

*Quelques Arpents
de Neige*

*La Guerre de Sept Ans
en Amérique du Nord*

Sommaire

1 Introduction	3
1.1 La Carte.....	3
1.2 Échelle de Temps.....	4
1.3 Utilisation des Dés.....	4
1.4 Joueurs.....	4
2 Unités.....	4
2.1 Empilement.....	4
2.2 Infanterie Irrégulière.....	4
2.3 Infanterie Régulière.....	5
2.4 Canons.....	6
2.5 Unités Navales.....	6
2.6 Généraux.....	7
2.7 Unités de Ravitaillement.....	8
3 Ravitaillement et Logistique.....	8
4 Terrains et Installations	9
4.1 Fortifications.....	9
4.2 Terrains.....	10
4.3 Installations Maritimes.....	11
5 Tour Saisonnier	11
5.1 Phase des Cartes Événements.....	11
5.2 Phase de Placement des Unités.....	12
5.3 Phase de Placement du Ravitaillement.....	12
5.4 Phase de Recrutement des Unités.....	12
5.5 Phase de Réparation des Fortifications.....	12
6 Tour Mensuel.....	13
6.1 Phase Initiale.....	13
6.2 Phase Navale.....	13
6.2.1 Sous-Phase de Combat.....	13
6.2.2 Sous-Phase de Mouvement.....	14
6.3 Phase de Ravitaillement.....	15
6.3.1 Sous-Phase de Mouvement.....	15
6.3.2 Sous-Phase de Déduction.....	15
6.4 Phase de Combat.....	16
6.4.1 Combat Terrestre.....	16
6.4.2 Raids contre les Villes.....	17
6.4.3 Sièges.....	17
6.4.4 Bombardement Côtier.....	17
6.4.5 Retraites Ordonnées.....	18
6.4.6 Mouvement Sans Combat.....	18
6.4.7 Assauts Amphibies.....	18
6.5 Phase de Mouvement.....	18
6.6 Phase Finale.....	18
7 Tour de Novembre-Décembre.....	18
8 Espagne.....	19
9 Nations Amérindiennes	19
10 Empire Britannique.....	19
11 Empire Français.....	20
12 Victoire.....	20
13 Liste des Cartes Événements.....	20
14 Mise en Place de la Campagne.....	21
15 Ordre de Bataille.....	22
16 Renforts Historiques.....	24

Ils partirent pour la dernière bataille de la Nouvelle France. Tout ce qui était Français, tout ce que Samuel de Champlain avait édifié 150 ans auparavant sur la falaise au-dessus du fleuve devait être défendu aujourd'hui. Le rêve d'un empire s'étendant jusqu'aux Rocheuses, la ferveur, la foi et le féodalisme, tout ce qui avait nourri et corrompu la petite colonie martiale et bigarrée sur le grand fleuve qui s'étirait dans la plaine. Elles arrivèrent par les ruelles étroites, les troupes régulières en manteau blanc, chapeau noir et baïonnettes brillantes, les troupes Canadiennes et les tribus indigènes avec leurs peintures de guerre ; à travers la porte se répandaient les bataillons de la Vieille France et les irréguliers de la Nouvelle, les vainqueurs de Fort Necessity, Les Forts Monongahela, Oswego, Carillon et William Henry marchaient au son du tambour et à l'appel de la trompette pour la dernière fois d'une longue guerre pour un continent.

The Wars of Amérique — Robert Leckie

La Guerre de Sept Ans a commencé en 1756 après que les Français aient envahi l'île de Minorque en Méditerranée, alors sous contrôle Britannique, Puis l'invasion de la Saxe par les Prussiens. Ces deux événements ont mis en action un système d'alliance qui jetait la Grande Bretagne, Hanovre et la Prusse contre la France, l'Autriche, la Russie, la Suède et la Saxe. C'était une guerre mondiale avec des combats dans les Caraïbes, en Inde, en Europe et en Amérique du Nord. En 1756, le combat avait déjà débuté quelques années auparavant entre les Français et les Britanniques dans la vallée de l'Ohio.

La rivalité coloniale alimentait le conflit, connu comme la guerre des Français et des Indiens aux Etats Unis. Les Français et les Britanniques se battaient dans l'Ohio, à New York autour des Grands Lacs et en Nouvelle Ecosse avant que la bataille décisive du 13 septembre 1759 au Québec ne scelle l'issue de la guerre sur le continent. Il y a eu une résurgence d'action en 1760 avant la reddition de Montréal et de toute la colonie de la Nouvelle France, mais les défaites Françaises en Europe scellèrent le destin de la colonie bien avant la bataille des Plaines d'Abraham. Comme le Ministre de la Marine a dit au Brigadier Général Louis-Antoine de Bougainville début 1759 : « *On ne cherche point à sauver les écuries quand le feu est à la maison* ». Le célèbre philosophe Voltaire militait contre l'effort Français en Amérique du Nord, disant qu'il ne valait pas la peine de se battre pour « *quelques arpents de neige* ».

La défaite Française dans la Guerre de Sept Ans mena au Traité de Paris en 1763, qui, entre autres, donnait la Nouvelle France à la couronne Britannique. L'occupation de la Nouvelle France par les Britanniques suivit la défaite aux Plaines d'Abraham et la victoire sur la France partout ailleurs fut un événement très important dans le cours de l'histoire.

La Guerre de Sept Ans fut une grosse ponction dans l'économie de l'Empire Britannique. Comme Londres cherchait de nouvelles sources de revenus, les colonies Américaines furent taxées. Maintenant libérés de la menace Française au nord et se sentant plus en sécurité, les colons Américains se rebellèrent contre les tentatives de taxes des colonies par les Britanniques. La fin de la Guerre de Sept Ans entraîna la création des Etats Unis.

La guerre avait presque mis en banqueroute la couronne Française, entraînant en France les conditions qui menèrent à la Révolution Française, qui elle même fut influencée par la Révolution Américaine. L'importance de la chaîne de réaction des événements causés par la Bataille des Plaines d'Abraham ne peut pas être ignorée.

La question doit maintenant être posée : comment est-ce que l'histoire aurait changé si les Français avaient gagné la Guerre de Sept Ans, ou tout du moins, empêché l'occupation de la Nouvelle France par les Britanniques ? Ce qui aurait pu arriver, car la défaite Française au Québec fut le résultat d'une erreur catastrophique du général Français, le Marquis de Montcalm. Il a attendu pendant plusieurs heures des renforts devant arriver de l'ouest, alors que le Général Britannique James Wolfe les avait encerclés et balayés. Si la France avait gardé le contrôle des colonies d'Amérique du Nord, est-ce que cela aurait changé le cours de l'histoire Américaine ? Est-ce que la Révolution Française se serait produite ? Est-ce que les colons Français sur le St Laurent auraient créé leur propre nation indépendante ? Les possibilités sont infinies. Comment se serait déroulée l'histoire, nul ne peut le savoir. Cependant, comment le cours de la guerre aurait pu être différent, cela vous pouvez le découvrir par vous même.

1 Introduction

Quelques Arpents de Neige : La Guerre de Sept Ans en Amérique du Nord est un jeu de simulation historique qui recrée la Guerre de Sept Ans de 1755 à 1763 en Amérique du Nord.

Pour des questions concernant les règles, des errata, et les nouvelles productions de Grenier Games, Veuillez nous rendre visite sur notre site www.greniergames.com ou envoyez-nous un e-mail à greniergames@sympatico.ca.

Ce livret de règles, écrit sous forme de « cas », contient toutes les règles dont vous avez besoin pour jouer. Nous vous conseillons de lire les règles dans leur intégralité avant de commencer à jouer. Tout ce qui est nécessaire pour jouer est inclut dans la boîte. Vous y trouverez le matériel suivant :

- Le livret de règles qui contient toutes les règles du jeu et les informations de mise en place, un Ordre de Bataille, un calendrier des renforts et une liste des cartes événements.
- 855 pions.
- 27 cartes événements.
- Une aide de jeu.
- Un dé à 10 faces et un dé à 6 faces.

1.1 La Carte

Les éléments de carte doivent être juxtaposés pour former deux grandes cartes, l'une du nord-est de l'Amérique du Nord (carte NE) et l'autre du sud-est de l'Amérique du Nord (carte SE). La fiche des tableaux peut être mise à part. L'échelle de la carte NE est d'environ 33 km par hex et celle de la carte SE d'environ 66 km par hex. Il existe différents potentiels de mouvement pour chaque carte. Tous les tableaux

et tables nécessaires au jeu ainsi que pour indiquer des informations au cours de la partie sont présents sur les deux cartes et sur la fiche des tableaux.

Le potentiel de mouvement des unités terrestres sur la carte NE est de 3 Points de Mouvement (PM) pour la plupart des unités. Les Généraux peuvent se déplacer de 5 PM et les canons de 2 PM. Le potentiel de mouvement sur la carte SE est de 1 PM pour toutes les unités terrestres, sauf les Généraux (2 PM). Le Mouvement est expliqué en détail plus loin.

Les unités peuvent passer d'une carte à l'autre. Voir 6.2.2 et 6.5.

Les hexs suivants sont présents dans la légende du terrain :

Les effets du terrain et des constructions dans la légende sont expliqués en détail plus loin (4.0).

Les possessions Britanniques et Françaises sont séparées les unes des autres par une ligne blanche/rouge qui suit les côtés d'hexs. Les colonies à l'intérieur de ces possessions sont séparées les unes des autres par une ligne noire pour les Britanniques et une ligne blanche pour les Français. Ces lignes ne suivent pas les côtés d'hexs. Si une partie du territoire d'une colonie est dans un hex, alors on suppose que tout l'hex fait partie de cette colonie. Par exemple, l'hex contenant Portsmouth fait partie du New Hampshire et du Massachusetts. Donc le New Hampshire et le Massachusetts peuvent tous deux placer des unités dans cet hex.

1.2 Echelle de Temps

Les tours entre Mars et Octobre inclus durent un mois. Novembre et Décembre représentent un seul tour Mensuel, tandis que Janvier et Février représentent un Tour Saisonnier.

En plus de ces tours, il y a plusieurs Tours Saisonniers entre les mois d'Avril et Mai, Juin et Juillet, Août et Septembre, ainsi qu'après Octobre et avant Mars. Ces Tours Saisonniers sont les tours de Printemps, Été, Automne, Hiver, et Janvier-Février respectivement.

1.3 Utilisation des Dés

Le dé à 10 faces est utilisé pendant les sièges, le combat naval, et pour déterminer la météo. Le dé à 6 faces est utilisé pour le combat terrestre. Les modificateurs (DRM) affectent le résultat des dés sur la Table de Résultats des Combats (TRC). Par exemple, si un jet de dé donne « 3 » et que le DRM est +1, alors le résultat utilisé sur la TRC sera « 4 ». La TRC est expliquée en détail plus loin (6.4.1).

1.4 Joueurs

Ce jeu est conçu pour deux joueurs, l'un prenant le camp de l'Empire Britannique et l'autre celui de l'Empire Français.

2 Unités

Il existe six types d'unités. Il y a l'infanterie irrégulière, l'infanterie régulière, les canons, les unités navales, les généraux et les unités de ravitaillement. Ils sont tous utilisés, pour le mouvement et le combat, sauf les unités de ravitaillement qui ne peuvent pas combattre.

La force de combat de chaque unité est imprimée sur le pion. La force de chaque unité est utilisée pour déterminer le rapport de force lors d'un combat en utilisant la TRC.

Les unités entrent en jeu de deux façons différentes. L'infanterie régulière, les généraux et les vaisseaux de ligne sont placés sur la carte à certaines dates historiques dans les endroits indiqués en 16.0. L'infanterie irrégulière, les canons et les autres unités navales doivent être recrutées par un joueur en échange de ravitaillement (5.4). Les unités entrent en jeu pendant la Phase de Placement des Unités du Tour Saisonnier (5.2). Les unités de ravitaillement sont également mises en place pendant les Tours Saisonniers.

Les unités ne peuvent faire qu'une seule action par tour. Donc si elles font une attaque pendant la Phase de Combat, elles ne peuvent pas se déplacer pendant la Phase de Mouvement.

Voir 1.1 pour les informations sur les différents potentiels de mouvement sur les cartes NE et SE.

2.1 Empilement

Il y a une limite d'empilement de trois unités terrestres par hex, à l'exception des généraux et des unités de ravitaillement qui ne comptent pas dans cette limite. Les unités navales n'ont pas de limite d'empilement en mer, mais en ont une lorsqu'elles sont au port (4.3). Les unités ne peuvent jamais terminer une phase en dépassant les limites d'empilement.

Dans le cas d'une retraite, les unités ne peuvent pas retraiter dans un hex si, ce faisant, elles dépassent la limite d'empilement.

Les généraux (2.6) augmentent la limite d'empilement des hexs dans lesquels ils se trouvent à quatre unités.

2.2 Infanterie Irrégulière

Les unités d'infanterie irrégulière incluent la milice Canadienne, les coloniaux réguliers, la milice Espagnole, la milice Américaine, les Amérindiens, et les marins. Lorsque des unités d'infanterie irrégulière sont détruites lors d'un combat, elles sont mises dans la réserve de force.

Les unités d'infanterie irrégulière sont recrutées pendant les Tours Saisonniers en échange de ravitaillement (5.4). Elles sont placées dans des régions spécifiques, comme indiqué ci-dessous.

Milice Canadienne : Ce sont des unités Françaises. La milice Canadienne coûte 2 Points de Ravitaillement (PR) pour être recrutée dans la réserve de force, elle a une force de combat de 3, et un potentiel de mouvement de 3 sur la carte NE et de 1

sur la carte SE. Elle ne subit pas de pénalités lorsqu'elle se déplace ou combat en forêt (4.2).

Pendant le tour de Novembre-Décembre, on lance 1D10 pour chaque unité afin de déterminer si elles désertent. Sur un résultat de 1 ou 2, l'unité déserte et est mise dans la réserve de force. Ce jet est fait pendant la Phase Finale.

Comme les unités d'Amérindiens, les unités de milice Canadienne peuvent faire des raids contre les villes Britanniques. Les raids contre les villes sont expliqués plus loin (6.4.2).

Lorsqu'elles sont recrutées, les unités de milice Canadienne doivent être placées dans des villes ou des forts Français de leur région. Par exemple, une Milice du District de Québec doit être placée dans le district de Québec. Les diverses régions où doivent être placées les unités de milice Canadienne sont indiquées dans l'Ordre de Bataille (15.0).

Milice Espagnole : Ce sont des unités Françaises. Voir « Espagne » (8.0). La milice Espagnole coûte 2 PR pour être recrutée dans la réserve de force, a une force de combat de 2 et un potentiel de mouvement de 3 sur la carte NE et 1 sur la carte SE. Elle ne subit pas de pénalités lorsqu'elle se déplace ou combat en forêt (4.2).

Lorsqu'elles sont recrutées, les unités de milice Espagnole doivent être placées dans les villes Espagnoles de Floride.

Milice Américaine : Ce sont des unités Britanniques. La milice Américaine coûte 3 PR pour être recrutée dans la réserve de force, a une force de combat de 2 et un potentiel de mouvement de 3 sur la carte NE et 1 sur la carte SE. Elle ne subit pas de pénalités lorsqu'elle se déplace ou combat en forêt (4.2).

Pendant le tour de Novembre-Décembre, on lance 1D10 pour chaque unité afin de déterminer si elles désertent, y compris pour la milice des colonies inactives. Sur un résultat de 1 ou 2, l'unité déserte et est mise dans la réserve de force. Ce jet est fait pendant la Phase Finale.

Lorsqu'elles sont recrutées, les unités de milice Américaine doivent être placées dans des villes ou des forts Britanniques dans les colonies Américaines. De plus, les unités doivent être placées dans leur colonie. Par exemple, une unité de milice de Virginie doit être placée en Virginie.

Coloniaux Réguliers : Les Britanniques et les Français ont des coloniaux réguliers. Ces unités coûtent 4 PR pour être recrutées dans la réserve de force. Les coloniaux réguliers Français, y compris leurs alliés Espagnols, ont une force de combat de 4 et les coloniaux réguliers Britanniques ont une force de combat de 3. Ils ont un potentiel de mouvement de 3 sur la carte NE et de 1 sur la carte SE et subissent toutes les pénalités causées par le terrain.

Lorsqu'ils sont recrutés, les coloniaux Français doivent être placés à Québec, Montréal ou Louisbourg. Les coloniaux réguliers Espagnols doivent être placés dans des villes de Floride. Les coloniaux réguliers Britanniques peuvent être placés dans n'importe quelle ville Britannique dans les colonies Américaines.

Amérindiens : Les Français et les Britanniques ont des alliés Amérindiens. Les Amérindiens coûtent 2 PR pour être recrutés dans la réserve de force, ont une force de combat de 2 et un potentiel de mouvement de 3 sur la carte NE et de 1 sur la carte SE. Ils ne subissent aucune pénalités pour se déplacer ou combattre en forêt ou en colline.

Pendant le tour de Novembre-Décembre on lance un dé pour chaque unité d'Amérindiens en dehors de son territoire. Le territoire des Amérindiens est indiqué sur la carte et expliqué plus loin (9.0). Pour chaque unité d'Amérindiens en dehors de son territoire, on lance 1D10 et sur un résultat de 1 ou 2, l'unité doit être placée n'importe où dans son territoire. Par exemple, une unité d'Algonquins en dehors du territoire Algonquin devra être remise dans le territoire Algonquin. Ce jet est fait pendant la Phase Finale.

Comme les unités de milice Canadienne, les unités d'Amérindiens peuvent faire des raids contre les villes Britanniques.

Lorsqu'elles sont recrutées, les unités d'Amérindiens doivent être placées dans leur territoire d'origine, mais pas dans des hexs adjacents à des unités ennemies ni dans des villes sous contrôle ennemi. Le ravitaillement doit être pris dans la colonie où se trouve le territoire, sauf pour certaines nations Amérindiennes (9.0).

Les Amérindiens peuvent aussi observer la force d'un fort à une distance de deux hexs (4.1).

Les Amérindiens n'ont pas besoin de ravitaillement.

Marins : Ce sont des unités Françaises. Les marins peuvent être échangés contre des navires de guerre Français, ils ont une force de combat de 2 et un potentiel de mouvement de 3 sur la carte NE et de 1 sur la carte SE. Ils sont affectés par tous les types de terrain.

Les frégates Françaises peuvent être échangées contre des marins. Pour cela, le navire de guerre doit être dans un port ami de n'importe quel type pendant un Tour Saisonnier. Pendant ce Tour Saisonnier, le navire de guerre est simplement remis dans la réserve de force et remplacé par une unité de marins.

2.3 Infanterie Régulière

Les unités d'infanterie régulière sont les unités terrestres les plus puissantes du jeu. Elles entrent en jeu à des dates historiques indiquées en 16.0 et ne coûtent rien au joueur lorsqu'elles arrivent. Les unités d'infanterie régulière Française ont une force de combat de 7 et les Britanniques de 8. Les unités d'infanterie régulière ont un potentiel de mouvement de 3 sur la carte NE et de 1 sur la carte SE.

Lorsqu'une unité d'infanterie régulière est détruite, elle ne peut pas revenir en jeu.

Les unités d'infanterie régulière sont affectées par tous les modificateurs de terrain.

Lorsqu'elles entrent en jeu, les unités d'infanterie régulière sont placées dans les zones de France ou de Grande Bretagne.

Elles peuvent ensuite être transférées par la mer vers l'Amérique du Nord (6.2.2).

Hors de Combat : Lorsqu'une unité d'infanterie régulière subit une perte en combat, elle n'est pas automatiquement détruite. Un marqueur « hors de combat » est placé dessus. Cette unité n'est plus capable de combattre. Si elle est attaquée par des unités ennemies alors qu'elle est empilée avec des unités qui sont toutes « hors de combat », on lance 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, l'unité peut retraiter d'un hex, et sur un résultat de 3 à 6, l'unité est détruite et tous les généraux présents dans l'hex peuvent retraiter d'un hex. Si elle est empilée avec d'autres unités capable de se battre, alors cette unité est simplement inactive et peut subir des pertes lors du combat. Sa force n'est pas ajoutée à la force de défense.

On peut retirer le marqueur « hors de combat » des unités d'infanterie régulière en les plaçant dans une ville ou un fort pendant un Tour Saisonnier. Déduisez 5 PR par unité du territoire où elles se trouvent (5.5).

2.4 Canons

Les Français et les Britanniques ont des canons. Ils sont recrutés pendant les Tours Saisonniers et sont remis dans la réserve de force lorsqu'ils sont détruits.

Les canons coûtent 5 PR pour être recrutés dans la réserve de force, ont un potentiel de mouvement de 2 sur la carte NE et de 1 sur la carte SE. Les canons peuvent traverser des hexs contenant des rivières, lac ou ligne côtière sur leurs côtés d'hexs. Les canons n'ont pas besoin de rivières ou de côtés d'hexs pour traverser des terrains sans installations. Donc ils peuvent traverser une forêt, une colline ou une montagne d'une rivière à une autre. En effet, les canons sont « portés » pour traverser ces terrains.

Les canons n'ont pas de force de combat. Ils ont un modificateur de combat de +1 (1.3) pour les attaques et de -1 en défense. Ils projettent ce modificateur à un combat terrestre se déroulant dans leur hex ou dans un hex adjacent. Les canons ne peuvent utiliser leur modificateur qu'une seule fois par tour.

Les canons sont aussi utilisés pendant les sièges (6.4.3) et peuvent tirer sur les navires de guerre (6.4.4).

Lorsque des canons sont attaqués et qu'ils sont seuls dans leur hex, on lance 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, l'unité de canon peut retraiter d'un hex. Si aucun hex de retraite n'est disponible, l'unité est détruite. Sur un résultat de 3 à 6, l'unité est détruite.

Les Canons ne peuvent être placés que dans les villes suivantes : Baltimore, Philadelphia, New York, Boston, Montréal, Louisbourg et Québec. Les canons peuvent aussi être placés en France et en Grande Bretagne.

Les canons sont également présents dans les forts de façon intrinsèque (4.1).

Les modificateurs de canons — y compris lorsque des unités navales agissent en tant que canon (2.5) — ne peuvent pas dépasser 3. Donc, pas plus de trois canons ou vaisseaux de guerre ne peuvent apporter un modificateur à chaque camp

(défense/attaque). Tout canon ou vaisseau de guerre en surplus projette 1 Point de Force (PF) à la force de combat de l'attaquant ou du défenseur.

Par exemple, si les Britanniques attaquent une position Française avec 4 artilleries et 5 vaisseaux de ligne, ils ont un modificateur de +3 et 6 PF supplémentaires ajoutés à l'attaque. Si les Français ont 4 artilleries, ils auront un modificateur de -3 et 1 PF supplémentaire ajouté à la défense.

2.5 Unités Navales

Les unités navales incluent les navires de guerre (vaisseaux de ligne et frégates) et les marchands. Les unités navales sont placées sur la carte selon les renforts historiques (16.0) et peuvent être construits à partir de la réserve de force. Lorsqu'elles coulent, elles sont mises dans la réserve de force. Elles pourront être achetées ultérieurement dans la réserve de force pendant un Tour Saisonnier.

Lorsqu'une unité navale est touchée, un marqueur « damaged » (endommagé) est placé sur l'unité. Les unités navales endommagées ne peuvent pas combattre ni transporter d'unités. Les unités à bord d'une unité navale lorsque celle-ci est endommagée restent à son bord et sont « hors de combat » si ce sont des unités régulières et sont éliminées si elles sont d'un autre type. Le ravitaillement à bord n'est pas affecté. Les unités navales peuvent être réparées (5.5) dans des ports, mais pas dans des petits ports.

Les unités navales ont différents potentiels de mouvement, mais il leur faut à toutes un tour complet pour se déplacer depuis la France ou la Grande Bretagne vers le bord nord des cartes Américaines. Voir le mouvement naval (6.2.2).

Lorsqu'elles entrent en jeu en tant que renforts historiques, les unités navales sont placées en France ou en Grande Bretagne. La moitié des unités navales de chaque nation sont placées en fonction des renforts historiques et le reste est placé sur la carte au début de la partie. La moitié arrivant selon le calendrier des renforts historiques devrait être placée sur la Piste des Années en fonction de la date d'entrée en jeu. Ainsi, Il n'y aura des navires disponibles pour l'achat dans la réserve de forces qu'après la destruction de navires en jeu.

Pour toutes les unités navales, se déplacer dans des hexs côtiers (4.3) augmente les chances de s'échouer (6.2.2).

Les navires de guerre peuvent être utilisés comme des canons en attaque ou en défense pendant le combat terrestre lorsqu'un navire de guerre est adjacent à un hex attaqué. Dans ce cas, chaque navire de guerre représentera une unité de canons. Les navires de guerre ne peuvent être utilisés comme des canons qu'une seule fois par tour.

Lorsque des unités de combat sont à bord d'une unité navale lorsque celle-ci coule, alors ces unités peuvent être placées sur une autre unité navale (si sa limite de capacité de transport n'est pas déjà atteinte en transportant d'autres unités) et sont « hors de combat » si ce sont des unités régulières ou détruites si elles sont d'un autre type. Les Généraux et les Amiraux sur un navire coulé sont placés dans n'importe quel autre navire de la pile ou adjacent. Tout le ravitaillement sur un navire coulé est perdu.

Les hexs de la carte SE coûtent 2 PM à toutes les unités navales.

Vaisseaux de Ligne : Ces navires de guerre ont une résistance de 5 (6.2.1) et un potentiel de mouvement de 25. Lorsqu'ils sont endommagés, ils ont un potentiel de mouvement de 20. Leur réparation coûte 8 PR, et leur construction depuis la réserve de force 15 PR.

Les vaisseaux de ligne reconstruits depuis la réserve de force ne peuvent être placés que dans les villes suivantes : Baltimore, New York, Boston, Halifax, Louisbourg, Montréal et Québec (chantiers navals).

Ces navires de guerre peuvent transporter (6.2.2) une unité terrestre ou 3 PR par tour et ont leur résistance réduite de 1 lorsqu'une unité ou du ravitaillement est à bord.

Frégates : Ces navires de guerre ont une résistance de 3 et un potentiel de mouvement de 30. Lorsqu'elles sont endommagées, leur potentiel de mouvement est de 25. Leur réparation coûte 6 PR, et leur construction depuis la réserve de force 10 PR.

Les frégates reconstruites depuis la réserve de force ne peuvent être placées que dans les villes suivantes : Baltimore, Norfolk, New York, Boston, Halifax, Louisbourg, Montréal et Québec (chantiers navals).

Ces navires de guerre peuvent transporter une unité terrestre ou 3 PR par tour et ont leur résistance réduite de 1 lorsqu'une unité ou du ravitaillement est à bord.

Marchands : Les marchands ont une résistance de 1 et un potentiel de mouvement de 30. Lorsqu'ils sont endommagés, leur potentiel de mouvement est de 25. Leur réparation coûte 4 PR, et leur reconstruction depuis la réserve de force 8 PR.

Les marchands reconstruits depuis la réserve de force ne peuvent être placés que dans les villes suivantes : Baltimore, Norfolk, New York, Boston, Halifax, Louisbourg, Montréal et Québec (chantiers navals).

Les marchands peuvent transporter jusqu'à trois unités terrestres ou 10 PR par tour, mais ne peuvent pas combattre tant que des unités sont à bord.

2.6 Généraux

Il existe quatre types d'unités de Généraux. Ce sont les Commandants en Chef, les Commandants, les Généraux et les Amiraux. Ils entrent en jeu selon les renforts historiques (16.0) et sont définitivement retirés du jeu lorsqu'ils sont détruits. En tant que renforts historiques, ils ne coûtent rien en ravitaillement pour entrer en jeu et sont placés sur la carte selon l'Ordre de Bataille.

Les Généraux augmentent la limite d'empilement de l'hex dans lequel ils se trouvent à quatre unités.

Les Généraux n'ont pas de force de combat mais apportent un modificateur (1.3). Les Généraux ont une valeur variant de -2 à +2, c'est cette valeur qui sert de modificateur (ex : un jet de dé de 2 avec un Général +2 est équivalent à un jet de dé de 4 sur la TRC). Un Général +2 impliqué dans une attaque donnera un modificateur de +2. Un Général +2 attaqué

donnera un modificateur de -2. Donc si deux généraux adverses de valeur égale participent à une bataille, leurs modificateurs s'annuleront mutuellement. De même, par exemple si le Général en attaque est un +1 et si celui en défense est un -2, alors le modificateur pour cette bataille sera +3.

Les Généraux empilés avec des unités participant à une attaque doivent aussi participer à cette attaque, même si leur modificateur est négatif.

Les Généraux ont un potentiel de mouvement de 5 sur la carte NE et de 2 sur la carte SE, ils ne sont pas affectés par le terrain pour le mouvement.

Les Généraux permettent de faire des retraites ordonnées (6.4.5). Sans la présence d'un Général dans une attaque, toute retraite rendra les unités terrestres ou navales « hors de combat » ou détruites si ce ne sont pas des unités régulières.

Lorsque deux Généraux de grade égal sont présents dans un combat, c'est celui qui est entré en jeu en premier qui est prioritaire.

Sur les pions, le grade du Général est imprimé sous sa valeur. Les Commandants en Chef sont signalés par « C-inC », les Commandants par « Cmdr » et les Amiraux par « Adm ». Tous les autres sont des Généraux.

Si des unités ennemies entrent dans un hex occupé uniquement par un général, on lance 1D6. Sur un résultat de 1 à 5, le Général peut retraire d'un hex, et sur un résultat de 6 il est détruit.

Lors d'un combat terrestre, un résultat de 1 détruit un Général en attaque, et un jet de 6 détruit un Général en défense.

Commandants en Chef : Les Commandants en Chef sont les unités de Généraux avec le grade le plus élevé. Lors d'un combat ils sont prioritaires sur tous les autres Généraux amis présents et c'est leur valeur qui est utilisée pour le combat. Lorsqu'un nouveau Commandant en Chef arrive en jeu, il remplace l'ancien. Les Français n'ont qu'un seul Commandant en Chef (Montcalm) et les Britanniques en ont quatre. Donc, lorsque Loudoun entre en jeu, Braddock est retiré, puis lorsque Abercrombie arrive, Loudoun est retiré du jeu, puis lorsque Wolfe arrive, Abercrombie est retiré du jeu.

Commandants : Les Commandants sont les seconds Généraux avec le grade le plus élevé. Les Commandants sont prioritaires sur les Généraux et c'est leur valeur qui est utilisée lorsqu'ils sont présents dans un combat.

Généraux : Les Généraux sont les moins gradés et ils ne sont prioritaires sur aucune autre unité de Général.

Amiraux : Les Amiraux sont les seules unités de Généraux utilisées en mer. Un Amiral ajoute sa valeur à la force de l'unité navale qui le transporte. Sans Amiraux, un vaisseau de guerre est « endommagé » lorsqu'il se retire d'une bataille, et les Amiraux ne sont pas nécessaires pour la retraite ordonnée/retraite lorsque aucun vaisseau de ligne n'est engagé dans le combat. Lorsque ces navires sont présents, les Amiraux sont nécessaires pour une retraite ordonnée/retraite. Les Amiraux avec une valeur positive ajoutent également leur valeur aux jets d'interception et d'évasion.

2.7 Unités de Ravitaillement

Les unités de ravitaillement sont des unités génériques utilisées pendant les sièges et la Phase de Ravitaillement du Tour Mensuel (6.0) et lors de plusieurs phases pendant les Tours Saisonniers (5.0).

Les unités de ravitaillement ont un potentiel de mouvement de 3 sur la carte NE et de 1 sur la carte SE et subissent tous les modificateurs de terrain. Les unités de ravitaillement ne sont pas utilisées en combat et n'ont donc pas de force.

Les unités de ravitaillement peuvent être capturées par l'ennemi lorsque celui-ci occupe un hex ne contenant que des unités de ravitaillement. Le ravitaillement devient alors la propriété de l'autre joueur.

Si un hex avec du ravitaillement est perdu lors d'un combat, le ravitaillement ne peut pas se déplacer avec les unités qui retraitent. Capturer un hex en combat signifie capturer le ravitaillement qui s'y trouve.

Le ravitaillement présent dans un fort est détruit lorsque ce fort est détruit volontairement (4.1).

3 Ravitaillement et Logistique

Le ravitaillement est utilisé pour plusieurs choses. Principalement pour soutenir les unités et les empêcher d'être « hors de combat », détruites ou « endommagées ». Les unités déjà « hors de combat » ou « endommagées » seront détruites si elles ne reçoivent pas de ravitaillement. Ensuite, il est aussi utilisé pour recruter, construire et réparer des unités pendant les Tours Saisonniers. Et il est finalement aussi utilisé pendant les sièges (6.4.3).

Chaque colonie ou région produit une certaine quantité de ravitaillement à chaque Tour Saisonnier. Cette quantité peut être utilisée pour construire des unités de ravitaillement, échangée contre des nouvelles unités dans la réserve de force, ou échangée pour réparer des unités terrestres « hors de combat » et des unités navales « endommagées ».

Chaque unité terrestre, sauf les Généraux et les Amérindiens, a besoin de 1 PR par tour mensuel et ces points de ravitaillement sont déduits à chaque Phase de Ravitaillement. Il faut 1 PR par groupe de trois unités navales par tour mensuel si elles ne sont pas au port. Voir 6.3.2 pour les détails. S'il n'y a pas suffisamment de ravitaillement à portée (6.3.2), les unités qui n'ont pas été ravitaillées deviennent « hors de combat » si ce sont des unités d'infanterie régulière, ou détruites si elles n'en sont pas. Les unités navales qui ne reçoivent pas de ravitaillement deviennent « endommagées ».

Il faut 1 PR par canon et par tour mensuel pendant un siège (6.4.3).

Les unités de ravitaillement sont utilisées pour soutenir les unités terrestres pendant les Tours Mensuels et peuvent être

utilisés pendant les Tours Saisonniers et aussi de la façon décrite ci-dessous.

Pendant les Tours Saisonniers, le ravitaillement peut être échangé contre de nouvelles unités et également pour la réparation d'unités. Par exemple, si 10 PR ont été produits dans une certaine région, et qu'il y avait déjà 5 PR dans cette région, alors ces 15 PR peuvent être échangés contre un Vaisseau de Ligne présent dans la réserve de force. De même, si une unité d'infanterie régulière est « hors de combat », pour la réparer, on déduit 5 PR de la région où elle se trouve, soit de ce qui est déjà présent dans la région, soit de ce que la région produit pendant le Tour Saisonnier.

Chaque région de la carte produit une certaine quantité de ravitaillement à chaque Tour Saisonnier. La quantité produite est indiquée dans un petit bouclier près du nom de la région. Ces régions et les quantités produites sont les suivantes :

EMPIRE BRITANNIQUE

New Hampshire	6 ravitaillement
Massachusetts	24 ravitaillement
Rhode Island	6 ravitaillement
Connecticut	15 ravitaillement
New York	12 ravitaillement
New Jersey	12 ravitaillement
Pennsylvania	18 ravitaillement
Delaware	6 ravitaillement
Maryland	18 ravitaillement
Virginia	30 ravitaillement
Nova Scotia	12 ravitaillement
North Carolina	12 ravitaillement
South Carolina	9 ravitaillement
Georgia	6 ravitaillement
G. B.	30 ravitaillement

EMPIRE FRANÇAIS

District de Québec	30 ravitaillement
District de Montréal	18 ravitaillement
District de Trois-Rivières	6 ravitaillement
Gaspésie	6 ravitaillement
Acadie	6 ravitaillement
Île Royale	9 ravitaillement
Pays d'en Haut	6 ravitaillement
Domaine du Roi	3 ravitaillement
Louisiane	9 ravitaillement
Florida	9 ravitaillement
France	30 ravitaillement

Seules certaines villes de ces régions peuvent produire du ravitaillement. Elles sont indiquées plus loin. La quantité de ravitaillement qu'une région ne peut plus produire dans le cas où une ville a été capturée par l'ennemi est indiquée entre Parenthèses. Ex : Si Boston est capturée, le Massachusetts ne peut plus produire que 9 PR. Cette valeur de ravitaillement est également indiquée dans chaque ville sur la carte. Le ravitaillement doit être placé dans ou adjacent aux villes suivantes :

EMPIRE BRITANNIQUE

New Hampshire	Portsmouth (6)
Massachusetts	Springfield (6), Falmouth (3), Boston (15)
Rhode Island	Providence (3), Newport (3)
Connecticut	Hartford (6), New Haven (9)
New York	Albany (3), New York (8), Oswego (1)
New Jersey	Trenton (8), New Brunswick (4)
Pennsylvania	Philadelphia (14), Carlisle (4)
Delaware	Dover (6)
Maryland	Baltimore (12), Annapolis (6)
Virginia	Williamsburg (8), Norfolk (10), Alexandria (8), Richmond (4)
North Carolina	Wilmington (6), New Bern (6)
South Carolina	Charleston (9)
Georgia	Savannah (5), Brunswick (1)
Nova Scotia	Halifax (3), Grand Pré (3), Annapolis Royal (4), Lunenburg (1), Canso (1)

EMPIRE FRANÇAIS

District de Québec	Québec (22), Les Trois Pistoles (8)
District de Montréal	Montréal (16), Fort Chambly (2)
District de Trois-Rivières	Trois-Rivières (6)
Gaspésie	Gaspé (3), Paspébiac (1), Nepisiguit (1), Matane (1)
Acadie	Fort La Tour (3), Fort Beauséjour (3)
Île Royale	Louisbourg (8), Port Toulouse (1)
Pays d'en Haut	Fort Frontenac (3), Fort Niagara (2), Fort Duquesne (1)
Louisiane	Nouvelle-Orléans (6), Fort de Chartres (2), Fort Vincennes (1)
Florida	Pensacola (3), St. Augustine (6)
Domaine du Roi	La Malbaie (1), Tadoussac (1), Sept-Îles (1)

Les colonies dont toutes les villes productrices de ravitaillement sont capturées par l'ennemi ne produisent que la moitié de leur ravitaillement arrondi à l'inférieur pendant le Tour Saisonnier pour cet ennemi. Le ravitaillement est placé dans n'importe quelles villes produisant du ravitaillement. Ce ravitaillement n'est produit que pendant les Tours Saisonniers où la nation conquérante contrôle toutes les villes produisant du ravitaillement.

4 Terrains et Installations

Certains terrains ont un grade, le terrain de grade le plus élevé dans un hex étant le terrain utilisé pour les modificateurs et le mouvement. La classification est la suivante, le terrain habité étant de grade le plus élevé, les marais second, et ainsi de suite :

- Terrain habité
- Marais
- Montagnes
- Collines
- Forêts

Hexs Infranchissables : Si un côté d'hex est complètement recouvert par un terrain infranchissable ou de l'eau (ceci n'inclut pas les rivières) alors les unités terrestres ne peuvent pas traverser ce côté d'hex.

4.1 Fortifications

Forts : Il y a plusieurs forts imprimés sur la carte (Fort Augusta, Fort St. Frédéric, etc.) mais ils ne sont pas les seuls. Certaines villes ont aussi des forts (Québec, Louisbourg, etc.). Les forts sont indiqués hors-carte dans le Tableau de Force des Forts. On place donc un marqueur de force de fort face cachée dans le fort en question. Lorsque l'ennemi est adjacent à l'hex contenant le fort, le marqueur est retourné pour révéler sa force. Les unités Amérindiennes peuvent voir la force d'un fort à une distance de deux hexs. Mais la force de ce fort n'est révélée que tant que l'unité Amérindienne est dans les deux hexs du fort.

Les forts peuvent être renforcés pendant les Tours Saisonniers. Déduisez 4 PR de la région où se trouve le fort pour le renforcer d'un niveau. On ne peut pas construire de nouveaux forts, mais les forts détruits peuvent être reconstruits. Par exemple, si Fort Duquesne est réduit à une force de 0, alors pendant le Tour Saisonnier, la force de Fort Duquesne pourra être renforcée à un niveau de force de 1.

La force d'un fort est le modificateur appliqué lorsqu'il est attaqué. Donc un fort de force 3 appliquera un modificateur de -3 à toute attaque. Les forts peuvent aussi bombarder les unités navales (6.4.4). La force des forts varie de 1 à 5. La force des forts est indiquée dans la Mise en Place de la Campagne (14.0).

Les forts peuvent être volontairement détruits par le défenseur s'ils sont capturés en combat. Ceci empêchera l'ennemi d'utiliser le fort. Après que le défenseur ait été repoussé du fort, on lance 1D6 (si le défenseur souhaite détruire le fort), sur un résultat de 1 ou 2, le fort est détruit. Placez un marqueur « Fort Destroyed » (Fort Détruit) sur le Tableau des Forts à l'endroit approprié. Le ravitaillement présent dans le fort est également détruit. Sur un résultat de 3 à 6, le fort reste intact.

Lorsqu'un fort est capturé en combat, son niveau de force est réduit de 1.

Barricades : Les barricades sont des fortifications placées par des unités dans des hexs où il n'y a pas de fort. Une barricade peut être construite pendant la Phase Finale d'un Tour Mensuel. Les unités d'infanterie qui ne se sont pas déplacées ou n'ont pas combattu pendant ce Tour Mensuel peuvent construire une barricade dans leur hex, auquel cas on place un marqueur de barricade (breastwork) dans l'hex. Les barricades entraînent un modificateur de -1 lorsqu'elles sont attaquées.

Lorsqu'un hex avec des barricades est capturé en combat, le marqueur est retiré de l'hex.

4.2 Terrains

Rivières : Les rivières sont représentées par des lignes bleues sur la carte. Les rivières affectent le combat et le mouvement.

Si toutes les unités attaquent à travers une rivière, il y a un modificateur de -2. Si certaines unités attaquent à travers une rivière mais pas toutes, le modificateur est de -1.

Pour le mouvement, les rivières agissent comme le terrain habité. Donc, même s'il y a des forêts ou des montagnes dans l'hex où une rivière est présente, l'entrée dans l'hex ne coûte que 1 PM. Sur la carte SE, les rivières ne coûtent que ½ PM.

Forêts : Les forêts se trouvent dans tout hex où la couleur de base du terrain est verte. Les forêts affectent le mouvement et le combat.

Les collines, montagnes, marais ou terrains habités sont prioritaires sur les forêts.

Si un combat implique une unité d'infanterie régulière attaquant dans une forêt, alors l'attaquant subit un modificateur de -1.

Il faut dépenser 3 PM pour entrer dans une forêt sur la carte NE pour toutes les unités, sauf pour la Milice Canadienne, la Milice Américaine, la Milice Espagnole et les unités Amérindiennes. Ces unités ne dépensent que 1 PM. Les forêts coûtent 1 PM pour toutes les unités sur la carte SE sauf pour la Milice Canadienne, la Milice Américaine, la Milice Espagnole et les unités Amérindiennes. Ces unités ne dépensent que ½ PM.

Les canons ne peuvent pas entrer dans une forêt, à moins qu'il n'y ait une rivière dans cet hex.

Collines : Les collines sont représentées par des taches vertes claires sur la carte. Elles affectent le combat et le mouvement.

Les montagnes, marais et terrains habités sont prioritaires sur les collines.

Toutes les attaques en colline subissent un modificateur de -1.

Toutes les unités dépensent 3 PM pour entrer dans une colline sur la carte NE, sauf les unités Amérindiennes qui dépensent 1 PM. Sur la carte SE, les collines coûtent 1 PM pour toutes les unités, sauf pour les unités Amérindiennes, dont le coût est de ½ PM.

Les canons ne peuvent pas entrer dans une colline à moins qu'il n'y ait une rivière dans cet hex.

Montagne : Les montagnes sont représentées par des taches vertes foncées sur la carte. Elles affectent le mouvement et le combat.

Les marais et les terrains habités sont prioritaires sur les montagnes.

Toutes les attaques en montagne subissent un modificateur de -2.

Toutes les unités dépensent 3 PM pour entrer dans une montagne sur la carte NE et 1 PM sur la carte SE.

Les canons ne peuvent pas entrer dans une montagne à moins qu'il n'y ait une rivière dans cet hex.

Marais : Les marais sont représentés par des taches vertes très claires avec des symboles d'herbe. Les marais affectent le mouvement et le combat.

Le terrain habité est prioritaire sur les marais.

Toutes les attaques en marais subissent un modificateur de -2.

Toutes les unités dépensent 3 PM pour entrer dans un marais sur la carte NE et 1 PM sur la carte SE.

En dehors de la milice et des Amérindiens, aucune unité ne peut entrer dans un hex de marais, sauf si une rivière est également présente dans l'hex.

Terrain Habité : Le terrain habité est représenté par des taches jaunes, marrons et vertes qui ressemblent à des champs. Le terrain habité n'a aucun effet sur le mouvement et le combat. Son coût d'entrée sur la carte NE est de 1 PM et de ½ PM sur la carte SE.

Terrain Infranchissable : Le terrain infranchissable est représenté par des points vert foncé sur les lignes de côte. Ce terrain peut être considéré comme un hex partiellement terrestre ou côtier. Il n'est représenté sur la carte que pour des raisons esthétiques, et les unités ne peuvent pas traverser de côtés d'hexs complètement recouverts de terrain infranchissable.

Villes : Les villes sont représentées par les plans historiques dans les hexs ainsi que leurs noms. Les villes incluent des lieux-dits, comme les forts (par exemple Fort Frontenac). Les villes n'ont aucun effet sur le mouvement ou le combat.

Les villes sont utilisées pour que les unités « hors de combat » puissent récupérer. Ces unités peuvent redevenir pleinement opérationnelles dans les villes pendant les Tours Saisonniers, comme indiqué en 5.5.

Certaines villes sont également utilisées pour construire du ravitaillement et des unités, comme indiqué en 5.4. La capture de certaines villes est également nécessaire pour gagner la partie (12.0). Finalement, la capture des villes compte dans les objectifs de victoire mensuels (6.1).

4.3 Installations Maritimes

Si des unités navales sont au port lorsque des unités ennemies capturent ce port lors d'un combat ou d'un mouvement, on doit lancer un dé pour chaque unité navale au port juste après l'occupation de l'hex par l'ennemi. Utilisez 1D10, sur un résultat de 1 ou 2, les unités deviennent la propriété du joueur qui a capturé le port (places un marqueur Britannique ou Français sur l'unité pour indiquer son propriétaire), sur un résultat de 3 à 5, les unités sont détruites et placées dans la réserve de force, et sur un résultat de 6 à 10, les unités se déplacent dans un hex de mer adjacent qui n'est pas déjà occupé par des unités navales ennemies. Si un tel hex n'existe pas, les navires sont capturés.

Petits Ports : Les petits ports sont représentés par une ancre sur un fond vert et se trouvent dans certaines villes côtières. Dans les petits ports, les unités navales ne consomment pas de ravitaillement. Il y a une limite d'empilement de six unités navales par petit port. Les unités dépassant cette limite peuvent rester dans l'hex, mais ne sont pas considérées comme étant au port.

Ports : Les ports sont représentés par une ancre sur un fond bleu et se trouvent dans certaines villes côtières. Dans les ports, les unités navales ne consomment pas de ravitaillement, et celles qui sont « endommagées » peuvent être réparées (5.5). Il y a une limite d'empilement de 12 unités navales par port. Les unités dépassant cette limite peuvent rester dans l'hex, mais ne sont pas considérées comme étant au port.

Chantier Naval : Les chantiers navals sont représentés par des ancres sur fond bleu et entourées de navires, ils se trouvent dans certaines villes côtières. Dans les chantiers navals, les unités navales ne consomment pas de ravitaillement, et celles qui sont « endommagées » peuvent être réparées (5.5). On peut aussi y construire des unités navales à partir de la réserve de force (5.4). Il n'y a pas de limite d'empilement dans ces hexs.

Hexs de Mer : L'hex de mer est un terme général utilisé dans les règles, il inclut les hexs côtier et d'océan.

Hexs Côtiers : Les hexs côtiers sont représentés en bleu clair. Les unités navales doivent dépenser 1 PM pour entrer dans un hex côtier sur la carte NE et 2 PM sur la carte SE. Cependant, les hexs côtiers peuvent entraîner un naufrage (6.2.2).

Des unités navales et terrestres peuvent être présentes dans un hex côtier.

Certains hexs côtiers représentent des fleuves navigables, comme le Saint Laurent par exemple. Les unités navales peuvent se déplacer le long de ces fleuves tant qu'il y a des hexs côtiers.

Le coût des hexs côtiers est de 1 PM, quel que soit l'autre type de terrain dans l'hex.

Fleuve Saint Laurent : Le Saint Laurent gèle en Octobre, Novembre-Décembre et Mars. Les hexs entre Montréal et Les Trois Pistoles-Tadoussac (tout ce qui est à l'ouest du point de gel) deviennent non navigables pendant ces tours.

On lance un dé pour les unités navales n'étant pas au port et qui se trouvent dans ces hexs pendant les tours de Octobre,

Novembre-Décembre et Mars pendant chacun des trois tours. Utilisez 1D6, sur un résultat de 1 ou 2, l'unité est détruite, et sur un résultat de 3 à 5, l'unité est endommagée (à moins qu'elle ne soit déjà endommagée, auquel cas elle est détruite). Sur un résultat de 6, il ne se passe rien. Ce jet est fait pendant la Phase de Finale de chacun des trois tours.

Le Saint Laurent à l'est de Montréal, comme d'autres extrémités de fleuves, est composé d'hexs côtiers. Donc les attaques qui le traversent doivent être des assauts amphibies (6.4.7).

Hexs d'Océan : Les hexs d'océan sont représentés en bleu. Seules les unités navales, ou des unités terrestres transportées par des unités navales peuvent y entrer. Le coût est de 1 PM sur la carte NE et de 2 PM sur la carte SE.

5 Tour Saisonnier

Il y a un Tour Saisonnier entre les mois d'Avril et Mai, Juin et Juillet, et Août et Septembre, ainsi qu'après Octobre et avant Mars. Ces tours sont les Tours Saisonniers de Printemps, Été, Automne, Hiver et Janvier-Février respectivement.

Pendant les Tours Saisonniers, on peut acheter de nouvelles unités, placer du ravitaillement et des unités historiques sur la carte, choisir des cartes événements, réparer des forts, des unités navales et des unités terrestres.

Il y a cinq phases pendant le Tour Saisonnier :

- 1) Phase des Cartes Événements
- 2) Phase de Placement des Unités
- 3) Phase de Placement du Ravitaillement
- 4) Phase de Recrutement des Unités
- 5) Phase de Réparation des Fortifications

5.1 Phase des Cartes Événements

Pendant la Phase des Cartes Événements, on choisit deux cartes de la pioche (3 en Hiver, aucune en Janvier-Février). La pioche ne devrait contenir que les cartes de l'année en cours et des années précédentes qui n'ont pas encore été choisies. La liste des cartes événements, ce qu'elles font, et l'année où elles peuvent être choisies se trouve en 13.0.

À la fin de l'année, les cartes qui restent sont rejointes par les cartes de l'année suivante. Mélangez la pioche lorsque de nouvelles cartes sont ajoutées.

Pendant le Tour Saisonnier d'Hiver, les cartes de l'année suivante sont ajoutées à la pioche après que les trois cartes aient été choisies.

Les instructions imprimées sur les cartes doivent être appliquées juste après que la carte ait été choisie.

Il y a six cartes indiquées en 13.0 qui sont placées dans la pioche chaque année. Lorsqu'elles sont choisies, mettez-les de côté de façon à pouvoir les remettre dans la pioche l'année suivante.

En 1762 il n'y aura que six cartes dans la pioche. Donc, deux cartes seront choisies au Printemps, en Été et en Automne, et aucune pendant le Tour d'Hiver.

5.2 Phase de Placement des Unités

Pendant la Phase de Placement des unités, toutes les unités qui arrivent selon le calendrier des renforts historiques (16.0) sont placées sur la carte. Les unités sont placées en Grande Bretagne, en France, ou en Amérique du Nord selon les indications du calendrier.

Certaines unités ont un placement très spécifique (comme la Grande Bretagne, la France ou Québec) tandis que d'autres ont un placement plus général (Amérique du Nord, Pays d'en Haut). Lorsqu'il y a une indication de placement général, les unités peuvent être placées n'importe où dans le territoire contrôlé par le joueur. Par exemple, un Général Britannique à placer en Amérique du Nord pourrait être placé juste à côté de Québec si le Britannique contrôle cet hex.

5.3 Phase de Placement du Ravitaillement

Pendant la Phase de Placement du Ravitaillement, chaque joueur place les quantités de ravitaillement indiquées en 3.0. Les quantités de ravitaillement produites par chaque colonie sont aussi indiquées sur la carte par des icônes présentes dans les territoires.

Par exemple, le Massachusetts reçoit 24 PR qui peuvent être placés à Springfield, Farmouth et Boston. Le joueur Britannique contrôle ces villes et décide d'en mettre 15 à Boston et 9 à Springfield. Les joueurs Britanniques et Français font ceci pour chaque région sous leur contrôle. Tout le ravitaillement produit dans une colonie peut être placé dans une ville avec une valeur de ravitaillement ou dans un hex adjacent à cette ville.

Les villes et les forts assiégés limitent où et combien de points de ravitaillement peuvent être placés (6.4.3). Le ravitaillement ne peut pas être placé dans des villes ou des forts assiégés, et la valeur de ravitaillement de la ville ou du fort est déduite de la quantité de ravitaillement produite par la colonie. Par exemple, si Louisbourg est assiégée, la production de ravitaillement de l'Île Royale est réduite à 1 (Port Toulouse).

5.4 Phase de Recrutement des Unités

Pendant la Phase de Recrutement, chaque joueur peut recruter et acheter des unités de sa réserve de force, et le joueur Français peut aussi échanger des Frégates contre des marins (2.2).

Les unités doivent être placées dans ou adjacentes à des villes de leur région de placement (les unités de Milice du Massachusetts au Massachusetts...).

Le processus est le suivant : Un joueur décide des unités qu'il souhaite recruter ou construire dans la réserve de force. Par exemple, le joueur Britannique souhaite recruter une unité de Milice du Massachusetts et construire un Marchand. Le joueur souhaite recrute la milice à Boston et construire le Marchand à Norfolk. Il retire donc 3 PR du territoire du Massachusetts, prend l'unité de Milice du Massachusetts dans la réserve de force et la place à Boston. Il retire ensuite 8 PR du territoire de Virginie puis prend le Marchand dans la réserve de force et le place à Norfolk.

Les joueurs font ces actions simultanément et peuvent recruter autant d'unités que leur ravitaillement le leur permet.

5.5 Phase de Réparation des Fortifications

Pendant la Phase de Réparation des Fortifications, les forts peuvent être renforcés et les unités navales réparées.

Forts : Pour renforcer un fort, déduisez 4 PR de la région où se trouve le fort pour augmenter son niveau de un. Par exemple, si le joueur Français souhaite faire passer Fort Duquesne de 3 à 4, il déduira 4 PR du Pays d'en Haut puis échangera le marqueur de force 3 contre un marqueur de force 4.

La force d'un fort ne peut pas être supérieure à 5.

On ne peut pas construire de nouveaux forts, mais on peut reconstruire les forts détruits. Par exemple, si Fort Duquesne est réduit à 0 à un moment ou un autre, il pourra être renforcé et passer à force 1 pendant un Tour Saisonnier. Ceci n'est applicable qu'aux villes avec un nom de fort et aux villes qui contenaient un fort au début de la partie.

Les forts ne peuvent être renforcés que d'un point par Tour Saisonnier. Ils ne peuvent pas dépasser leur niveau de force de départ.

Unités Terrestres : Pour réparer les unités d'infanterie régulière « hors de combat », elles doivent se trouver dans une ville ou un fort pendant le Tour Saisonnier. La réparation d'une unité coûte 5 PR.

Par exemple, le joueur Français souhaite réparer une unité d'infanterie régulière « hors de combat » à Louisbourg. Il retire 5 PR de l'Île Royale et retire le marqueur « hors de combat » de l'unité d'infanterie.

Unités Navales : Pour réparer une unité navale « endommagée », celle-ci doit être dans un port ou un chantier naval pendant le Tour Saisonnier. Le coût de réparation d'une unité navale varie selon son type (2.5).

Par exemple, le joueur Britannique souhaite réparer un Vaisseau de Ligne « endommagé » à New York. Il retire 8 PR de la colonie de New York et retire le marqueur « damaged » du Vaisseau de Ligne.

6 Tour Mensuel

Les Tours Mensuels sont les tours où se déroulent tous les combats et les mouvements. Il y a neuf Tours Mensuels par an (Mars à Octobre et Novembre-Décembre).

Il y a six phases par Tour Mensuel :

- 1) Phase Initiale
- 2) Phase Navale
- 3) Phase de Ravitaillement
- 4) Phase de Combat
- 5) Phase de Mouvement
- 6) Phase Finale

6.1 Phase Initiale

Pendant la Phase Initiale les joueurs déterminent qui a l'initiative. L'initiative est obtenue par le joueur ayant le plus de victoires sur le Tableau des Objectifs de Victoire.

A chaque tour les victoires sont indiquées sur le Tableau des Objectifs de Victoire. Une victoire est définie de trois façons :

- 1) Détruire toutes les unités dans un hex occupé par l'ennemi par l'intermédiaire du combat sans que tous les attaquants ne soient détruits.
- 2) En forçant toutes les unités ennemies à quitter un hex sans que tous les attaquants ne soient détruits.
- 3) En capturant une ville ou un fort.

Lorsqu'un joueur obtient un de ces résultats, il augmente son Objectif de Victoire de un. Pendant la Phase Initiale du tour suivant, le joueur avec le plus de victoires aura l'initiative pour ce tour. Lorsque l'initiative est déterminée, les objectifs de victoire sont remis à zéro.

Si les Français et les Britanniques ont le même nombre de victoires (y compris 0), on lance 1D6 et le joueur obtenant le résultat le plus élevé gagne l'initiative.

L'initiative donne au joueur le choix de se déplacer en premier pendant les Phases Navales, de Ravitaillement, de Combat et de Mouvement.

6.2 Phase Navale

Tous les mouvements et les combats des unités navales ont lieu pendant la Phase Navale. L'embarquement des unités terrestres a également lieu pendant cette phase.

Il y a deux sous-phases dans la Phase Navale, la Sous-Phase de Combat et la Sous-Phase de Mouvement.

6.2.1 Sous-Phase de Combat

Le combat entre les unités navales se déroule pendant la Sous-Phase de Combat. Le combat peut aussi se dérouler pendant la Sous-Phase de Mouvement par l'intermédiaire de l'interception. L'interception est également un facteur pour le mouvement des unités pendant cette phase. Le processus de la Sous-Phase de Combat est le suivant :

- 1) Celui qui a l'initiative décide s'il se déplace en premier ou en second.
- 2) Le joueur déclare les attaques qu'il va tenter et déplace ses unités navales en fonction de leurs potentiels de mouvement dans les hex des unités navales ennemies qu'il désire attaquer. Ses unités peuvent subir une interception (6.2.2).
- 3) Le combat a lieu.
- 4) Le joueur qui se déplace en second répète les étapes 2 et 3.

Combat Naval : Le combat naval suit les étapes suivantes, qui ont lieu pour chaque tentative d'attaque du tour :

- 1) L'attaquant lance 1D10 pour essayer de localiser les unités ennemies. Sur un résultat de 1 à 7 les unités ennemies ont été localisées et les joueurs passent à l'étape 2. Sur un résultat de 8 à 10 les unités ennemies n'ont pas été localisées et les unités de l'attaquant sont déplacées dans un hex qui leur est adjacent et qui n'est pas occupé par d'autres unités ennemies, aucun combat n'a lieu.
- 2) Si l'ennemi est localisé, le défenseur déclare s'il a l'intention de rester dans l'hex ou s'il tente de s'enfuir. S'il tente de s'enfuir, on lance 1D10. Sur un résultat de 1 à 5 la fuite a réussi et le défenseur peut déplacer ses unités navales dans un hex de mer qui n'est pas occupé par des unités ennemies et aucun combat n'a lieu. S'il y a des Amiraux parmi les unités navales du défenseur, la valeur de l'Amiral le plus gradé est ajoutée au résultat nécessaire pour la fuite. Donc si un Amiral +2 est sur une unité navale en défense, il faudra un résultat de 1 à 7 pour réussir à s'enfuir.
Un Bombardement Côtier a lieu (6.4.4) si c'est possible.
- 3) Si le jet de localisation est réussi et que le jet de fuite est raté ou n'a pas été tenté, un combat a lieu. L'attaquant lance 1D10 pour chacune de ses unités navales. Un coup au but est obtenu lorsque le résultat du dé est inférieur ou égal à la force de l'unité. Donc si un Vaisseau de Ligne attaque, il obtiendra un coup au but sur un résultat de 1 à 5. Les Amiraux peuvent augmenter la plage de résultats nécessaires d'une unité comme indiqué en 2.6.
- 4) Le défenseur lance 1D10 pour chacune de ses unités navales. Un coup au but est obtenu lorsque le résultat du dé est inférieur ou égal à la force de l'unité. Les Amiraux peuvent également augmenter la force de tir des unités en défense.
- 5) Pour chaque coup au but obtenu on place un marqueur « damaged » sur une unité, ou une unité endommagée est détruite. Par exemple, si le Britannique a obtenu trois coups au but contre le Français, le joueur Français devrait, par exemple, placer un marqueur « damaged » sur deux unités navales et mettre un navire déjà endommagé dans la réserve de force. Les deux joueurs répartissent leurs pertes. Une unité navale intacte peut subir deux pertes, ce qui la détruit.
- 6) Si les deux camps ont encore des navires dans l'hex, l'attaquant décide s'il se retire ou reste pour un autre tour de combat. S'il décide de se retirer, le défenseur peut décider de le poursuivre. Si le défenseur décide de poursuivre, on lance 1D10 et sur un résultat de 1 à 5 (affecté par les Amiraux avec une valeur positive, comme pour la fuite) un autre tour de combat a lieu. Si l'attaquant décide de se retirer et que le défenseur décide de ne pas le

poursuivre ou s'il a raté son jet de poursuite, alors l'attaquant déplace ses unités navales dans un hex de mer adjacent qui n'est pas occupé par d'autres unités navales ennemies. N'oubliez pas que si des Vaisseaux de Ligne sont présents dans un combat, un Amiral est nécessaire pour pouvoir se retirer sans pénalité.

- 7) Si l'attaquant décide de rester dans l'hex, le défenseur peut à nouveau tenter de s'enfuir et on revient à l'étape 2.

S'il y a des Vaisseaux de Ligne impliqués dans un combat naval, tout retrait de la part du défenseur ou de l'attaquant nécessite la présence d'un Amiral pour qu'il n'y ait pas de pénalité. S'il n'y a pas d'Amiral avec la flotte qui se retire, une unité navale est endommagée ou une unité navale endommagée est détruite. Ceci n'inclut pas la fuite avant le début du combat.

Les étapes 2 à 7 sont répétées jusqu'à ce qu'un camp ou l'autre ait réussi à quitter la bataille ou jusqu'à ce qu'un camp ait été entièrement détruit.

La fuite n'est pas possible s'il n'y a aucun hex de mer adjacent vide d'unités navales ennemies.

Combat au Port : Si un combat a lieu dans un port, les canons ou les forts peuvent faire un bombardement côtier (6.4.4) entre l'étape 2 et l'étape 3, mais uniquement pendant un seul tour de combat. Le jet de localisation n'est pas fait, mais la fuite est possible. Si une fuite a lieu, la flotte est autorisée à emmener du ravitaillement avec elle.

6.2.2 Sous-Phase de Mouvement

Pendant la Sous-Phase de Mouvement, toutes les unités navales qui n'ont pas combattu peuvent se déplacer et embarquer des unités navales.

Celui qui a l'initiative décide s'il se déplace en premier ou en second pendant la Sous-Phase de Mouvement.

Les unités navales peuvent se déplacer en fonction de leurs potentiels de mouvement, en prenant en compte les différences entre les hexs côtiers et les hexs d'océan. L'intégralité de la route à suivre doit être déclarée avant d'effectuer le mouvement.

Le Bombardement Côtier peut avoir lieu pendant cette sous-phase.

D'Europe vers l'Amérique : Les unités navales peuvent se déplacer directement depuis la Zone de Grande Bretagne ou de France vers les cartes d'Amérique du Nord. Ceci est fait simplement en retirant les unités navales de la Zone de Grande Bretagne ou de France et en les plaçant dans n'importe quel hex du bord sud ou est de la carte NE ou du bord est de la carte SE. Ceci termine le mouvement pour ces unités. Les unités ne peuvent pas se déplacer de la Zone de Grande Bretagne ou de France pour attaquer des unités sur les cartes d'Amérique du Nord. Se déplacer de l'Amérique du Nord vers l'Europe est fait de la même façon, les unités navales devant commencer la Phase Navale sur le bord est ou sud de la carte NE ou le bord est de la carte SE.

De l'Atlantique vers le Golfe du Mexique : Pour traverser l'Océan Atlantique vers le Golfe du Mexique, les unités navales vont sur le bord sud de la carte SE dans l'Océan

Atlantique. Pour entrer dans le Golfe du Mexique, les unités navales sont placées sur le bord sud de la carte SE dans le Golfe du Mexique. Ce mouvement coûte 10 PM.

Transfert entre Cartes : Les unités navales peuvent se transférer de la carte SE vers la carte NE et réciproquement simplement en se déplaçant d'un bord de carte à l'autre pour le coût de 1 PM. Pour la carte NE, ce sont les hexs sur le bord sud des zones maritimes (6.3.2) contenant Chesapeake Bay et Delaware Bay. Pour la carte SE, ce sont les bords nord et est de la zone maritime contenant la côte de la Caroline du Nord.

Naufrage : Un naufrage peut se produire lorsque des unités navales traversent ou entrent dans des hexs côtiers. Lorsqu'une pile d'unités navales entrent dans un hex côtier, on lance 2D6. Ce jet n'est fait qu'une seule fois pour toute la durée du mouvement d'une pile d'unités navales. Sur un double 1, un naufrage a lieu.

Lorsqu'il y a un naufrage, on lance 1D6. Le résultat est divisé par deux puis arrondi au supérieur. Ceci indique le nombre d'unités qui doivent être endommagées ou coulées. L'effet du naufrage a lieu lorsque les unités atteignent leur destination. Ainsi, les unités ne sont pas endommagées pendant leur transit.

Si le seul hex côtier pénétré au cours du mouvement est lorsque les navires entrent au port, on ne fait pas de jet de naufrage. De même, si des unités navales commencent leur mouvement dans un hex côtier, on ne fait pas non plus de jet de naufrage à moins que ces unités n'entrent dans un autre hex côtier.

Embarquer des Unités : Les unités navales peuvent embarquer des unités terrestres et de ravitaillement pendant cette sous-phase. Pour cela, les unités navales embarquant des unités terrestres ou de ravitaillement doivent se trouver dans un port de n'importe quel type. L'unité terrestre ou de ravitaillement à embarquer doit également se trouver dans ce port. Ensuite on considère que les unités terrestres ou de ravitaillement sont sur les unités navales et peuvent se déplacer avec elles. L'embarquement peut avoir lieu avant ou pendant le mouvement des unités navales.

Interception : Les unités navales peuvent intercepter des unités navales ennemies lorsqu'elles passent à une distance de deux hexs de mer. Les unités navales au port peuvent intercepter des unités navales ennemies qui passent à une distance de trois hexs de mer.

L'interception se déroule de la même façon qu'une attaque. Les unités qui interceptent sont déplacées dans l'hex, le défenseur peut tenter de s'enfuir, et ainsi de suite. La procédure d'attaque pendant une interception est la même que pour le combat naval.

L'interception peut également avoir lieu pendant la Sous-Phase de Combat.

L'interception met fin temporairement au mouvement des unités navales interceptées. Lorsque le combat est terminé, ou si les navires ne sont pas localisés, ou si la fuite a réussi, les unités navales peuvent continuer leur mouvement. Cela signifie également que les unités peuvent retourner dans la direction d'où elles sont venues.

Les navires peuvent intercepter même s'ils se sont déjà déplacés pendant la Phase Navale. Les unités navales ne peuvent intercepter qu'une seule fois par Phase Navale.

Si une flotte (A) attaque une autre flotte (B) et que la flotte B s'est enfuie, alors la flotte A ne pourra pas intercepter la flotte B pendant la sous-phase de mouvement de ce tour, mais le pourra pendant la sous-phase de combat.

La Contre-Interception, ou l'interception de navires qui interceptent est autorisée. Par exemple, si la flotte Française A est interceptée par une flotte Britannique B, alors la flotte Française B (si elle est à portée d'interception de la flotte Britannique) peut intercepter la flotte Britannique. Il est également possible que d'autres unités interceptent les unités en contre-interception, et que ces unités soient à leur tour interceptées, et ainsi de suite, tant qu'il y a des unités ayant la possibilité d'intercepter d'autres unités.

Faufilement : Des unités navales peuvent tenter de se faufiler à travers les flottes ennemies en passant dans les hexs occupés par ces flottes. Une tentative de faufilement est déclarée lors de la déclaration de la route des unités avant que le mouvement n'ait lieu.

Si la flotte en mouvement n'a que des Marchands, elle peut se faufiler avec un résultat de 1 à 5 sur 1D10. Si la flotte n'a que des Frégates avec éventuellement des Marchands, elle peut se faufiler sur un résultat de 1 à 4. Si la flotte a des Vaisseaux de Ligne, elle peut se faufiler sur un résultat de 1 à 3. L'Amiral le plus gradé peut ajouter sa valeur au résultat nécessaire pour réussir à se faufiler.

Si le faufilement échoue, les unités navales peuvent être interceptées par la flotte ennemie si le joueur ennemi le désire.

Les unités navales qui réussissent à se faufiler dans un hex ne peuvent pas être interceptées par la flotte qui occupe cet hex.

6.3 Phase de Ravitaillement

Le ravitaillement est géré pendant la Phase de Ravitaillement. Il y a deux sous-phases pendant la Phase de Ravitaillement. La Sous-Phase de Mouvement et la Sous-Phase de Déduction. Les unités de ravitaillement ne peuvent pas entrer dans des hexs inoccupés se trouvant dans la Zone de Contrôle d'unités ennemies. Une Zone de Contrôle est composée des six hexs entourant une unité. Si une unité d'infanterie amie se trouve dans un hex en Zone de Contrôle, alors l'unité de ravitaillement peut traverser cet hex.

6.3.1 Sous-Phase de Mouvement

Pendant la Sous-Phase de Ravitaillement de la Phase de Ravitaillement, toutes les unités de ravitaillement peuvent se déplacer. Celui qui a l'initiative décide s'il se déplace en premier ou en second pendant cette sous-phase.

Toute unité de ravitaillement embarquée sur une unité navale peut débarquer si l'unité navale est dans un port ami. Les unités de ravitaillement qui débarquent d'une unité navale ne peuvent pas se déplacer plus loin pour le reste du tour. Les unités de ravitaillement ne peuvent pas entrer dans des hexs inoccupés se trouvant dans la Zone de Contrôle d'unités

ennemies. Une Zone de Contrôle est composée des six hexs entourant une unité. Si une unité d'infanterie amie se trouve dans un hex en Zone de Contrôle, alors l'unité de ravitaillement peut traverser cet hex.

6.3.2 Sous-Phase de Déduction

Pendant cette sous-phase, les unités de ravitaillement sont retirées de la carte de façon à soutenir les unités terrestres et navales. Toute unité n'ayant pas d'unités de ravitaillement pour la soutenir devient « hors de combat » si elle est régulière, détruite si elle ne l'est pas, ou « endommagée » si c'est une unité navale. Cette sous-phase se déroule simultanément pour les deux joueurs.

La portée de ravitaillement est de cinq hexs sur la carte NE et de trois hexs sur la carte SE.

Pendant cette sous-phase, toute unité qui n'est pas « hors de combat » a besoin qu'une unité de ravitaillement soit retirée de la carte (ne comptez pas les unités de milice des colonies en paix). Ces unités de ravitaillement doivent être à portée de ravitaillement de l'unité et avoir un chemin libre d'unités ennemies ou d'hexs de mer vers l'unité à soutenir. Par exemple, une unité à Port Toulouse entraînerait le retrait d'une unité de ravitaillement de Louisbourg, car Louisbourg est à deux hexs de Port Toulouse et donc à portée de ravitaillement de l'unité.

Les unités de ravitaillement embarquées sur des unités navales peuvent aussi être utilisées pour ravitailler des unités à terre si les navires de transport sont dans un hex côtier à portée.

Si une unité n'a aucune unité de ravitaillement à portée de ravitaillement, alors elle devient « hors de combat » si elle est régulière, sinon elle est détruite.

Les unités embarquées sur des navires peuvent utiliser le ravitaillement embarqué sur d'autres navires présents dans l'hex, ou à portée du port où se trouvent les navires et les unités.

De même, pendant cette sous-phase, les unités de ravitaillement sont déduites pour les unités navales qui ne sont pas au port. Les hexs de mers sont répartis dans plusieurs grandes zones représentées par des lignes bleues claires situées sur les côtés d'hexs. La ligne du point de gel sur le Saint Laurent est également une ligne de zone maritime. Pour chaque groupe de trois unités navales qui ne sont pas au port contrôlées par le même joueur dans une zone maritime, il faut déduire une unité de ravitaillement embarquée des unités navales se trouvant dans cette zone maritime. Ceci s'applique, pour les multiples de 3. Donc s'il y a 1 ou 2 unités navales dans une zone maritime, on ne déduit pas de point de ravitaillement. S'il y a 3 à 5 unités navales dans une zone maritime, il faut déduire 1 PR. De 6 à 8 unités navales, 2 PR, et ainsi de suite. Les Zones de Grande Bretagne et de France sont considérées comme des ports pour la déduction du ravitaillement.

S'il n'y a pas suffisamment d'unités de ravitaillement embarquées dans une zone maritime pour soutenir toutes les unités navales qui ne sont pas au port, alors les unités qui ne reçoivent pas de ravitaillement reçoivent à la place un marqueur « damaged ».

Les unités dans la Zone de Grande Bretagne ou de France ont également besoin de recevoir du ravitaillement.

6.4 Phase de Combat

Tous les combats terrestres, sièges, bombardements côtiers et raids ont lieu pendant la phase de combat. Le mouvement peut également avoir lieu. La phase alterne entre le joueur Britannique et le joueur Français, chacun attaquant après l'autre. Une attaque est définie comme un combat terrestre, un siège, un bombardement côtier ou un raid. Un mouvement peut également être substitué à une attaque pendant cette phase.

Les unités ne peuvent pas capturer les villes ou forteresses inoccupées se trouvant dans une Zone de Contrôle ennemie (6.3.1). Les villes et les forteresses ne peuvent être capturées en combat que lorsque les unités ennemies sont repoussées hors de la ville ou du fort, même lorsque d'autres unités ennemies projettent leur ZDC dans cette ville ou ce fort.

Pendant la Phase de Combat, on utilise 1D6 pour résoudre les combats, et 1D10 pour résoudre les sièges et les raids.

Il n'y a pas de sous-phase pendant la Phase de Combat, mais il y a plusieurs étapes à suivre. Les voici :

- 1) Celui qui a l'initiative décide s'il attaquera en premier ou en second.
- 2) Le joueur déclare l'attaque ou le mouvement qu'il va faire et déplace ses unités dans l'hex adjacent aux unités ennemis qu'il désire attaquer ou dans l'hex où il souhaite les déplacer, tout cela en fonction de leurs potentiels de mouvement.
- 3) L'attaque a lieu.
- 4) Le joueur qui doit se déplacer ensuite répète les étapes 2, 3 et 4.

On ne peut faire qu'une seule attaque à la fois, et ceci en alternant les attaques. Par exemple, les Britanniques ont l'initiative et décident de se déplacer en premier. Ils font un combat terrestre. Ensuite les Français font un raid contre une ville. Puis les Britanniques font un bombardement côtier. Puis les Français font un siège. Puis les Britanniques font un autre combat terrestre, et ainsi de suite. Ce processus continue jusqu'à ce que chaque joueur ait passé l'un après l'autre successivement (lorsqu'un joueur décide de ne pas attaquer ou se déplacer).

Les unités ne peuvent faire qu'une seule attaque ou mouvement par tour.

6.4.1 Combat Terrestre

Le combat terrestre a lieu à travers des côtés d'hex et non pas dans un hex. Donc les unités qui attaquent doivent être adjacentes aux unités qu'elles veulent attaquer. Leur force est projetée à travers le côté d'hex. Le combat terrestre se déroule de la façon suivante :

- 1) Le joueur déplace ses unités dans des hex adjacents à l'hex qu'il souhaite attaquer et indique les unités qui participeront à l'attaque.

- 2) On additionne la force de toutes les unités qui attaquent. On additionne la force de toutes les unités en défense.
- 3) Lorsque la force de l'attaquant est supérieure à celle du défenseur, on divise la force totale de l'attaquant par celle du défenseur en arrondissant les fractions à l'entier inférieur. Le résultat obtenu est un rapport de force. Par exemple, si l'attaquant a une force totale de 16 et que celle du défenseur est de 5, alors 16 divisé par 5 donne 3,2, qui est arrondi à 3. Le rapport de force est donc de 3-1. Lorsque la force du défenseur est supérieure à celle de l'attaquant, on divise la force du défenseur par celle de l'attaquant, en arrondissant à l'entier supérieur. Par exemple, si la force de l'attaquant est de 3 et celle du défenseur de 7, alors 7 divisé par 3 donne 2,33 arrondi à 3. Le rapport de force est donc 1-3. Les seules exceptions sont les rapports 2-3 et 3-2. Les rapports sont de 3-2 ou 2-3 lorsque le résultat de la division est supérieur à 1,5 et inférieur à 2.
- 4) On lance 1D6. On additionne et/ou on soustrait tous les modificateurs (terrain, Généraux, canons, etc.) au résultat. Le résultat du combat se trouve à l'intersection du résultat modifié et du rapport de force sur la Table de Résultats des Combats. Appliquez le résultat.

Voici les différents résultats de la TRC. Il y a plusieurs résultats possibles car le défenseur et l'attaquant peuvent tous deux être affectés (par exemple, DR1/A1 signifie qu'il y a à la fois un résultat DR1 et un résultat A1). Un hex ne peut être capturé que lorsque le défenseur est éliminé ou retraite.

Défenseur Éliminé (DE) : Toutes les unités en défense, y compris les Généraux, sont détruites. L'hex peut être occupé par les attaquants.

Défenseur Retraite avec Pertes (DR#) : Dans le cas d'un DR suivi d'un 1 ou un 2, toutes les unités en défense doivent retraiter vers le ou les hexs les plus proches (n'oubliez pas les retraites ordonnées, 6.4.5). Le nombre indiqué correspond au nombre d'unités d'infanterie régulière qui doivent être mises « hors de combat », et/ou les unités d'infanterie régulière « hors de combat » qui doivent être détruites, et/ou les autres unités qui doivent être détruites.

Si aucun hex de terre libre d'unités ennemies n'est accessible aux unités qui retraitent, alors le défenseur est entièrement éliminé.

L'hex ainsi libéré peut être occupé par des unités de l'attaquant en respectant les limites d'empilement.

Défenseur Subit des Pertes (D1) : Le défenseur ne retraite pas, mais une unité d'infanterie régulière doit être mise « hors de combat », ou une unité d'infanterie régulière « hors de combat » doit être détruite, ou une unité terrestre d'un autre type doit être détruite.

Défenseur Retraite (DR) : Toutes les unités en défense doivent retraiter vers l'hex le plus proche (n'oubliez pas les retraites ordonnées). Si aucun hex n'est accessible, le défenseur est entièrement éliminé.

Départ de l'Attaquant (AW) : Aucun effet.

Attaquant Retraite (AR) : Aucun effet, mais l'attaquant doit faire une Retraite Ordonnée.

Attaquant Subit des Pertes (A1) : L'attaquant doit mettre une unité d'infanterie régulière « hors de combat » ou détruire une autre unité terrestre de n'importe quel type.

Attaquant Retraite avec des Pertes (AR#) : Dans le cas où AR est suivi d'un 1 ou un 2, l'attaquant doit faire une Retraite Ordonnée. Le nombre indiqué correspond au nombre d'unités d'infanterie régulière qui doivent être mises « hors de combat », et/ou les unités d'infanterie régulière « hors de combat » qui doivent être détruites, et/ou les autres unités qui doivent être détruites.

Attaquant Éliminé (AE) : Toutes les unités en attaque, y compris les Généraux, sont éliminées.

6.4.2 Raids contre les Villes

Deux types d'unités peuvent faire des raids. Ce sont les unités de Milice Canadienne Françaises et les unités Amérindiennes appartenant aux joueurs Français et Britanniques.

Lorsqu'une de ces unités est à portée de mouvement d'une ville, elle peut faire un raid. Les unités ne sont pas réellement déplacées. On ne peut faire un raid contre une ville que si elle est sous contrôle ennemi et n'est pas occupée par des unités ennemies.

Pour faire un raid, on lance 1D10 puis on divise le résultat par deux et on l'arrondi à l'entier inférieur. Le résultat est le nombre de points de ravitaillement que les unités ayant fait le raid peuvent placer dans leur hex. Ces unités de ravitaillement proviennent de n'importe où dans la colonie de la ville ayant subi le raid. C'est le défenseur qui choisit les unités de ravitaillement qu'il perd. Les colonies esclaves (10.0) qui subissent un raid ne divisent pas par deux le résultat du dé.

Cependant, sur un résultat de 1, l'unité qui a fait le raid est détruite.

Par exemple, une unité d'Iroquois Française dans son territoire (près d'Oswego) veut faire un raid contre Oswego, New York, qui est inoccupée. Le joueur Français lance 1D10 et obtient un 7, ce qui divisé et arrondi donne 3. Le joueur Britannique doit ensuite choisir trois unités de ravitaillement dans la colonie de New York. Il choisit trois unités de ravitaillement se trouvant à Albany. Ensuite le joueur Français prend ces trois unités de ravitaillement et les place dans l'hex de l'unité Iroquoise.

Le ravitaillement capturé lors d'un raid ne peut pas se déplacer avant le prochain tour.

6.4.3 Sièges

On fait des sièges pour réduire la force d'un fort. Les canons et/ou les Navires de Guerre sont obligatoires pour faire un siège.

Les canons et navires de guerre faisant un siège peuvent être placés à une distance de deux hexs du fort au lieu d'y être adjacents. Cependant, dans ce cas, les canons ne peuvent pas être utilisés lors d'un assaut contre le fort par des unités terrestres car ils sont hors de portée.

Les navires de guerre qui se sont déplacés ou ont combattu pendant la Phase Navale ne peuvent pas faire de siège.

Pour faire un siège, suivez cette procédure :

- 1) Le joueur indique les canons et/ou navires de guerre qui participent. Un marqueur « Be-Sieged » est placé dans l'hex du fort. Il déduit 1 PR pour chaque canon à portée de ravitaillement. Le ravitaillement embarqué sur des unités navales est utilisé pour les navires de guerre assiégeants.
- 2) L'assiégeant lance 1D10 pour chaque canon et navire de guerre participant au siège. Sur un résultat de 1 à 3, un coup au but est obtenu, sur un résultat de 4 à 10, il n'y a aucun effet.
- 3) Le défenseur lance maintenant autant de D10 que la force du fort. Par exemple pour un fort de force quatre, on lance 4D10. Sur un résultat de 1 à 3, un coup au but est obtenu, sur un résultat de 4 à 10, il n'y a aucun effet.
- 4) Pour chaque coup au but obtenu contre l'attaquant, on place un marqueur « damaged » sur un navire de guerre ou on détruit un canon. Pour chaque coup au but obtenu contre le défenseur, la force du fort est réduite de 1.
- 5) L'attaquant peut faire un autre tour de siège, auquel cas on revient à l'étape 1.

Pendant la Phase de Placement de Ravitaillement du Tour Saisonnier, on ne peut pas placer de ravitaillement dans un fort assiégé.

On considère qu'un fort n'est plus assiégé lorsqu'il n'y a plus d'unités ennemies adjacentes au fort, ou lorsque la force du fort a été réduite à zéro.

La valeur de ravitaillement d'une ville est déduite du total de production de ravitaillement d'une colonie lorsqu'elle est assiégée.

6.4.4 Bombardement Côtier

Pendant le Bombardement Côtier, les canons et les forts dans des hexs côtiers peuvent bombarder des unités navales ennemies se trouvant dans le même hex ou dans un hex côtier adjacent. La force d'un fort représente le nombre de canons disponibles pour un bombardement côtier.

Le bombardement des unités navales suit la même procédure qu'un siège, sauf qu'il ne coûte pas de ravitaillement supplémentaire.

- 1) Le joueur déclare les canons qui participent.
- 2) Le joueur qui bombarde lance 1D10 pour chaque canon. Sur un résultat de 1 à 3, on obtient un coup au but. Sur un résultat de 4 à 10, il n'y a aucun effet.
- 3) Le défenseur lance maintenant autant de D10 qu'il a de Frégates et de Vaisseaux de Ligne non endommagés. Sur un résultat de 1 ou 2, il obtient un coup au but. Sur un résultat de 3 à 10, il n'y a aucun effet.
- 4) Pour chaque coup au but obtenu contre l'attaquant, un canon est détruit ou la force du fort est réduite de un. Pour chaque coup au but obtenu contre le défenseur, une unité navale est endommagée, ou une unité navale endommagée est détruite.
- 5) L'attaquant peut faire un autre tour de bombardement côtier, auquel cas retournez à l'étape 1. Si le défenseur le désire, il peut se retirer dans un hex de mer adjacent et mettre fin au bombardement côtier (à moins qu'il ne soit toujours à portée).

Le bombardement côtier peut également avoir lieu pendant la Sous-Phase de Mouvement de la Phase Navale. Ceci se produit lorsqu'une unité navale ennemie entre dans le même hex côtier qu'un canon ou un fort, ou dans un hex côtier adjacent à un canon.

6.4.5 Retraites Ordonnées

Les retraits ordonnées se produisent lorsqu'un Général est présent après un combat. Pendant un combat terrestre, lorsque le résultat à un rapport avec la retraite (DR, AR, etc.) et si un Général fait partie de la force en attaque ou en défense, la retraite se fait sans pertes. Si un Général ne fait pas partie de la force en attaque ou en défense, une unité d'infanterie régulière est mise « hors de combat », ou une unité d'infanterie régulière « hors de combat » est détruite, ou une unité d'un autre type est détruite.

6.4.6 Mouvement Sans Combat

Le mouvement sans combat pendant la Phase de Combat implique une pile d'unités se déplaçant ensemble vers un autre hex. Ce mouvement se fait selon les potentiels de mouvement et les modificateurs de terrain. Le mouvement pendant la Phase de Combat peut être fait pour capturer une ville, amener des unités en position avant que cette position ne soit attaquée, capturer des unités de ravitaillement ennemies qui ne sont pas accompagnées par des unités terrestres, etc.

Les unités peuvent aussi débarquer des unités navales dans des hex côtiers sous contrôle ami ou ennemi.

6.4.7 Assauts Amphibies

Les unités d'infanterie embarquées sur des unités navales peuvent également participer à un combat terrestre. Les unités navales transportant les unités d'infanterie doivent se trouver dans un hex côtier pour cela. Pendant la Phase de Combat, les unités d'infanterie peuvent débarquer dans un hex côtier et attaquer des unités terrestres ennemies qui s'y trouvent.

Un Assaut Amphibie impose un modificateur de -2. Si un assaut amphibie est fait en coordination avec des unités attaquant normalement depuis la terre, le modificateur n'est que de -1.

Toutes les retraits des unités participant à un assaut amphibie ne peuvent pas être des retraits ordonnées (6.4.5), même si un Général est présent. Les unités peuvent retraire dans leurs unités navales, une unité étant endommagée ou détruite.

S'il y a plus d'unités attaquant un hex côtier que ce que la limite d'empilement permet, alors les unités supplémentaires peuvent occuper des hex côtiers adjacents qui ne sont pas occupés par des unités ennemies. Elles peuvent aussi retourner sur leurs unités navales.

6.5 Phase de Mouvement

Pendant la Phase de Mouvement, toutes les unités terrestres qui ne se sont pas déplacées et qui n'ont pas attaqué pendant la Phase de Combat peuvent maintenant se déplacer en fonction de leurs potentiels de mouvement et des modificateurs de

terrain. Celui qui a l'initiative décide s'il se déplace en premier ou en second.

Les unités terrestres peuvent débarquer des unités navales pendant ce tour. Elles ne peuvent débarquer que dans un port, quel que soit son type. Les unités terrestres sont simplement considérées comme étant dans le port et non sur les unités navales lorsque le débarquement a lieu.

Les unités de ravitaillement qui ne se sont pas déplacées pendant la Phase de Ravitaillement peuvent le faire pendant cette phase.

Les unités ne peuvent pas capturer de villes ou de forts ennemis inoccupés se trouvant dans la ZDC d'unités ennemies.

Transfert entre les Cartes : Pour se transférer de la carte NE vers la carte SE et réciproquement, une unité terrestre doit commencer la Phase de Mouvement dans un hex de bord de carte contenant une lettre de l'alphabet entre A et S. Pendant la Phase de Mouvement, cette unité peut se transférer vers l'autre carte et entrer dans un hex avec la lettre correspondant à celle de l'hex qu'elle vient de quitter.

Par exemple, une unité dans l'hex S de la carte NE juste en-dessous de Lake Drummond peut se déplacer pendant la Phase de Mouvement vers l'hex S sur la carte SE qui se trouve sur la côte de l'Océan Atlantique. Cela met fin au mouvement de l'unité.

6.6 Phase Finale

Pendant cette phase on peut construire des Barricades (4.1). On fait des jets pour les unités navales dans le Saint Laurent lorsqu'il est gelé (4.3). On fait des jets pour les unités qui peuvent désertir ou retourner dans leur territoire d'origine pendant le tour de Novembre-Décembre (2.2).

Déplacez le marqueur de mois sur le mois suivant, et le marqueur d'année sur l'année suivante si nécessaire. Si vous commencez une nouvelle année, placez les renforts historiques devant arriver au cours de cette année dans les cases des tours saisonniers.

7 Tour de Novembre - Décembre

Le tour de Novembre-Décembre est semblable aux autres tours mensuels sauf :

Ravitaillement : Toutes les unités ont besoin du double du ravitaillement normal. Donc trois unités navales dans une zone maritime auront besoin de 2 PR et chaque unité terrestre aura besoin de 2 PR pendant la Sous-Phase de Déduction. Les sièges ont également besoin de 2 PR par canon.

Combat : Tous les combats subissent un modificateur de -1.

N'oubliez Pas : Il faut faire des jets pour voir si les unités Amérindiennes retournent dans leur territoire d'origine (2.2), il faut faire des jets pour voir si les unités de milice désertent

(2.2), il faut faire des jets pour les unités navales bloquées dans les glaces du Saint Laurent (4.3). Tout ceci se déroule pendant la Phase Finale.

8 Espagne

L'Espagne contrôle la colonie de Floride et est alliée aux Français. L'Espagne est inactive au début de la partie et est activée si les Britanniques font entrer des unités en Floride ou attaquent des unités navales Françaises dans des ports Espagnols. L'Espagne est automatiquement activée en Avril 1762 si son activation n'a pas encore eu lieu.

La production de ravitaillement de la Floride n'est pas placée sur la carte avant l'activation de l'Espagne. Au tour où l'Espagne est activée, la production de ravitaillement de la Floride est immédiatement placée en Floride.

Les unités navales Françaises peuvent entrer dans les ports Espagnols pour éviter d'utiliser du ravitaillement.

Lorsque l'Espagne entre en jeu, elle est contrôlée par le joueur Français.

9 Nations Amérindiennes

Les Nations Amérindiennes sont alliées aux Français ou aux Britanniques et peuvent devenir neutres ou changer de camp au cours de la partie.

Les unités Amérindiennes ne peuvent être construites que dans leurs propres territoires qui sont identifiés par un anneau d'habitations Amérindiennes autour du nom de la nation, et comprend tous les hexs contenant les habitations ainsi que ceux à l'intérieur de l'anneau.

Les unités Amérindiennes en dehors de leur territoire pendant le tour de Novembre-Décembre peuvent être obligées à retourner chez elles (2.2).

Un nombre est imprimé sous le nom de chaque nation Amérindienne sur la carte. Lorsqu'un territoire Amérindien est occupé par ce nombre d'unités ennemies (infanterie régulière ou irrégulière) et s'il n'y a pas d'unités d'infanterie amies dans le territoire, alors on ne peut plus construire de nouvelles unités Amérindiennes dans ce territoire. Les unités déjà sur la carte peuvent continuer de participer à la guerre.

Il y a onze nations Amérindiennes alliées aux Français (et sous le contrôle du joueur Français) et deux nations Amérindiennes alliées aux Britanniques (et sous le contrôle du joueur Britannique). Une nation peut changer son allégeance.

Pour le joueur Français, les nations des Maliseets, Algonquins, Hurons et Iroquois n'ont pas de règles spéciales.

Les Penobscots et Abenakis ne peuvent être construits qu'avec du ravitaillement provenant d'Acadie, de Gaspésie, ou du District de Québec.

Les Mi'kmag ne coûtent que 1 PR pour être recrutés dans la réserve de force après que la carte événement (13.0) « Expulsion des Acadiens » ait été jouée au lieu du coût de 2 PR normal.

Lorsqu'une nation Amérindienne devient neutre, toutes les unités de cette nation sont retirées du jeu et elle ne peut plus construire de nouvelles unités.

Les Potawatomis deviennent neutres lorsque Fort Détroit est contrôlé par le Britannique. Ils redeviennent actifs aux côtés des Français si les Français recapturent le fort. Ceci a lieu au moment où le contrôle du fort passe d'un camp à l'autre.

Les Miamis deviennent neutres lorsque le Fort des Miamis est contrôlé par le Britannique. Ils redeviennent actifs aux côtés des Français si les Français recapturent le fort. Ceci a lieu au moment où le contrôle du fort passe d'un camp à l'autre.

Les Shawnees et les Delawares deviennent neutres lorsque Fort Presque Isle, Fort Le Bœuf, Fort Machault et Fort Duquesne sont tous sous contrôle Britannique. Si les quatre forts sont à nouveau sous contrôle Français, ces nations redeviennent actives. Ceci a lieu au moment où le contrôle de tous les forts passe d'un camp à l'autre.

Pour le joueur Britannique, il n'y a pas de règles spéciales concernant les Mohawks et les Oneidas.

Le joueur Britannique peut utiliser du ravitaillement de n'importe quelle colonie de la carte SE pour construire une unité Cherokee. Les Cherokees commencent la partie alliés aux Français, et sous contrôle Britannique. Cependant lorsque la carte événement « Massacre des Alliés Cherokees » (Slaughter of the Cherokee Allies) est jouée, l'allégeance des Cherokees passe du côté Français, et ils sont maintenant sous le contrôle du joueur Français. Lorsque cette carte est jouée, toute unité Cherokee occupant un hex contenant des Britanniques se déplace immédiatement de trois hexs vers le territoire Cherokee.

10 Empire Britannique

L'Empire Britannique contrôle les territoires suivants : Massachusetts, New Hampshire, Delaware, Maryland, North Carolina, South Carolina, Georgia, Virginia, New York, New Jersey, Pennsylvania, Connecticut, Rhode Island et Nova Scotia. Le joueur Britannique contrôle également la zone de Grande Bretagne et peut y placer des unités.

Participation Coloniale : Dès le début de la partie, les colonies de Nova Scotia, Virginia, New York, Massachusetts, New Jersey, North Carolina et South Carolina sont actives. On peut y construire des unités et y produire du ravitaillement. Les colonies de New Hampshire, Delaware, Maryland, Georgia, Pennsylvania, Rhode Island et Connecticut sont inactives jusqu'à ce qu'une carte événement les activant soit jouée, ou jusqu'à ce qu'une unité ennemie entre dans un de ces territoires coloniaux. Lorsque l'un de ces événements se produit, la colonie est immédiatement activée et peut construire des unités et produire du ravitaillement. Jusqu'à ce qu'une colonie soit activée, on place dessus un marqueur « At

Peace » (en paix). Tant qu'une colonie est inactive, la milice indigène de cette colonie ne peut pas se déplacer et aucune nouvelle unité ou point de ravitaillement ne peut y être produit. Les unités amies qui ne sont pas originaires de la colonie peuvent la traverser et les navires de guerre peuvent utiliser ses ports.

Certaines cartes événements entraînent aussi l'arrêt de production de milice pour une colonie pendant un certain nombre de tours. Dans ce cas, placez un marqueur « Disapproval » (désapprobation) pour cette colonie sur le tableau de désapprobation.

Colonies Esclaves : Les colonies esclaves de North Carolina, South Carolina, Georgia, Virginia et Maryland sont particulièrement vulnérables aux raids contre leurs villes (6.4.2). Tous les jets des raids contre les colonies esclaves ne sont pas divisés par deux.

Nova Scotia : On ne peut construire d'unités de milice en Nova Scotia qu'après que la carte « Expulsion des Acadiens » ait été jouée.

Reddition Britannique : L'Empire Britannique se rend lorsque toutes les villes et tous les forts d'au moins six colonies Britanniques sont sous contrôle Français.

11 Empire Français

L'Empire Français contrôle les territoires suivants : Île Royale, Îles de la Madeleine, Île Saint-Jean, Acadie, Gaspésie, Domaine du Roi, District de Québec, District de Trois-Rivières, District de Montréal, Pays d'en Haut et Louisiane. Le joueur Français contrôle aussi la zone de France et peut y placer des unités.

Reddition Française : Les Français se rendent lorsque Fort Niagara, Fort Duquesne, Fort Frontenac, un fort ou la Nouvelle Orléans en Louisiane, Louisbourg, Québec, Montréal et Trois-Rivières sont sous contrôle Britannique.

12 Victoire

La partie se termine après la Phase Finale du tour de Mars 1763 si les Français ou les Britanniques ne se sont pas encore rendus à ce moment.

Victoire Majeure Française : Les Français obtiennent une victoire majeure s'ils forcent les Britanniques à se rendre avant la fin de la partie.

Victoire Mineure Française : Les Français obtiennent une victoire mineure si la partie se termine sans qu'aucun camp ne se soit rendu et si Montréal et Québec sont toujours sous contrôle Français.

Match Nul : La partie est nulle si aucun camp ne s'est rendu et si Québec ou Montréal sont sous contrôle Britannique.

Victoire Mineure Britannique : Les Britanniques obtiennent une victoire mineure si les Français se rendent à partir du tour de Septembre 1760 inclus.

Victoire Majeure Britannique : Les Britanniques obtiennent une victoire majeure si les Français se rendent en Août 1760 ou avant.

13 Liste des Cartes Événements

Cartes Annuelles (remises dans la pioche chaque année)

- | | |
|--------------|--|
| Britanniques | « Mauvaise Récolte » (Bad Harvest) – Retirez 1 PR de chaque colonie Britannique, y compris celles occupées par l'ennemi. |
| Français | « Mauvaise Récolte » (Bad Harvest) – Retirez 1 PR de chaque colonie Française, y compris celles occupées par l'ennemi. |
| Britanniques | « Bonne Récolte » (Good Harvest) – Placez une unité de ravitaillement dans chaque colonie Britannique, y compris celles occupées par l'ennemi. |
| Français | « Bonne Récolte » (Good Harvest) – Placez une unité de ravitaillement dans chaque colonie Française, y compris celles occupées par l'ennemi. |
| Britanniques | « Colère Amérindienne » (Native Displeasure) – Retirez une unité Amérindienne de la carte. |
| Français | « Colère Amérindienne » (Native Displeasure) – Retirez une unité Amérindienne de la carte. |

1755

- | | |
|--------------|---|
| Britanniques | « Colère Coloniale » (Colonial Displeasure) – New York ne peut pas produire d'unités de milice avant le prochain Tour Saisonnier. |
| Britanniques | « Participation Coloniale » – Le New Hampshire entre en guerre. |
| Britanniques | « Participation Coloniale » – Le Maryland entre en guerre. |
| Britanniques | « Expulsions des Acadiens » – Les Britanniques commencent à déporter les Acadiens de Nova Scotia vers les colonies Américaines, la France et la Grande Bretagne. On peut maintenant construire des unités de milice en Nova Scotia, mais la valeur de ravitaillement de Grand Pré est déduite de la production de ravitaillement de Nova Scotia. Placez un marqueur « Acadians Expelled » (Acadiens expulsés) sur Grand Pré. Pour le joueur Français, les unités Amérindiennes Mi'kmag coûtent maintenant 1 PR. |

1756

- | | |
|--------------|---|
| Britanniques | « Colère Coloniale » (Colonial Displeasure) – Virginia ne peut pas produire d'unités de milice avant le prochain Tour Saisonnier. |
| Britanniques | « Participation Coloniale » – Rhode Island entre en guerre. |

Britanniques « Participation Coloniale » – Pennsylvania entre en guerre.

1757

Britanniques « Colère Coloniale » (Colonial Displeasure) – North Carolina ne peut pas produire d'unités de milice avant le prochain Tour Saisonnier.

Britanniques « Participation Coloniale » – Le Delaware entre en guerre.

Britanniques « Participation Coloniale » – Georgia entre en guerre.

Britanniques « Pitt the Elder » (Pitt l'ancien) – Pitt the Elder devient le Premier Ministre de Grande Bretagne. Placez 20 PR en Grande Bretagne.

1758

Britanniques « Colère Coloniale » (Colonial Displeasure) – Massachusetts ne peut pas produire d'unités de milice avant le prochain Tour Saisonnier.

Français « Typhus » – Le typhus se déclare dans la Marine Française, probablement dans les ports Français de l'Atlantique. Un Vaisseau de Ligne et une Frégate sont endommagés.

Français « Variole » – Une épidémie de variole se déclare autour des Grands Lacs parmi les Amérindiens. Retirez la moitié des unités Amérindiennes du Pays d'en Haut (arrondissez au supérieur).

1759

Britanniques « Colère Coloniale » (Colonial Displeasure) – South Carolina ne peut pas produire d'unités de milice avant le prochain Tour Saisonnier.

Britanniques « Massacre des Alliés Cherokees » (Slaughter of Cherokees Allies) – Un groupe de guerriers Cherokees marchant avec la milice de Virginie perd ses provisions et est abandonnée par les Virginiens. Les Cherokees se servent dans les chevaux des soldats Virginiens. Les Virginiens massacrent 20 guerriers Cherokees et mutilent leurs corps. En représailles, les Cherokees font des raids contre les villages Américains. La Guerre des Cherokees commence. Les Cherokees passent maintenant sous contrôle Français. Voir 9.0.

Français « Bataille de Lagos » – Les Britanniques battent la flotte Française. La production de ravitaillement en France est diminuée de 5 PR par tour.

Français « Bataille de la Baie de Quiberon » – Les Britanniques obtiennent une victoire décisive à la bataille navale de la Baie de Quiberon en massacrant la flotte Française. La production de ravitaillement en France est diminuée de 15 points par tour.

1760

Britanniques « Colère Coloniale » (Colonial Displeasure) – Nova Scotia ne peut pas produire d'unités de milice avant le prochain Tour Saisonnier.

Britanniques « Lassitude de la Guerre » (War Weariness) – En 1760, l'opinion publique en Grande Bretagne commence à ne plus vouloir de la

guerre. La production de ravitaillement en Grande Bretagne est diminuée de 10 PR par tour.

1761

Britanniques « Colère Coloniale » (Colonial Displeasure) – Connecticut ne peut pas produire d'unités de milice avant le prochain Tour Saisonnier.

14 Mise en Place de la Campagne

Placez autant de ravitaillement dans chaque colonie qu'elles peuvent en produire en un Tour Saisonnier, y compris dans les colonies « En Paix ». Placez un marqueur « At Peace » (en paix) sur le New Hampshire, le Connecticut, Rhode Island, Pennsylvania, Georgia, Maryland et Delaware. Placez le marqueur d'année en 1755 et le marqueur de mois sur Avril.

Placez toutes les unités n'étant pas indiquées dans la mise en place sur le Tableau des Années, en fonction de leurs années d'arrivée (16.0).

Créez la Pioche des Cartes Événements pour 1755 et placez-la dans la case des Cartes Événements (Event Card Storage Box).

Les Britanniques se placent en premier.

La force de départ des forts est indiquée dans le Tableau des Forts.

EMPIRE BRITANNIQUE

Placez les unités n'importe où dans les colonies, y compris dans les hexs de frontières.

Virginia

- 44th, 48th Régiments of Foot
- Colonial Regulars x1
- Virginia Militia x3
- Colonel George Washington
- Major Général Edward Braddock
- Colonel Thomas Dunbar
- Lieutenant Colonel Thomas Gage
- Royal Artillery x2

New York

- 45th, 50th, 51st Régiments of Foot
- Colonial Regulars x1
- New York Militia x2
- Général William Johnson
- Général Phineas Lyman
- Governor William Shirley
- Royal Artillery x3

Nova Scotia

- 40th, 47th Régiments of Foot
- Massachusetts Militia x2
- Lieutenant Colonel Robert Monckton
- Royal Artillery x2

South Carolina

- Colonial Regulars x1
- South Carolina Militia x1

North Carolina

- Colonial Regulars x1
- North Carolina Militia x2

Massachusetts

- Massachusetts Militia x1
- Colonial Regulars x1

Maryland

- Maryland Militia x1

Connecticut

- Connecticut Militia x1

New Jersey

- Colonial Regulars x1
- New Jersey Militia x1

New Hampshire

- New Hampshire Militia x1

Rhode Island

- Rhode Island Militia x1

Delaware

- Delaware Militia x1

Royal Navy (any British ports)

- British Ship-of-the-Line x10
- British Frégate x8
- British Marchand x10
- Amiral Edward Boscawen
- Le reste des unités navales est placé sur le Tableau en fonction de leurs années d'arrivée.

EMPIRE FRANCAIS

Placez les unités n'importe où dans les colonies, y compris dans les hexs de frontières.

Fort Duquesne

- Compagnies Franches de la Marine x1
- Milice du le District de Montréal x1
- Algonquin x1
- Sieur Coulon de Villiers
- Sieur de Contrecoeur
- Capitaine Daniel Beaujeu
- Capitaine Dumas

District de Montréal

- Régiments de la Reine, d'Artois, de Bourgogne, de Languedoc, de Guyenne, de Béarn
- Milice du le District de Montréal x2
- Algonquin x1
- Baron Dieskau
- Artillerie x6

Île Royale

- Compagnies Franches de la Marine x1
- Infanterie de la Marine x1
- Milice du Louisbourg x1
- Chevalier de Drucour

Fort Beauséjour

- Compagnies Franches de la Marine x1
- Milice du l'Acadie x1
- Louis DuChambon Sieur de Vergors

District de Québec

- Compagnies Franches de la Marine x1
- Milice du le District de Québec x2
- Marquis de Vaudreuil

District de Trois-Rivières

- Milice du District de Trois-Rivières x1

Pays d'en Haut

- Milice du Pays-d'en Haut x1

Louisiane

- Milice de la Louisiane x1

Florida

- Coloniales x1
- Milicia x2

Marine Française (n'importe quels ports Français)

- Vaisseaux de Ligne Français x5
- Frégates Françaises x4
- Marchands x5
- Le reste des unités navales est placé sur le Tableau en fonction de leurs années d'arrivée.

AMÉRINDIENS

Placez une unité Amérindienne par nation dans leurs territoires respectifs.

15 Ordre de Bataille

EMPIRE BRITANNIQUE

Réguliers (25) – Force 8

40 th Régiment of Foot	Arrivée-Placement
44 th Régiment of Foot	Début - Nova Scotia
45 th Régiment of Foot	Début - Virginia
47 th Régiment of Foot	Début - New York
48 th Régiment of Foot	Début - Nova Scotia
50 th Régiment of Foot	Début - Virginia
51 st Régiment of Foot	Début - New York
27 th Régiment of Foot (Inniskilling Reg.)	1756y G. B.
35 th Régiment of Foot	1756 - G. B.
42 nd Régiment of Foot (Black Watch)	1756 - G. B.
1 st Régiment of Foot (The Royal Reg.)	1757 - G. B.
43 rd Régiment of Foot	1757 - G. B.
46 th Régiment of Foot	1757 - G. B.
55 th Régiment of Foot	1757 - G. B.
58 th Régiment of Foot	1757 - G. B.
60 th Régiment of Foot (Royal Amériquen)	1757 - G. B.
77 th Régiment of Foot (Highlanders)	1757 - G. B.
78 th Régiment of Foot (Highlanders)	1757 - G. B.
15 th Régiment of Foot	1758 - G. B.
22 nd Régiment of Foot	1758 - G. B.
28 th Régiment of Foot	1758 - G. B.
62 nd Régiment of Foot	1758 - G. B.
80 th Régiment of Foot (Light Infantry)	1758 - G. B.
94 th Reg. of Foot (Royal Welsh Volunteers)	1760 – North Am.
95 th Régiment of Foot	1760 - South Carol.

Coloniaux Réguliers (10) – Force 3

American Rangers x2	Placement
Colonial Regulars x8	Colonies Amérique
	Colonies Amérique

Milice Américaine (42) – Force 2

Massachusetts Militia x6
 Virginia Militia x6
 Maryland Militia x6
 Connecticut Militia x5
 New York Militia x3
 North Carolina Militia x3
 South Carolina Militia x3
 New Jersey Militia x3
 New Hampshire Militia x1
 Rhode Island Militia x1
 Delaware Militia x1
 Pennsylvania Militia x2
 Georgian Militia x1
 Nova Scotian Militia x1

Royal Artillery (25)**Royal Navy (56)**

Vaisseaux de Ligne x20 – Force 5
 Frégate x16 – Force 3
 Marchand x20 – Force 1

Commandants en Chef (4)

Major Général Edward Braddock (-1)
 Earl of Loudoun (-1)
 Maj-Général James Ambercrombie (-2)
 Général James Wolfe (0)

Commandants (4)

Général William Johnson (-1)
 Gouverneur William Shirley (0)
 Maj-Général Jeffrey Amherst (0)
 Lt-Général John Bradstreet (+1)

Généraux (13)

Colonel George Washington (0)
 Colonel Thomas Dunbar (0)
 Lt-Colonel Robert Monckton (+1)
 Lt-Colonel Thomas Gage (0)
 Général Phineas Lyman (+1)
 Général James Mercer (0)
 Général George Munro (0)
 Général John Forbes (0)
 Brigadier Lord Augustus Howe (+2)
 Général John Prideaux (0)
 Général James Murray (+1)
 Général George Townshend (+1)
 Capitaine John Byron (0)

Amiraux (4)

Amiral Edward Boscawen (+1)
 Amiral Charles Saunders (+1)
 Rear Amiral Philip Durell (0)
 Vice Amiral Charles Holmes (0)

EMPIRE FRANCAIS**Réguliers (15) – Force 7**

Régiment de la Reine
 Régiment d'Artois
 Régiment de Bourgogne
 Régiment de Languedoc
 Régiment de Guyenne
 Régiment de Béarn

Placement

Massachusetts
 Virginia
 Maryland
 Connecticut
 New York
 North Carolina
 South Carolina
 New Jersey
 New Hampshire
 Rhode Island
 Delaware
 Pennsylvania
 Georgia
 Nova Scotia

Grande Bretagne**Placement**

Amérique/G. B.
 Amérique/G. B.
 Amérique/G. B.

Arrivée-Placement

Début - Virginia
 1756 - Amérique
 1758 - Amérique
 1759 - G. B.

Arrivée-Placement

Début - New York
 Début - New York
 1758 - G. B.
 1758 - Amérique

Arrivée-Placement

Début - Virginia
 Début - Virginia
 Début - Nova Scotia
 Début - Virginia
 Début - Virginia
 1756 - Amérique
 1757 - Amérique
 1758 - Amérique
 1758 - Amérique
 1759 - Amérique
 1759 - G. B.
 1759 - G. B.
 1760 - Amérique

Arrivée-Placement

Début - At Sea
 1759 - G. B.
 1759 - G. B.
 1759 - G. B.

Arrivée-Placement

Début - Montréal
 Début - Montréal
 Début - Montréal
 Début - Montréal
 Début - Montréal
 Début - Montréal

Régiment de la Sarre
 Régiment de Royal-Roussillon
 Régiment de Berry, 2^e Bataillon
 Régiment de Berry, 3^e Bataillon
 Régiment de Cambis
 Régiment des Volontaires étrangers
 Régiment Français
 Régiment d'Angoumois
 Régiment de France

Coloniaux Réguliers (4) – Force 4

Compagnies Franches
 de la Marine (x4)

Milice Canadienne (20) – Force 3

Milice du District de Québec (x6)
 Milice du District de Montréal (x6)
 Milice du District de
 Trois-Rivières (x2)
 Milice d'Acadie (x2)
 Milice de Québec (x1)
 Milice des Pays d'en Haut (x1)
 Milice de la Louisiane (x1)
 Milice de Louisbourg (x1)

Milice Espagnole (2) – Force 2

Milicia (x2)

Coloniaux Réguliers Esp (1)**– Force 4**

Coloniales

Marins (3) – Force 2

Infanterie de la Marine (x3)

Artillerie (15)**Marine Française (28)**

Vaisseaux de Ligne x10 – Force 5

Frégates x8 – Force 3

Marchand x10 – Force 1

Commandants en Chef (1)

Marquis de Montcalm (+1)

Commandants (4)

Baron Dieskau (+1)
 Marquis de Vaudreuil (0)
 Sieur de Contrecoeur (0)

Chevalier de Drucour (+1)

Généraux (10)

Sieur Coulon de Villiers (0)

Capitaine Daniel Beaujeu (+1)

Louis DuChambon,
 Sieur de Vergors (-2)

Capitaine Dumas (+2)

Le Marchand de Lignery (+1)
 Chevalier de Ramesay (0)
 Chevalier de Levis (+2)

1756 - France
 1756 - France
 1757 - France
 1757 - France
 1758 - France
 1758 - France
 1760 - France
 1762 - France
 1762 - France

Placement

Québec/Montréal/
 Louisbourg

Placement

Québec
 Montréal

Trois-Rivières
 L'Acadie
 Québec

Le Pays d'en Haut
 Louisiane
 Louisbourg

Placement

Florida

Placement

Florida

Placement

France

France**Placement**

N. Amérique/
 France

N. Amérique/
 France

N. Amérique/
 France

Arrivée-Placement

1756 – Québec

Arrivée-Placement

Début - Montréal

Début - Québec

Début - Fort

Duquesne

Début – Louisbourg

Arrivée-Placement

Début - Fort

Duquesne

Début - Fort

Duquesne

Début - Fort

Beauséjour

Début - Fort

Duquesne

1758 - Pays en Haut

1758 - Montréal

1758 - Québec

Capitaine Pierre Pouchot (+1)	1758 - Pays en Haut
Sieur de Bougainville (+1)	1759 - Québec
Chevalier de Ternay (0)	1762 - France
Amiraux (3)	Arrivée-Placement
Capitaine Vauquelin (+2)	1757 - Louisbourg
Chaffault de Besne (+1)	1758 - France
Lt. Francois Chenard de la Giroudais (0)	1760 - France

AMÉRINDIENS

Amérindiens – Force 2

Placement dans leur territoire

Alliés Français (16)

Mi'kmaq x2
 Maliseet x1
 Penobscot x1
 Abenaki x1
 Algonquin x3
 Huron x1
 Potawatomi x1
 Miami x1
 Shawnee x2
 Delaware x2
 Iroquois x1

Alliés Britanniques (4)

Mohawk x3
 Oneida x1

Changement d'Allégeance (3)

Cherokee x3

16 Renforts Historiques

Renforts Britanniques placés en Grande-Bretagne

Printemps 1756

- 27th, 35th, 42nd Régiments of Foot
- 2 Vaisseaux de Ligne
- 2 Frégates
- 2 Marchands

Printemps 1757

- 1st, 43rd, 46th, 55th, 58th, 60th, 77th, 78th Régiments of Foot
- 2 Vaisseaux de Ligne
- 2 Frégates
- 4 Marchands

Printemps 1758

- 15th, 22nd, 28th, 62nd, 80th Régiments of Foot
- Major-Général Jeffrey Amherst
- 3 Vaisseaux de Ligne
- 2 Frégates
- 3 Marchands

Printemps 1759

- Général James Wolfe, Général James Murray, Général George Townshend, Amiral Charles Saunders, Rear-Admiral Philip Durell, Vice-Amiral Charles Holmes
- 3 Vaisseaux de Ligne
- 2 Frégates
- 1 Marchand

Renforts Britanniques Placés en Amérique du Nord

Printemps 1756

- Général James Mercer

Été 1756

- Earl of Loudon

Printemps 1757

- Général George Munro

Printemps 1758

- Major-Général James Amhercrombie, Lieutenant-Général John Bradstreet, Général John Forbes, Brigadier Lord Augustus Howe

Printemps 1759

- Général John Prideaux

Printemps 1760

- 94th Régiment of Foot
- 95th Régiment of Foot (dans South Carolina)
- Capitaine John Byron

Renforts Français Placés en France

Printemps 1756

- Régiments de la Sarre, de Royal Roussillon
- 2 Vaisseaux de Ligne
- 2 Frégates
- 1 Marchand

Printemps 1757

- 2^e Bataillon, 3^e Bataillon Régiment de Berry
- 2 Vaisseaux de Ligne
- 1 Frégate
- 1 Marchand

Printemps 1758

- Régiments de Cambis, des Volontaires Etrangers
- Chaffault de Besne
- 1 Vaisseau de Ligne
- 1 Frégate
- 1 Marchand

Printemps 1760

- Régiment Français
- Lt. Francois Chenard de la Giroudais
- 1 Marchand

Printemps 1763

- Régiments d'Angoumois, de France
- Chevalier de Ternay
- 1 Marchand

Renforts Français Placés en Amérique du Nord

Si les régions ou les villes où doivent être placées ces unités sont occupées par l'ennemi, alors elles peuvent être placées dans des hexs sous contrôle Français n'importe où en Amérique du Nord.

Printemps 1756

- Marquis de Montcalm (au Québec)

Hiver 1757

- Capitaine Vauquelin

Printemps 1758

- Le Marchand de Lignery (au Pays d'en Haut)

Hiver 1758

- Chevalier de Ramesay (à Montréal), Chevalier de Levis (au Québec), Capitaine Pierre Pouchot (au Pays d'en Haut)

Printemps 1759

- Sieur de Bougainville (au Québec)