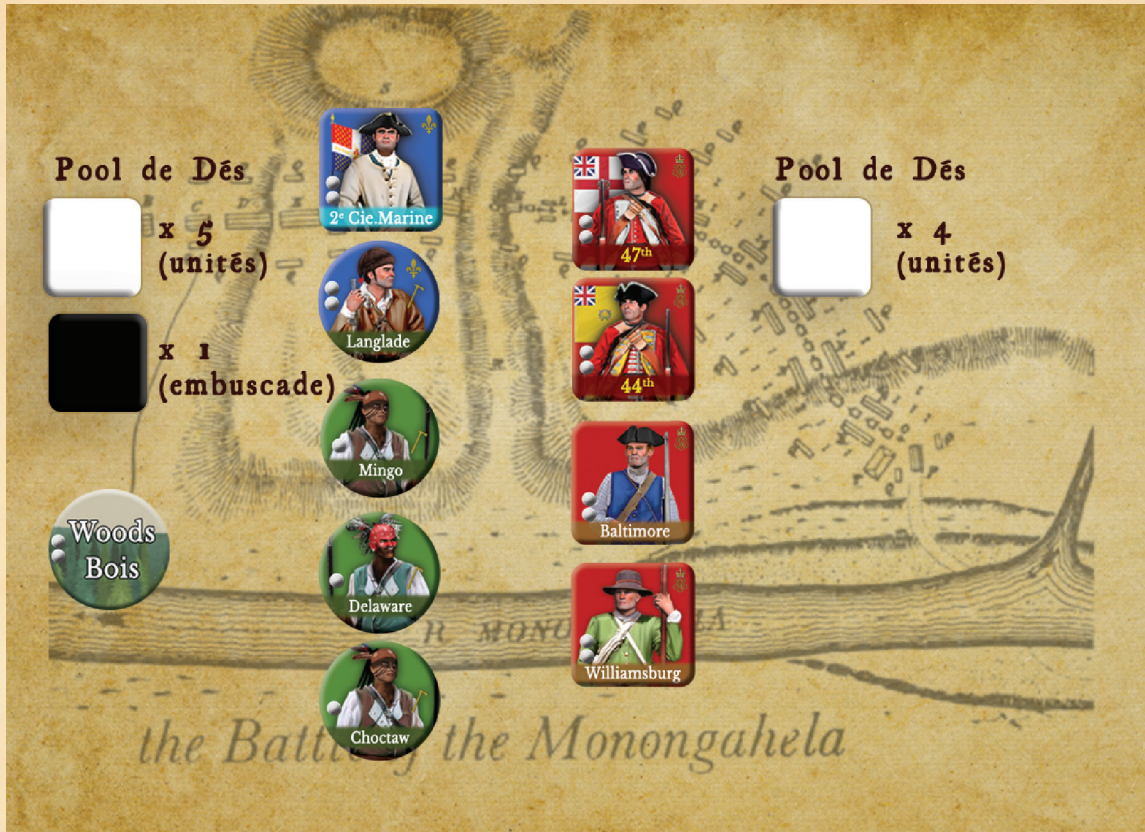
H. Retraites

- À n'importe quel tour après le premier, l'un ou l'autre camp peut battre en retraite, en indiquant qu'il le fait en n'effectuant pas son prochain tour.
- Un camp peut également être contraint de battre en retraite s'il n'a pas réussi à remporter une bataille ou un siège.
- Les unités ne peuvent pas retraiter vers des points d'où l'ennemi est venu ou vers des points contrôlés par l'ennemi, ni vers des points avec des batailles non encore résolues. Toutes les unités doivent, si possible, reprendre leur chemin d'arrivée, rester en une seule pile et être plus proches de leur base d'opérations (le littoral pour la Grande-Bretagne, le bassin du Saint-Laurent pour la France) qu'avant la bataille.
- Les unités britanniques qui sont arrivées sur le lieu de la bataille (ou du siège) par transport maritime / mouvement amphibie peuvent retraiter vers leur port d'origine. Dans ce cas, elles subissent un dégât supplémentaire (pouvant conduire à l'élimination de l'unité).
- S'il n'y a pas de chemin de retraite possible, les unités qui devraient battre en retraite sont **éliminées** à la place.

I. Récupération

- Une fois la victoire décidée, APRES résolution des retraitses, chaque camp retourne à pleine puissance toutes les unités endommagées qui ne se trouvent PAS à l'intérieur de fortifications encore assiégées (première partie de l'année, ignorez cela lors de la seconde partie, car le siège sera levé - voir J ci-dessous).





Allocations des pertes à l'issue du round 1

L'Élimination que les Britanniques ont infligée est assignée la 2^e Cie de Marine



Les 2 dégâts subis sont assignés au Bois



Premier résultat du dé noir.

Second résultat du dé noir.

L'Élimination infligée va à la milice de Baltimore.

Les 2 dégâts reçus par les deux des blancs (1-dégat) sont assignés à la milice de Williamsburg.

Round 2



Allocations des pertes à la fin du round 2

Le dégat infligé par les Britanniques va sur Langlade (qui récupère après la bataille)



L'Elimination infligée est assignée au 47thFoot

Les 2 dégats infligés par les Français vont au 44th Foot, même si un seul suffisait pour l'éliminer.

Quatre unités britanniques ayant été éliminées lors de la bataille, quatre unités indigènes rentrent chez elles pour célébrer leur victoire (elles resteront actives dans leurs villages respectifs).

V. RAIDS

L'une des actions les plus redoutées des tribus indigènes (et de leurs alliés français) pendant cette guerre était les raids constants qu'elles exerçaient sur les zones frontalières et, parfois, au cœur des zones arrière britanniques. Cette menace a été l'une des principales raisons pour lesquelles les colons américains ont soutenu l'effort de guerre britannique visant à éradiquer la menace française.



Pendant le mouvement français et à la fin de la phase de bataille de chaque tour, le joueur français peut procéder à des raids. Les raids ne peuvent avoir lieu que dans les lieux suivants : une ville, une cité, ou un lieu de tout type qui a/avait un marqueur de fort britannique au début du tour.

PENDANT LE MOUVEMENT

Les raids ne peuvent être entrepris par les IRREGULIERS français que lorsqu'ils se trouvent sur une position anciennement britannique et qu'il n'y a pas de combat à résoudre à cet endroit. Le raid coûte à la pile sur place 2 de ses 6 mouvements (la même chose que de brûler un fort), donc techniquement un raid ne peut pas être mené pendant le mouvement si l'unité/pile n'a plus que 1 ou 0 mouvement.

A LA FIN DE LA BATAILLE

Les raids peuvent également être entrepris par des unités françaises (cette fois de tous types confondus) lorsqu'elles se trouvent dans un lieu anciennement britannique à la fin d'une bataille et qu'elles en ont pris le contrôle. Il n'y a alors pas de coût pour cela, mais une unité indienne éventuellement présente dans la pile effectuant ce raid post-bataille retourne alors immédiatement dans son village (unité au choix du joueur français, appliquer les mêmes principes que pour les Indiens qui s'en retournent après une victoire, cf. Combats supra).

VI. HIVER

À la fin de l'année, il y a une phase d'HIVER, qui a lieu avant le ravitaillement (voir ci-après). Les actions suivantes sont entreprises :

1. Les unités de milice rentrent chez elles. Déplacez chaque pion actuellement sur la carte vers son lieu d'origine. Si leur lieu d'origine appartient à l'ennemi, ils retournent au point ami le plus proche (automatique et aléatoire s'il y a plus d'un choix).

2. Promotions : Le joueur peut promouvoir une milice parmi celles qui ont gagné des batailles cette année (cf. section précédente). L'unité de milice retourne dans la Réserve de Forces et est alors remplacée sur la carte, au même endroit, par une Troupe de Marine ou un Coureur des Bois (pour les Français) ou un Régulier colonial ou un Ranger (pour les Britanniques). S'il n'y a pas de pions appropriés dans la Réserve de Force, aucune promotion n'a lieu.

3. Les unités indigènes qui ne se trouvent pas au même endroit qu'une unité de Coureur des Bois retournent dans leur village. Si leur village appartient à l'ennemi, elles sont éliminées (Exception : les Français peuvent «sauver» une unité indigène chaque hiver dans cette situation et la placer à Québec ou Montréal à la place). Elles y restent en mode 'activé'.

4. Les marqueurs de Raid qui se trouvent encore sur la carte, après la phase d'ajustement des Iroquois (voir infra), sont retirés du plateau.

PROMOTIONS

A la fin de chaque tour, un camp qui a remporté une victoire dans une bataille où il avait des miliciens présents pourra promouvoir l'un d'entre eux lors de la prochaine phase d'hiver.

A ce moment là, une des milice participante à une victoire retourne alors dans la Réserve de Force disponible et un Régulier américain ou un Ranger est choisi à sa place - pour les Britanniques - et une Compagnie de Troupes de Marine ou un Coureur des Bois pour les Français. L'unité est placée sur le plateau en lieu et place de la milice retirée.

▪ Un American Colonial ou Ranger pour les Britanniques,



▪ Une Compagnie de Troupes de Marine ou un Couriers pour les Français.



Note : nous vous suggérons de noter l'unité à promouvoir à l'avance, car cela ne se produira que pendant la phase d'hiver (voir ci-dessous).

Réserve de Force et promotions : le mix de pions est définitif. Si des pions adéquats ne sont pas disponibles, les promotions n'ont pas lieu.

RAVITAILLEMENT

À la fin d'une année, toutes les unités de la Régulière et de la Milice doivent être en mesure de tracer une ligne de ravitaillement amie ininterrompue par des routes ou des voies navigables jusqu'à leur base d'opérations (Montréal ou Québec pour les Français ; New York, Boston ou Philadelphie pour les Britanniques). Les unités qui ne peuvent pas le faire meurent de faim et sont éliminées.

Ces unités ne peuvent pas non plus terminer l'année sur un lieu qui n'a pas de ville, de cité ou de marqueur de fort ou qui n'est pas relié par une route à un endroit de ce type. Sinon, elles meurent de faim.

Il n'y a pas de restrictions pour les Indiens, les Coureurs des Bois et les Rangers.

EXCEPTION : LES PORTS PEUVENT ÊTRE TENUS SANS TRACER DE LIGNES DE RAVITAILLEMENT.

Notez que les Britanniques ne peuvent pas utiliser Québec comme port de ravitaillement si Louisbourg est tenu par les Français.

AJUSTEMENT ANNUEL DES IROUOIS

Les Iroquois, une puissante confédération de six tribus (dite des Six Nations), contrôlent la région qui constitue aujourd'hui le nord de l'État de New York. Les agents des affaires indiennes des deux camps courtisent leur soutien ou au moins leur neutralité. Leurs sympathies oscillent au gré des événements de la guerre. Historiquement, leur entrée dans le camp des Britanniques a scellé le destin du Canada français.



Les six tribus iroquoises numérotées ont des pions pour chaque camp, l'un étant rouge (britannique) et l'autre bleu (français). Au début de la partie, trois pions sont placés sous contrôle français et trois sous contrôle britannique, le décompte des deux couleurs indiquant ainsi une neutralité totale.



À l'issue du tour, en fonction des **Grandes Victoires** obtenues, le vainqueur transforme l'une des tribus de son adversaire en la même couleur de sa propre couleur.

À cette fin, une Grande Victoire est définie comme suit :

1. Toute bataille gagnée (avec au moins 2 Réguliers impliqués dans chaque camp, à noter),
2. Prise de toute fortification permanente, ou de toute cité précédemment tenu par l'ennemi, n'importe où sur la carte (à noter).
3. Chaque groupe (entier) de 2 de forts détruits (à noter).
4. Chaque groupe complet compte 5 marqueurs de raid sur la carte (compter, puis retirer les dits marqueurs).

Chaque fois qu'un joueur commence son tour avec les six tribus face visible de sa couleur, les Iroquois sont passés de son côté. Ils sont définitivement à lui.

REGLES IROUOISES

Les Iroquois bénéficient d'un mouvement de pile gratuit séparé et automatique pour une unité/pile à chaque tour où ils sont actifs dans le jeu, ainsi que d'un rassemblement gratuit dans n'importe lequel de leurs villages lors de leur premier tour de l'année.

Ils ne sont pas remplacés s'ils sont détruits comme les autres Indiens, mais ils ont tous 2 points de vie et peuvent donc être retournés et continuer à se battre à leur premier hit de combat. Les règles de récupération s'appliquent à eux.

IMPORTANT : les Iroquois ne rentrent pas chez eux après une victoire.



Ft. Stanwix

VII. COMBAT ET MANOEUVRES NAVALES

Tous les renforts réguliers viennent d'outre-mer. Pour déterminer la quantité de renforts que chaque camp pourra faire passer au travers de la marine de l'autre, le joueur français place ses quatre pions d'unité navale face cachée sur les boîtes d'Insert de Bataille Navale. Le joueur britannique place ensuite l'un de ses pions à côté d'un pion français (le marqueur Sealift/Amphibious n'est pas utilisé ici).

Les deux pions sont retournés et les deux joueurs lancent un dé. Le chiffre figurant sur le navire est ajouté au résultat du dé de son propriétaire. Le joueur qui détient Louisbourg obtient un plus un (+1) pour tout pion qu'il place dans cette boîte.

Le dé le plus élevé à chaque tour permet de faire passer les navires vers le Nouveau Monde (en cas d'égalité, les deux camps ont réussi à faire passer leur navire). Placez la pion d'unité navale sur la carte principale, dans le port de destination.

Corsaires français à Louisbourg

Squadron britannique au large de Louisbourg

Corsaires + = 2 + 4 + 1 = 7
+ bonus Louisbourg (+1)

Naval Sqd. + = 3 + 3 = 6

Si les deux camps avaient obtenu un 3, le score serait de 6 contre 6, et les deux navires navigueraient.

Les renforts français sont déposés dans le port ami où il souhaite les voir arriver.

Les renforts britanniques sont placés sur la piste de tour pour entrer en jeu pendant son tour de Printemps. Chaque pièce navale n'est utilisée qu'une seule fois au cours de cette séquence.

VIII. RENFORTS ET RECUPERATIONS

RENFORTS

Les unités navales dans les ports fournissent les renforts suivants :

Unités Navales & Renforts	
Type	Renforts
Escadre Naval Sqd. x2	2 réguliers Européens dans UN port ami (par navire) x2
Transport Troopship x2	5 réguliers Européens dans UN port ami (par navire) x5
Ravitaillement Supplies x2	Levée de 4 Milices de la Réserve de Force. Les Anglais ont en sus 2 Coloniaux x4
Corsaires x3	Levée de 3 Milices de la Réserve de Force. OU Activation gratuite de 5 alliés natifs, à envoyer sur un lieu de rendez-vous avec un Courrier (France uniquement) x5

Le modificateur D6 indiqué sur le pion au-dessus du canon naval **+2** est ajouté au jet de dé de l'unité lors de la résolution de la bataille. Les escadres sont les plus fortes, les navires de transports les plus faibles.

CONVOI DE TROUPES : Cinq réguliers européens dans UN port ami.

ESCADRE DE BATAILLE : Deux réguliers européens dans UN port ami pour chaque pion.

SOLDES ET RAVITAILLEMENT (Britannique) : Un levée et rassemblement de quatre unités de milice parmi les pions disponibles (disponibles et non encore en jeu, i.e. dans la réserve de pions) sur n'importe quel point ami dans les possessions britanniques d'origine. Egalement deux Réguliers Coloniaux à Philadelphie, New York ou Boston (un seul lieu, au choix).

CORSAIRES et CADEAUX ET FOURNITURES : Soit rassemblement de cinq pions indiens pour se joindre à une unité de Coureurs des Bois en tout point ami dans les possessions françaises d'origine, soit une levée et rassemblement de trois miliciens français parmi les pions disponibles (disponibles et non encore en jeu, i.e. dans la réserve de pions) en tout point des possessions d'origine.

RECONSTITUTION

La reconstitution est la reconstruction de milices précédemment détruites (ou pas encore levées) au printemps. Placez deux unités de milice britannique détruites ou non encore levées à leur emplacement d'origine. Placez deux unités de milice française détruites ou non encore levées parmi celles de Montréal, Québec, Saint-Jean ou Trois-Rivières, à leur lieu d'origine.

CONDITIONS DE VICTOIRE



Pour les Français.

Il s'agit de commencer un tour ou de terminer la partie en tenant Albany et New York, Boston ou Philadelphie, ou de terminer une partie en ayant refusé aux Britanniques leurs conditions de victoire.



Pour les Britanniques.

Il s'agit de commencer un tour ou de terminer la partie en détenant 3 des 5 points suivants : Montréal, Québec, Louisbourg, le fort Frontenac et le fort Duquesne. Les 3 points doivent inclure Québec, Montréal ou les deux.



REGLES SPECIALES

LES TRIBUS INDIENNES

Les 24 tribus indiennes – pions de couleur verte – commencent la partie face verso (pion retourné du côté non activé) sur leurs villages respectifs. Celles qui sont indiquées comme activées ou avec une unité de Coureurs sont immédiatement activées (retournez-les) et sont prêtes à se déplacer.

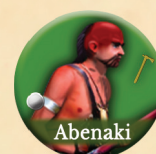
L'activation d'une tribu peut se faire de deux manières.

Premièrement : un pion Coureur se rend au village et dépense l'un de ses 6 mouvements pour les activer (il ne peut donc pas activer une unité s'il n'a plus de mouvements).

Deuxièmement : le joueur français décide d'utiliser son renfort par Corsaire ou Convoi de Cadeaux et Ravitaillement (ou les deux), pour activer le rassemblement de 5 tribus indiennes.

Pour chaque rassemblement, cinq tribus sélectionnées par le joueur français peuvent être placées avec n'importe quel(s) coursier(s) encore présent(s) sur le territoire français d'origine.

Les Indiens ne peuvent cependant pas être rassemblés ainsi si une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée jusqu'à Montréal, Québec ou un autre endroit tenu par les Français avec un fort.



Les unités déjà activées qui se trouvent dans leur village peuvent être rassemblées par un Courrier qui traverse le village sans dépense de mouvement (voir la section Activation dans le mouvement ci-dessus).

Les Indiens ne peuvent se déplacer en dehors de leur village qu'avec un Coureur des Bois, et ils ont une limite d'empilement de cinq.

Après une victoire française à laquelle des Indiens sont présents, un nombre d'Indiens égal à celui des unités britanniques détruites lors de cette bataille, retournent dans leur village et y restent activés. Cela indique qu'ils ont pris du butin et qu'ils sont rentrés chez eux en triomphe. Les Indiens qui terminent le dernier tour de chaque année sans être présents dans une pile avec un Coureur des Bois retournent dans leur village.

Les unités déjà activées peuvent être utilisées pour les rassemblements.

Les Indiens attaqués dans leurs villages sont automatiquement activés et ne peuvent ni battre en retraite ni être renforcés par des tribus voisines non dirigées par des Coureurs, mais bénéficient d'un bonus d'embuscade automatique (voir Combat).

Les unités indiennes éliminées ne reviennent jamais en jeu (elles ne retournent pas dans le pool d'unités et ne peuvent pas être recrées).

LES MILICES

Toutes les milices ont des noms de lieux indiquant leurs points d'origine. Si un point est attaqué, UNE milice portant le nom du lieu et disponible dans la Réserve de Force (et pas déjà ailleurs sur la carte) entre en jeu sur le site pour le défendre.

Un rassemblement de milices consiste à placer 4 pièces britanniques ou 3 pièces françaises à n'importe quel endroit des possessions d'origine encore entre des mains amies. Il peut se produire à la suite d'un renforcement par unités navale (voir ci-dessus) ou au début de chaque année lorsque les unités déjà sur le plateau peuvent être rassemblées.

RECONSTITUTION : Les milices de la pile morte peuvent être restaurées au taux ci-dessous au début de chaque année (printemps uniquement) pendant la phase de renforcement, comme suit



Placez deux unités de milice britannique détruites ou non construites à leur emplacement d'origine



Placez deux unités de la Milice française détruites ou non construites de Montréal, Québec, Saint-Jean ou Trois-Rivières à leur place d'origine. Trois-Rivières to their original places.

Une milice ne peut pas apparaître dans les villes ou cités qui ne sont plus tenues, mais elle retournera à la fin de l'année dans un des points voisins.

Les unités de milice éliminées retournent dans la Réserve de Forces (d'où elles pourront être reconstituées ou levées).

CONTROLE DES MERS ET LOUISBOURG

Louisbourg sert d'abri et protège le Saint-Laurent. Il donne un plus un à celui qui le tient sur le jet de dé naval du pion navire placé à Louisbourg. Ce pion, s'il est victorieux, peut accoster dans n'importe quel port ami.

Les Britanniques ne peuvent pas tracer de ravitaillement au-delà d'un Louisbourg tenu par les Français jusqu'à Québec.

GARNISONS FRANCAISES

Les unités de garnison françaises de Québec et de Louisbourg (pions montrant un canon) sont toujours considérées comme étant à l'intérieur de leurs fortifications respectives (elles ne participent pas aux batailles extérieures et ne sont pas comptées lors du retrait à l'intérieur des fortifications, puisqu'elles y sont déjà gratuitement).



En cas de débarquement amphibie contre l'un ou l'autre de ces 2 sites, ces unités seront décomptées en fonction du nombre de points de vie pour les jets de dés spéciaux de débarquement (1 dé/point de vie). Elles ne peuvent pas être reconstruites si détruites, ni arriver en renfort ou en promotions.

QUEBEC

La ville française de Québec est située sur une position unique et formidable qui la rend virtuellement impossible à capturer par un débarquement direct. Par conséquent, lorsque les unités de Québec - qui ne sont pas le pion garnison - tirent pour le Débarquement, comptez un dé noir pour chaque point de vie (au lieu de la moitié dans le cas d'un débarquement classique ailleurs).

REGLES OPTIONELLES

Combat avec le D6 (plus long)

Pour utiliser cette règle, vous aurez besoin d'un grand jeu de dés D6 (non fournis).

Mise en place des Batailles

L'attaquant choisit l'ordre dans lequel il souhaite mener les batailles s'il y en a plusieurs. Les pièces sont retirées du plateau et placées sur la carte de terrain appropriée (dans les versions de luxe) ou à côté du plateau.

Mise en place des Lignes

Le défenseur se place en premier et l'attaquant s'aligne en face de lui, un pion d'unité face à chaque pion adverse. Les pions surnuméraires (d'un camp par rapport à l'autre) peuvent être utilisées pour doubler face à l'ennemi. Aucune pièce ne peut tripler tant que toutes ses pièces n'ont pas été doublées contre l'ennemi, et ainsi de suite. Le défenseur commence, chacune de ses pièces tirant contre celles qui sont en face de lui. L'attaquant riposte ensuite. Chaque pièce lance un dé à chaque round. Il y a un nombre illimité de rounds.

EFFICACITE DES UNITES : Toutes les unités frappent à 6, c'est-à-dire qu'elles infligent une perte à une unité en face d'elles sur un jet de dé modifié de 6. Le D6 de base est modifié par le terrain sur lequel se déroule l'action. Les modificateurs ci-dessous sont ajoutés/soustraits au jet de dé de l'unité dans chacune des situations suivantes :

TABLEAU DES EFFETS DU COMBAT

	Attaque de fort*	Défense de fort	Clair	Bois Embuscades***	Débarquement**
REGULIERS	+1	+2	+2	0	+2
MILICES	-1	0	0	0	0
IRREGULIERS	-1	0	0	+2	0

*Attaque d'un fort Toute unité attaquante qui souhaite ajouter 1 à son efficacité renonce à un tour de tir et se déplace jusqu'aux murs du fort. Ceci est indiqué en ne tirant pas et en poussant l'unité jusqu'au fort. Sans cela, les miliciens et les Indiens ne peuvent pas être touchés.

**Débarquement : Toutes les unités en défense lors d'un débarquement peuvent tirer une volée gratuite, après quoi elles peuvent se replier sur l'autre terrain à cet endroit ou tirer leur prochaine volée et se faire tirer dessus. La retraite vers un autre terrain peut avoir lieu au début de n'importe quel tour du défenseur. Le défenseur a toujours l'option de la volée d'atterrissage gratuite, bien qu'il soit possible pour l'attaquant de déterminer le terrain sur lequel il peut se replier.

*** Embuscades : le combat est résolu comme dans les Bois, mais toutes les unités en défense IRREGULIERS peuvent tirer une volée gratuite avant que la bataille ne soit résolue.

CREDITS

Ce jeu est une adaptation sur plateau du jeu vidéo SMALL WARS : MOHICANS créé par Philippe THIBAUT et Keith FOUNTAIN et distribué par la SAS Avalon Digital.



SMALL WARS : MOHICANS est le premier jeu d'une collection de titres qui couvrira les petites guerres et divers conflits asymétriques ou de guérilla.



Il est basé sur une conception canadienne originale datant de 1983 et réalisée par Aulic Council Publishing Co. avec Tom Loback et Rick Bowes comme co-concepteurs.

Art

Les soldats ont été dessinés par Massi del Bono, et la couverture est une création unique de David Pentland. La carte a été créée par Philippe Thibaut. L'illustration de la boîte (à l'exception de la couverture) est de Nicolas Treil.

SERVICE CLIENT

Envoyez-nous un courrier à : wisdom.owl.publishing@gmail.com

Vous pouvez également consulter la page du jeu sur [BOARDGAMEGEEK PAGE](https://boardgamegeek.com/boardgame/415307/small-wars-mohicans)

<https://boardgamegeek.com/boardgame/415307/small-wars-mohicans>

DIVERS

LE PLATEAU DE JEU

TERRITOIRE FRANCAIS	TERRITOIRE INDIGENE	TERRITOIRE BRITANNIQUE
France (inclu les ancrs des ports)	(vilages des Iroquois en gras)	Britain (inclu les ancrs des ports)
Bangor	Abenaki	Albany
Chambly	Algonquin E.	Alexandria
Ft. Beausejour	Algonquin W.	Baltimore
Ft. Carillon	Caughnawaga	Boston
Ft des Miamis	Cayuga	Carlisle
Ft. Duquesne	Cherokee	Easton
Ft. Frontenac	Cherry Valley	Fredericksburg
Ft. Levis	Chicoutimi	Ft. Chiswell
Ft. Niagara	Chippewa E.	Ft. Cumberland
Ft. Presqu'Isle	Chippewa W.	Ft. Dobbs
Ft. St. Frederic	Delaware W.	Ft. Lawrence
Ft. Venango	Ennice	Ft. Ligonier
Ft. Vincennes	Fox	Ft. Necessity
Isle St Jean	Huron	Ft. Oswego
Louisbourg	Illinois	Ft. Stanwix
Montreal	Kittaning	Halifax
Portage des Chats	Le Detroit	Hartford
Portage Dufort	Miamis	Johnston Hall
Quebec	Michillimackinac	New Hampshire
St Maurice	MicMac E.	New Haven
St Francis	MicMac W.	New London
St Jean	Mingo N.	New York
Trois-Rivieres	Mingo S.	Norridgewock
	Mississauga	Philadelphia
	Mohawk	Port Royal
	Nipissing	Portland
	Ochenago	Portsmouth
	Oneida	Salem
	Onondaga	Salisbury
	Ottawa E.	Trenton
	Ottawa W.	Wilkesbarre
	Pottawatomi	William-Henry
	Sauk	Willamsbourg
	Seneca E.	
	Seneca W.	
	Shawnee	
	Tadoussac	
	Tionontati	
	Tuscarora	
	Winebago	

RENFORTS HISTORIQUES

Utilisez cette option si vous souhaitez un jeu plus rapide et que vous ne voulez pas utiliser la partie du jeu consacrée à la guerre navale. En plus des unités ci-dessous, chaque camp reçoit chaque année l'équivalent d'un navire de ravitaillement.

France

1755

2ème B. Bourgogne
2ème B. Artois

2ème B. Languedoc
2ème B. La Reine
2ème B. Béarn
2ème B. Guyenne

1756

1er B. La Sarre
2ème B. La Sarre

1757

1er B. Berry
2ème B. Berry

1758

R. de Quercy
1ère B. Enghien
1ère B. Eu
2ème B. Cambise
2ème B. Clare
2ème B. Volontaires Etrangers

1759

1ère B. Poitou
2ème B. Poitou
2ème B. Royal Roussillon
1ère B. Royal Roussillon

Random (roll a D6 each year from 1755, each unit enter play on a separate roll of 5+, retry each year till entered or failed)

2ème B. Provence
2ème B. Royal Comtois
4ème B. Picardie
R. de Foix

Grande-Bretagne

1755

44th R. Foote
48th R. Foote
40th R. Foote
45th R. Foote
47th R. Foote

1756

1/42nd Royal Highland R. Foote
2/42nd Royal Highland R. Foote I
2/42nd Royal Highland R. Foote II
31st R. Foote
35th R. Foote
64th R. Foote
I. B, 60th Royal Americans
II. B, 60th Royal Americans
III. B, 60th Royal Americans
IV. B, 60th Royal Americans

1757

17th R. Foote
22nd R. Foote
27th R. Foote
28th R. Foote
43rd R. Foote
46th R. Foote
55th R. Foote
58th R. Foote
Rogers' Rangers

1758

80th Light Infantry R.
90th Light Infantry R.
1st Royal R. Foote
15th R. Foote
77th R. Foote I
77th R. Foote II
78th R. Foote I
78th R. Foote II
Gorham's Rangers

1759

61st R. Foote
97th R. Foote

Small Wars

Mohicans

