

Brandywine

1777

- A Time for Heroes series Vol.2 -



Règles

1. Glossaire.....	p.3
2. Matériel	p.4
3. Mise en place	p.5
4. Règles	p.6
5. Scénarios	p.21
6. Brandywine Bot Solo	p.24
7. Remerciements	p.32
8. Bibliographie.....	p.33
9. Notes des concepteurs	p.33
10. Exemples de jeu.....	p.34



Table des matières

Glossaire	3
Matériel	4
Mise en place.....	5
Règles	6
1 Introduction.....	6
1.1 Aperçu du jeu	6
1.2 Concepts du jeu	6
2 Conditions de Victoire	6
2.1 Victoire Immédiate	6
2.2 Victoire Territoriale	6
3 Composants	7
4 Présentation du plateau de jeu	7
4.1 Emplacements Stratégiques	7
4.2 Zones d'Entrées Britanniques	8
4.3 Zone de Patrouille	8
4.4 Emplacements de départ des Formations Américaines	8
4.5 Piste Chronologique	8
4.6 Piste des Points de Victoire	8
4.7 Fiches de Formation	8
4.8 La rivière des Cartes Tactiques.....	9
4.9 Les zones de gestion du paquet des joueurs.....	9
4.10 Les réserves de Momentums et de Redoutes ..	9
4.11 Les Fiches des Généraux.....	9
4.12 Zone Colonne.....	9
5 Mise en place	9
5.1 Mise en place Américaine	9
5.2 Mise en place Britannique.....	9
5.3 Autres Éléments	10
6 Séquence de jeu.....	11
6.1 Activations	11
6.2 Activer une Formation	11
6.2.1 Activation Majeure et Mineure	11
6.2.2 Activation Majeure.....	12
6.2.3 Activation Mineure	12
6.2.4 Se déplacer sur une Colonne Britannique ...	12
6.3 Déplacer des Colonnes	12
6.4 Activer une Colonne pour déployer les Formations.....	13
6.5 Mettre dans le Paquet Temporaire.....	13
6.6 Piocher un jeton Reconnaissance	13
6.7 Vider le Paquet Temporaire	14
6.8 Piocher des Cartes Activation	14
6.9 Placer les jetons Colonnes au Nord et au Sud ..	14
7 Cartes tactiques	14
7.1 Cartes Tactiques Natives.....	14
7.2 Acheter une Carte Tactique	15
7.3 Jouer des Cartes Tactiques	15
8 Momentum	15
8.1 Bonus de Momentum	15
9 Redoutes	15
10 Combat	15
10.1 Modificateurs de Terrain	16
10.2 Relancer les dés	16
10.3 Résultats du Combat	16
10.4 Retraite	16
11 Capacités des Généraux	17
12 Le Bagage Britannique	17
13 Le QG de Washington	18
14 Test de cohésion	18

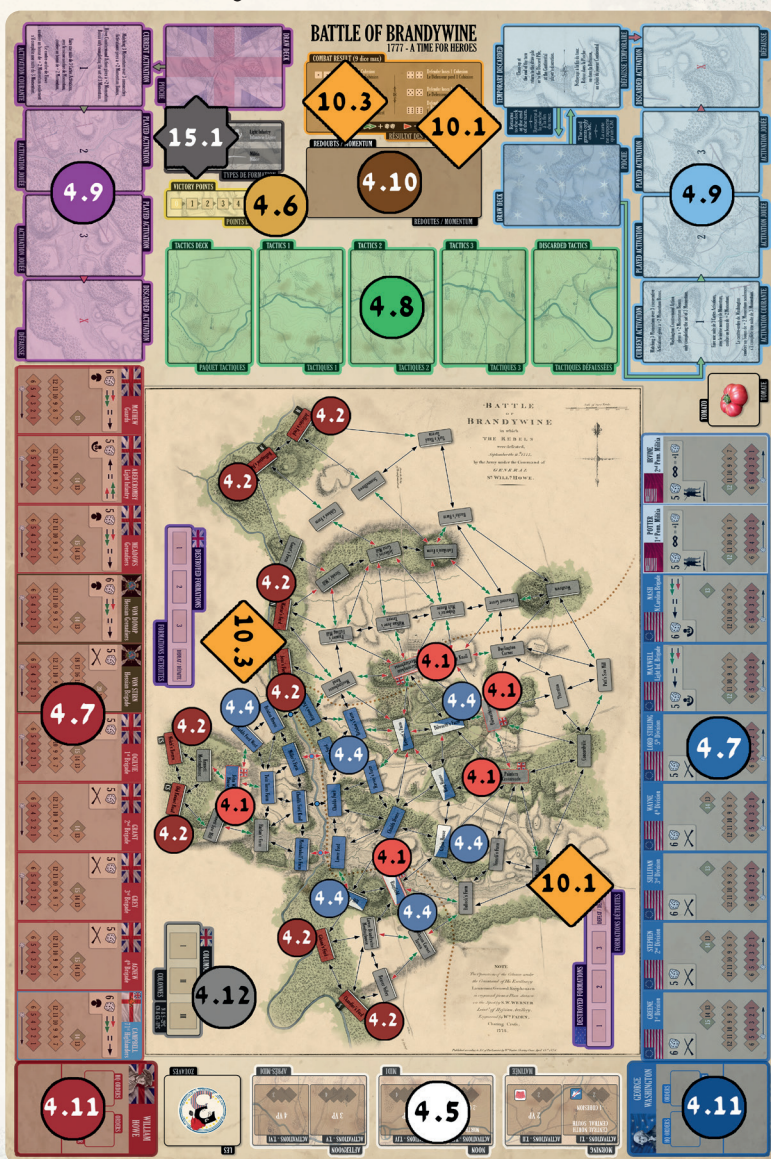
15 Règles Optionnelles	18
15.1 Spécificités des Formations	18
15.1.1 Formations Lourdes	18
15.1.2 Formations Légères.....	18
15.1.3 La Milice Américaine.....	18
15.2 Déploiement partiel	18
15.3 Bonus de déploiement de l'Activation Majeure	19
15.4 Modificateurs pour la Reconnaissance ...	19
15.5 Capacités des Commandements des Ailes ..	19
15.6 Cartes événements	20
15.7 Cartes Tactiques Natives optionnelles....	20
15.8 Placement historique de la Milice	20
Scénarios.....	21
1 Brinton's Ford	21
2 L'Empire Attaque	21
3 Birmingham Hill	22
4 Knyphausen entre en jeu.....	22
5 Dernière Ligne	23
6 Tea Time.....	23
Brandywine Bot Solo.....	24
1 Composants spécifiques	24
2 Mise en place	24
2.1 Bot Britannique	24
2.1.1 Bagage	24
2.1.2 Colonnes	24
2.1.3 Capacités Spéciales du Général et Commandement des Ailes	24
2.2 Bot Américain	24
2.2.1 Placement des Formations	24
2.2.2 Capacités Spéciales du Général et Commandement des Ailes	25
3 Cartes Tactiques et Momentum	25
4 Activations.....	25
4.1 Bot Britannique	25
4.2 Bot Américain	26
4.3 Activation des Formations	26
4.4 Déplacement des Colonnes Britannique ...	26
4.5 Conditions de déploiement des Colonnes Britanniques.....	26
4.6 Déploiement d'une Colonne Britannique..	26
5 Personnalité des Leaders	27
6 Mouvement des Formations du Bot	27
7 Combat.....	28
7.1 Nombre de dés et résultats des dés.....	28
7.2 Redoutes	29
7.3 Effets du Terrain.....	29
7.4 Effets de la Compétence des Leaders	29
8 Capacités Spéciales du Bot Général.....	29
9 Conditions de Victoire	30
10 Règles Optionnelles	30
10.1 Un Emplacement pour deux Formations ..	30
10.2 Ils viennent du nord !	30
10.3 Enlever le Bagage	30
10.4 Réduction des Pertes de l'Attaquant	30
10.5 Ajout des Commandements des Ailes	30
10.6 Posture des Leaders plus variables	31
10.7 Réduction de la Probabilité de Rupture ..	31
Remerciements.....	32
Bibliographie	33
Notes des concepteurs	33
Exemples de jeu	34

Glossaire

Activation	Une Activation désigne à la fois (en fonction du contexte) la séquence de jeu d'un joueur et l'activation d'une Formation (Majeure ou Mineure) <i>(voir 6)</i> .
Adjacent	2 Colonnes/Formations sont considérées comme adjacentes si elles se situent dans le même Emplacement ou dans deux Emplacements reliés par une flèche.
Attaquant	Désigne le joueur/la Formation qui engage le Combat <i>(voir 10)</i> .
CN / CS / N / S	Zones d'Entrées du Britannique respectivement : Central Nord / Central Sud / Nord / Sud <i>(voir 4.2)</i> .
Cohésion	Représente la "qualité" d'une Formation, basée sur plusieurs facteurs, à n'importe quelle moment.
Colonne / Rumeur / Vraie Colonne	Le jeton Colonne désigne à la fois les jetons Vraie Colonne et les jetons Rumeur.
Contrôler	Détermine si l'Emplacement Stratégique appartient au Britannique ou à l'Américain.
Coût d'Activation	C'est le coût d'une Cohésion que doit payer une Formation pour certaines actions <i>(voir 6.2.1)</i> .
Défenseur	Désigne le joueur/la Formation qui subit le Combat <i>(voir 10)</i> .
Déplacement	Le déplacement désigne l'action de déplacer une Colonne/Formation d'un Emplacement à un autre <i>(voir 6.2 et 6.3)</i> .
Déployer	Désigne l'action qui consiste à placer les Formations d'une Colonne sur la carte <i>(voir 6.4)</i> .
Embuscade	Ajoute 1 dé au Combat lorsque la Milice attaque une Colonne <i>(voir 15.1.3)</i> .
Emplacement	Un Emplacement correspond à une position qui peut être occupée par une Colonne/Formation <i>(voir 4)</i> .
Flèche	Les flèches permettent d'indiquer les routes possibles pour les déplacements ainsi que les modificateurs de terrain. Elles se situent entre 2 Emplacements.
Formation	Une Formation est représentée par un marqueur en bois et une Fiche de Formation <i>(voir 4 et 4.7)</i> .
Front	Bande blanche sur les Emplacements en dehors de la Zone de Patrouille. Elle permet de déterminer l'avant de l'Emplacement <i>(voir 6.4)</i> .
Occuper	Une Colonne/Formation "occupe" un Emplacement lorsqu'elle se situe sur celui-ci.
Point de ralliement	C'est le point vers lequel les Colonnes/Formations vont retraiter <i>(voir 10.4)</i> .
Rivière	Une rivière est un ensemble de cases où des cartes vont glisser (souvent de gauche à droite).
Rumeur	Une Rumeur correspond à une fausse Colonne.
Tête de Colonne	C'est la Formation qui possède le rang le plus bas sur son jeton Composition de Colonne dans la Colonne <i>(voir 5.2/2)</i> .
Tour	Un Tour comprend plusieurs Activations <i>(voir 4.5)</i> .

Matériel

×1 Plateau de jeu



×2 Livrets de règles
(1 FR et 1 EN)



×90 Cartes Tactics
(45 FR et 45 EN)



×28 Cartes Tactics
Natives (14 FR et 14 EN)



×18 Cartes Activations
Américaines



×18 Cartes Activations
Britanniques



×12 Cartes Événements
(6 FR et 6 EN)



- ×9 Dés à six faces (D6)
- ×30 Jetons Composition Colonne
- ×8 Jetons Reconnaissance
- ×6 Jetons Information Approximative
- ×6 Jetons Colonne
- ×6 Jetons Zones d'Entrées
- ×2 Jetons Capacité du Général
- ×6 Jetons Capacité des Commandements d'Ailes



×10 Formations
Britanniques

- ×25 Cubes de Momentum noirs
- ×9 Cubes de Redoutes marrons
- ×10 Cubes rouges
(marqueurs Britanniques)
- ×9 Cubes bleus
(marqueurs Américains)
- ×1 Cube Temps blanc
- ×6 Cubes Point de Victoire
jaune
- ×1 Jeton Bagage
- ×1 Jeton QG Washington



×9 Formations
Américaines

Mise en place (voir 5)

Règles

1 Introduction

Après la prise de New York en 1776, les forces britanniques du général Howe tournent leur attention vers Philadelphie, centre névralgique de la jeune république insurgée. En août 1777, l'armée de Sa Majesté, épuisée mais déterminée, débarque sur les rives du Maryland pour une campagne aussi risquée que décisive. George Washington, résolu à défendre la capitale révolutionnaire, choisit de s'arc-bouter sur la rivière Brandywine, une ligne naturelle de défense... mais traversable.

Le 11 septembre, la bataille commence. Positions floues, cartes incomplètes, brouillard matinal et manœuvres audacieuses rendent l'engagement aussi confus que crucial. Tandis que les troupes américaines tentent de tenir bon, une colonne Britannique se fraie un chemin par le nord, déclenchant une des plus grandes tentatives d'encerclement de la guerre d'indépendance.

Le chaos est au rendez-vous !

Mais... où sont les Tuniques Rouges ?

Brandywine, la bataille perdue qui sauvera l'Amérique...

1.1 Aperçu du jeu

Ce jeu de plateau vous propose de revivre cette journée historique avec un système asymétrique et semi-caché. Un joueur incarne Washington, tentant de retarder ou d'infliger des pertes à l'ennemi avec une armée mixte, composée de réguliers et de miliciens. L'autre joue Howe, coordonnant un assaut en deux axes avec des Colonnes de marche dont certaines ne sont que des leurres...

Cartes d'Activation, Jetons Colonnes, Cohésion, Cartes Tactics, Commandement, QG de Washington, Train de Bagage Britannique, Reconnaissance, Mécanique de Momentum... chaque décision tactique est lourde de conséquences, chaque déplacement compte. La rivière Brandywine peut être une bénédiction ou un piège. L'information est partielle, les attaques peuvent survenir de n'importe où, et les formations mal préparées... s'effondrent.

À vous de réécrire l'Histoire – ou de la revivre dans toute son incertitude.

1.2 Concepts du jeu

Dans Brandywine, la bataille repose sur l'activation coordonnée des Formations militaires. Chaque camp dispose d'un nombre limité d'Activations, représentées par des Cartes Activation, qui permettent de :

- Se déplacer et combattre
- Déplacer / Déployer des Colonnes
- Construire des Redoutes
- Ne rien faire (parfois la meilleure option !)

Chaque Formation voit sa Cohésion diminuer à mesure qu'elle agit, mais génère aussi un élan représenté par les cubes de Momentums. Ces derniers permettent d'acquérir des Cartes Tactics, offrant des actions spéciales pouvant avoir un poids sur le cours de la bataille et de relancer les dés durant un Combat.

2 Conditions de Victoire

2.1 Victoire Immédiate

Le jeu se termine par une Victoire Immédiate si l'un des deux joueurs parvient à éliminer quatre Formations adverses.

2.2 Victoire Territoriale

Si une Victoire Immédiate n'est pas obtenue par l'un ou l'autre camp, il faudra alors se référer à la Piste Chronologique. Le joueur Britannique gagne à la fin de l'Activation (*voir 6.1*) du joueur Américain en ayant obtenu un certain nombre de Points de Victoire :

- 2 Points de Victoire à la fin du Tour II et du Tour III
- 3 Points de Victoire à la fin du Tour IV et du Tour V
- 4 Points de Victoire à la fin du Tour VI

Pour obtenir des Points de Victoire, le joueur Britannique doit :

- Capturer le QG de Washington, ce qui lui confère 1 Point de Victoire (**voir 13**)
- Capturer des Emplacements Stratégiques, chacun lui rapportant 1 Point de Victoire (**voir 4.1**)

Le QG de Washington ou les Emplacements Stratégiques sont considérés comme capturés si une **Formation** Britannique a été la dernière à les occuper ou à les traverser. Les Colonnes ne capturent jamais ces Emplacements.

S'il n'y a pas de Victoire Immédiate ou de Victoire Territoriale à la fin de la partie, l'Américain est déclaré vainqueur.

Note : Le joueur Américain doit protéger ses Emplacements Stratégiques pour empêcher son adversaire de gagner.

3 Composants

(Voir le matériel page 4)

Note : La liste du matériel représente le nombre maximal utilisable durant une partie. Par exemple, le maximum de dés pouvant être lancés est de 9. Des pièces supplémentaires peuvent être incluses et seront utilisées comme pièces de rechange ; assurez-vous de jouer avec les nombres indiqués dans la liste ci-dessus.

4 Présentation du plateau de jeu

(Voir le plateau page 5)

Le plateau représente le champ de bataille de Brandywine. Les marqueurs de Formation en bois indiquent les positions des Formations Britanniques et Américaines, nommées d'après leur commandant. Les flèches entre les Emplacements montrent les déplacements possibles lors des Activations.

Les Emplacements, nommés, peuvent être occupés par des Formations des deux camps. Deux Emplacements sont adjacents s'ils sont reliés par une flèche, même à travers une rivière.

Note : Dans la série "A Time For Heroes", deux Formations sont considérées adjacentes si elles se situent dans le même Emplacement ou dans deux Emplacements reliés par une flèche.

Les Emplacements hors de la Zone de Patrouille ont un Front (bande blanche) : les flèches pointant vers ce Front mènent en avant, les autres en arrière.

Un Emplacement peut contenir **jusqu'à deux Formations amies** (en Combat : 2 défenseurs + 1 attaquant possible temporairement) et **une seule Colonne**.

4.1 Emplacements Stratégiques



Il y a 5 Emplacements Stratégiques qui sont reconnaissables grâce au drapeau Britannique qui leur est associé. Un

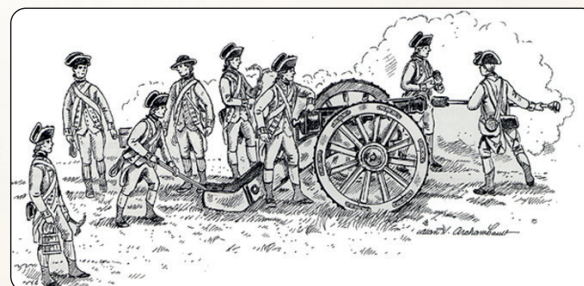
Emplacement Stratégique est considéré comme contrôlé par un joueur si une de ses Formations l'occupe ou a été la dernière à l'avoir traversé.

Le Quartier Général (QG) de Washington est un Emplacement Stratégique mobile qui est placé par l'Américain au début de la partie. Une fois placé, il ne peut plus être déplacé et obéit aux mêmes règles que les Emplacements Stratégiques fixes (**voir 13**).

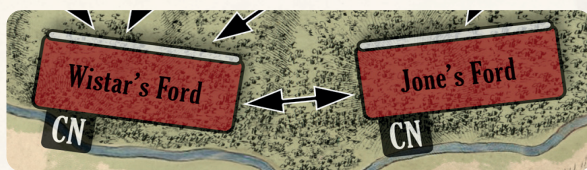
En début de partie, les Emplacements Stratégiques sont initialement contrôlés par l'Américain. Les Formations Britanniques devront donc les occuper ou les traverser pour gagner 1 Point de Victoire par Emplacement. Les Colonnes ne peuvent pas en prendre le contrôle.

Pour indiquer que le Britannique contrôle un Emplacement Stratégique, le joueur prend un cube Point de Victoire de la piste des Points de Victoire (en suivant les flèches) et le place à côté de l'Emplacement Stratégique (sur le drapeau).

Les Emplacements Stratégiques peuvent être repris par le joueur Américain, dans ce cas le cube Point de Victoire est replacé sur la piste des Points de Victoire (en suivant les flèches en sens inverse) et le score est, de fait, ajusté.



4.2 Zones d'Entrées Britanniques

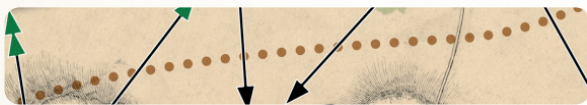


Zone d'Entrée Central Nord

Les Formations Britanniques entrent en jeu dans des Colonnes par 1, 2 ou 3 des quatre Zones d'Entrées. Ces zones sont représentées chacune par 2 emplacements de couleur rouge. Ces Emplacements ne peuvent pas être occupés par des Formations Américaines.

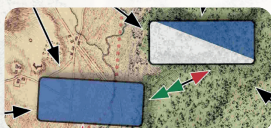
Les Zones d'Entrées Britanniques sont aussi les points de ralliement du Britannique, elles vont donc influencer la retraite des Formations Britanniques (voir 10.4).

4.3 Zone de Patrouille



La Zone de Patrouille encercle une partie de la carte en pointillés marron. Les jetons Colonnes Britanniques ne peuvent pas se déplacer sur un Emplacement se situant à l'intérieur (voir 6.3), elles doivent donc se déployer avant (voir 6.4).

4.4 Emplacements de départ des Formations Américaines



Contrairement aux Formations Britanniques, les Formations Américaines sont déjà en place sur la carte au début de la partie sur les Emplacements bleus ou bleus et blancs.

4.5 Piste Chronologique

Cette piste divise la journée du 11 septembre 1777 en 3 parties : matin, midi et après-midi. Chaque partie est subdivisée en 2 Tours.

Chaque Tour se décompose en un nombre variable d'Activations (losanges), correspondant à environ 30 minutes de temps réel. Le nombre d'Activations par Tour n'est pas toujours identique, ce qui renforce la tension stratégique. Il y a un total de 18 Activations dans le jeu.

La Piste Chronologique sert également à :

- Déterminer le nombre de Points de Victoire nécessaires à la victoire Britannique pour chaque Activation (voir 2).
- Indiquer l'arrivée des Colonnes Britanniques (voir 6.9).
- Indiquer le nombre de Cohésions perdues par les Formations Britanniques lors de leur arrivée sur le plateau (voir 6.4).
- Indiquer l'état de la Reconnaissance (voir 6.6).

4.6 Piste des Points de Victoire



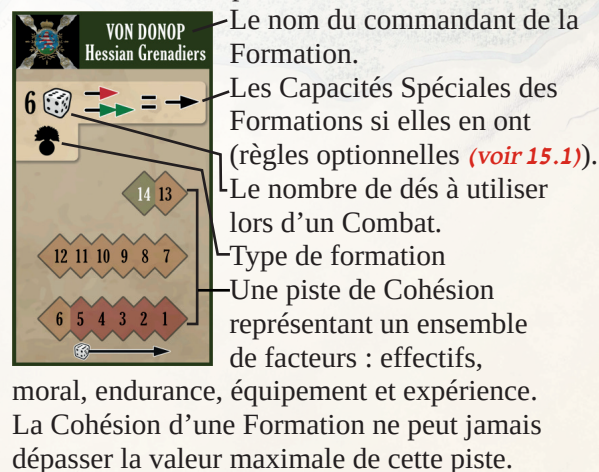
Cette piste permet de suivre en temps réel l'avancée du joueur Britannique vers une Victoire Territoriale. Le nombre de Points de Victoire requis varie selon le Tour. À partir du Tour II, il faut de 2 à 4 Points de Victoire pour l'emporter.

Les 6 cubes Points de Victoire sont positionnés sur les 6 cases de cette piste lors de la mise en place. Le numéro dans la case libérée à chaque fois qu'un cube Point de Victoire est posé sur un Emplacement Stratégique correspond au nombre de Points de Victoire du joueur Britannique.

Note : Il n'y a pas de décompte de Points de Victoire durant le premier Tour du jeu.

4.7 Fiches de Formation

Les Fiches de Formation représentent les Formations et comportent les éléments suivants :



4.8 La rivière des Cartes Tactiques

Cette zone est composée d'un Paquet Tactique (voir 7), d'une rivière et d'une Défausse Tactique.

4.9 Les zones de gestion du paquet des joueurs

Les zones de gestion du paquet des deux joueurs sont composées d'une Pioche (voir 5.1/4 et 5.2/6), d'une Rivière et d'une Défausse. Le joueur Américain a aussi un Emplacement pour sa Défausse Temporaire.

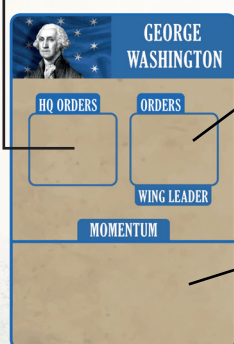
4.10 Les réserves de Momentums et de Redoutes

Cette zone permet de stocker les Momentums (voir 8) et les Redoutes (voir 9). Une fois défaussés, les Momentums et les Redoutes retournent dans cette réserve.

4.11 Les Fiches des Généraux

Chaque Général est composé de 3 parties :

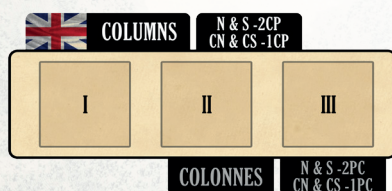
Les zones des Capacités Spéciales des Généraux (Howe et Washington) (voir 11)



Les zones des Capacités Spéciales des Commandements des Ailes (voir 15.5)

La réserve de Momentum du joueur (voir 8)

4.12 Zone Colonne



La Zone Colonne est composée de 3 cases représentant 3 potentielles Colonnes. Le joueur Britannique peut assigner une Colonne à une Zone d'Entrée en plaçant un jeton Zone d'Entrée sur l'une des cases de cette Zone Colonne (voir 5.2/3).

5 Mise en place (voir page 5)

(À faire dans l'ordre)

5.1 Mise en place Américaine

1. Placement des Formations : L'Américain place toutes ses Formations sur le plateau (face visible). Les Formations Bleues peuvent être positionnées sur les Emplacements bleus ou bleus-et-blancs. Les Formations Blanches ne peuvent être positionnées que sur les Emplacements bleus-et-blancs (voir 4.4).

2. Le QG de Washington : Le QG de Washington est placé sur n'importe quel Emplacement, bleu ou bleu-et-blanc, avec ou sans Formation (voir 13).

3. Redoutes : L'Américain prend 5 Redoutes de la réserve et les place sur 5 Emplacements occupés soit par une Formation, soit par le QG de Washington (ou les deux) (voir 9).

Rappel : Un Emplacement ne peut pas contenir plus d'une Redoute.

4. Cartes Activation : Le joueur Américain mélange ses 18 Cartes Activation et les place dans son Paquet de Pioche.

5. Cartes Tactiques Natives : Le joueur en choisit une et en pioche au hasard une autre sur les 2 restantes. La dernière carte est remise dans la boîte face cachée et ne sera pas utilisée de la partie (voir 7.1).

6. Placement du jeton Capacités Spéciales de Washington : L'Américain place le jeton Capacités Spéciales de son Général sur la zone dédiée (la face visible n'a pas d'importance à ce moment précis) (voir 11).

5.2 Mise en place Britannique

Toutes les étapes de mise en place Britannique doivent être effectuées hors de la vue du joueur Américain.

1. Placement du Cube Temps : Placez le Cube Temps sur la première Activation du Tour I si le joueur Britannique prévoit d'affecter au moins une Colonne au Central Sud ou Central Nord. Sinon, placez-le sur la première Activation du Tour III.



2. Création des Colonnes : Le joueur Britannique répartit ses Formations en 1, 2 ou 3 Colonnes si le jeu commence au Tour I et en 1 ou 2 Colonnes si le jeu commence au Tour III. Il place un jeton de Composition de Colonne face cachée dans la Fiche de chaque Formation, indiquant la Colonne de la Formation et sa position dans celle-ci. Chaque Colonne doit contenir au moins 2 Formations.

Remarque : Peu importe les numéros des Colonnes utilisées (ex. : I et III si deux Colonnes seulement).

***Note :** Un concept important est la "Tête de Colonne". À tout moment du jeu, la Tête de Colonne est la Formation qui possède le rang le plus bas sur son jeton de position dans la Colonne.*

3. Affectation des Colonnes aux Zones d'Entrées : Le joueur place un jeton Zone d'Entrée sur les cases I, II et III de la Zone Colonne. Toutes les cases doivent être remplies et le joueur doit utiliser les jetons Zone d'Entrée Rumeur pour masquer le nombre réel de Colonne

4. Placement des Colonnes : Le joueur place ses jetons Vraie Colonne qui contiennent des Formations face cachée dans les Emplacements des Zones d'Entrées, à raison d'une Colonne maximum par zone (voir 4.2).

a. Si le jeu commence au Tour I : Le joueur place les Colonnes arrivant au Central Sud et Central Nord uniquement. Les jetons Colonnes qui arrivent au Sud et du Nord seront placés au début du Tour III (voir 6.9).

b. Si le jeu commence au Tour III : Le joueur place les Colonnes arrivant au Sud et Nord uniquement.

5. Placement des jetons Rumeur : Le Britannique peut ajouter jusqu'à 3 jetons Rumeur dans les Emplacements vides des Zones d'Entrées du Central Sud et du Central Nord si le jeu commence au Tour I ou dans les Zones d'Entrées du Nord et du Sud si le jeu commence au Tour III. Cela permet de masquer ses intentions.

6. Constitution de la pioche Britannique :

a. **Paquet du Tour I :** mélanger toutes les Cartes Activation dont l'Activation Majeure (voir 6.2.1) appartient aux Colonnes Central Nord et Central Sud s'il y en a.

b. **Paquet du Tour III :** mélanger toutes les Cartes Activation dont l'Activation Majeure appartient aux Colonnes Nord et Sud s'il y en a.

c. **Fusion des paquets :** placer le paquet du Tour I au-dessus de celui du Tour III (ne pas les mélanger). Le mélange se fera au début du Tour III. Placer l'ensemble dans la pioche Britannique.

7. Affectation du Bagage : Le Britannique assigne le Bagage à une Formation, en le plaçant sur la Fiche de Formation de son choix. Cette Formation aura un bonus +1 dé durant le Combat (voir 12).

8. Cartes Tactiques Natives : Le joueur en choisit une et en pioche au hasard une autre sur les 2 restantes. La dernière carte est remise dans la boîte face cachée et ne sera pas utilisée de la partie (voir 7.1).

9. Placement du jeton Capacités Spéciales de Howe : Le Britannique place le jeton Capacités Spéciales de son Général sur la zone dédiée (la face visible n'a pas d'importance à ce moment précis) (voir 11).

5.3 Autres Éléments

1. Pioche des Cartes Activation : Chaque joueur pioche un nombre de Cartes Activation égal au nombre d'Activations du Tour (losanges), plus une. Il choisit une des Cartes Activation piochées et la place sur son Paquet de Pioche face cachée.

***Exemple :** Si le Cube Temps est positionné au Tour I, les joueurs piochent 3 cartes et en reposent une sur le Paquet de Pioche.*

***Note :** Cela donne une petite visibilité sur la prochaine Activation.*

2. Jetons Reconnaissance : 3 jetons Information et 2 jetons Rien sont mis dans le sac (voir 6.6).

3. Cubes Points de Victoire : Les cubes Points de Victoire sont placés sur chacune des cases de la piste des Points de Victoire.

4. Redoutes et Momentums : Les Redoutes restantes et les Momentums sont placés dans la réserve.

5. Cohésion des Formations : Un cube de la couleur appropriée, rouge pour le Britannique et bleu pour l'Américain, est placé sur la position

de départ de la Cohésion de chaque Fiche de Formation (case verte).

6. Cartes Tactiques : Les Cartes Tactiques sont mélangées puis placées face cachée dans la pioche des Cartes Tactiques. Les trois premières cartes sont extraites et placées face visible dans les cases de la rivière des Cartes Tactiques.

6 Séquence de jeu

En commençant par le joueur Britannique, suivez les étapes suivantes :

1. Avancez le Cube Temps sur la Piste Chronologique d'une case (pas pour la première Activation).
2. Si c'est le Tour III, placez les Colonnes Britanniques au Nord et Sud (voir 6.9).
3. Jouez une Carte Activation (voir 6.1).
4. À partir du Tour II : Piochez un jeton Reconnaissance (voir 6.6).
5. Si c'est la fin du Tour pour l'Américain : Videz le Paquet Temporaire (voir 6.7).
6. À la fin de la dernière Activation du Britannique du Tour II, mélangez le Paquet de Pioche Britannique.
7. Piochez des Cartes Activation (voir 6.8).
8. Achetez une Carte Tactique (voir 7.2).
9. Changez de joueur :
 - a. Si le Britannique a joué, l'Américain prend la main et commence à l'étape 3.
 - b. Si l'Américain a joué, les joueurs vérifient qu'une Victoire Territoriale n'a pas lieu, puis le Britannique prend la main et commence à l'étape 1.

6.1 Activations

Dans une Activation, le joueur Britannique va réaliser sa séquence de jeu puis ce sera à l'Américain de faire la sienne. Le nombre d'Activations dans un Tour (voir 4.5) détermine le nombre de Cartes Activation que les joueurs auront en main et donc leur liberté de choix.

Exemple : Au Tour I les joueurs auront 2 Cartes Activation en mains tandis qu'au Tour V, ils en auront 4.

Les Cartes Activation peuvent être jouées de 4 manières :

- Activer une Formation (Formation Américaine & Formation Britannique déployée seulement) (voir 6.2)
- Déplacer des Colonnes (Britannique seulement) (voir 6.3)
- Activer une Colonne pour déployer des Formations (Britannique seulement) (voir 6.4)
- Mettre dans le Paquet Temporaire (Américain seulement) (voir 6.5)

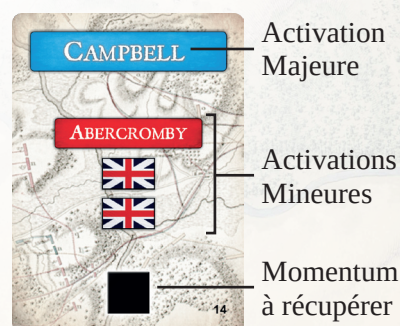
Si un jeton Vraie Colonne a été révélé (via 3 reconnaissances réussies successives, via le déplacement d'une Formation Américaine sur une Vraie Colonne ou via le déploiement de la Colonne), le jeton Rumeur associé (provenant de la même Zone d'Entrée) est récupéré par le joueur Britannique.

6.2 Activer une Formation (Formation Américaine & Formation Britannique déployée seulement)

Déplacez les Cartes Activation déjà jouées sur votre rivière d'une case vers la droite (les cartes en position 3 passent dans la Défausse et restent sur la même face).

Choisissez une Carte Activation de votre main et jouez-la en la plaçant face visible en position 1 de votre rivière. Vous récupérez immédiatement le nombre de Momentums indiqués sur la carte même si plus aucune des Formations mentionnées n'est vivante (vérifiez aussi le bonus de Momentum (voir 8.1)).

6.2.1 Activation Majeure et Mineure



Les Cartes Activation comportent des Activations Majeures et Mineures. L'Activation Majeure est indiquée en gros en haut de la carte, les autres sont des Activations Mineures. Toutes les Activations présentes sur la carte doivent être jouées mais le joueur choisit l'ordre dans lequel il effectue les Activations.

Si une ou plusieurs Formations présentes sur la Carte Activation jouée ont été déjà détruites, le joueur activera les Formations survivantes.

Une Formation activée (via une Activation Majeure ou Mineure) peut faire 1 action parmi la liste suivante, certaines requièrent un Coût d'Activation qui est payé en dépensant 1 Cohésion :

- Se déplacer (-1 Cohésion)
- Ne rien faire (-1 Cohésion)
- Construire une Redoute (Gratuit) (*voir 9*)
- Ne rien faire avec une Redoute sur l'Emplacement (Gratuit)

Toute action doit être complètement terminée avant de commencer une nouvelle action avec une autre Formation. Il est toujours obligatoire d'activer toutes les Formations (Majeures et Mineures survivantes) sur la carte.

Note : Le Coût d'Activation ne s'applique que pour entamer un déplacement ou ne rien faire sur un Emplacement ne contenant pas de Redoute.

6.2.2 Activation Majeure

Si une Formation est en Activation Majeure, elle peut se déplacer jusqu'à deux Emplacements en payant son Coût d'Activation avec 1 Cohésion. Si celle-ci se déplace sur une Formation ennemie, elle doit l'attaquer (*voir 10*). Si elle se déplace sur une Colonne ennemie, se référer aux règles 6.2.4 ci-dessous.

Si une Formation déclenche un Combat en se déplaçant d'un seul Emplacement, elle peut, à la suite du Combat, se déplacer à nouveau d'un Emplacement sans payer de Coût d'Activation supplémentaire. Ce déplacement peut entraîner un nouveau Combat (*voir 10*).

Une Formation ne peut pas traverser un Emplacement occupé par deux Formations alliées, mais cela est possible si une seule Formation alliée y est présente.

6.2.3 Activation Mineure

Une Formation en Activation Mineure peut se déplacer d'un seul Emplacement. Si elle se déplace sur une Formation ennemie, elle doit l'attaquer. Si elle se déplace sur une Colonne ennemie, se référer aux règles 6.2.4 ci-dessous.

Une Activation Mineure avec un drapeau permet au joueur de choisir la Formation à activer en prenant en compte ces 3 conditions :

- La Formation doit être présente sur un Emplacement de la carte du plateau de jeu.
- Une Formation déjà nommée sur la Carte Activation ne peut pas être choisie.
- Une Formation ne peut jamais être activée 2 fois dans une Activation.

6.2.4 Se déplacer sur une Colonne Britannique

Lorsqu'une Formation Américaine se déplace sur un jeton Colonne Britannique isolé, deux cas peuvent se produire :

- **Jeton Rumeur :** Le joueur Britannique dévoile le jeton, le récupère et rien ne se passe.
- **Jeton Vraie Colonne :**
 - Le joueur Britannique dévoile le jeton, extrait la Formation en Tête de Colonne (*voir 5.2/2*) et la place sur l'Emplacement de la Colonne.
 - S'il ne reste plus qu'une seule Formation dans la Colonne, elle est aussi extraite sur le même Emplacement. Sinon aucune autre Formation n'est extraite.
 - Les Formations extraites perdent immédiatement le nombre de Cohésions correspondant à leur Zone d'Entrée, soit 1 Cohésion pour les Colonnes provenant du Central Sud et Central Nord. Et 2 Cohésions pour les Colonnes provenant du Nord et de Sud.
 - Le jeton Rumeur provenant de la même Zone d'Entrée est récupéré par le joueur Britannique.
 - Un Combat est engagé entre les Formations.

Si une Formation Américaine se déplace sur un emplacement avec un jeton Colonne et une Formation Britannique, le Combat s'engage entre les 2 Formations uniquement. La Tête de Colonne n'est pas déployée et la Colonne n'est pas dévoilée.

6.3 Déplacer des Colonnes (Britannique uniquement)

Déplacez toutes les Cartes Activation déjà jouées dans la rivière Britannique d'une case vers la droite (toute carte en position 3 va dans la Défausse et reste sur la même face).

Choisissez n'importe quelle Carte Activation de votre main et placez-la face cachée en position 1 de la rivière. Vous récupérez immédiatement 1 Momentum comme indiqué sur le dos de la carte et vous le placez dans votre réserve (*vérifiez aussi le bonus de Momentum (voir 8.1)*).



Vous pouvez maintenant déplacer d'un Emplacement tout ou partie des jetons Colonnes (Vraie/Rumeurs) présents sur la carte. N'oubliez pas de déplacer les jetons d'Information Approximative, s'il y en a (voir 6.6).

Vous ne pouvez pas déplacer un jeton Colonne vers un Emplacement contenant une Formation Américaine, un autre jeton Colonne ou un Emplacement se trouvant dans la Zone de Patrouille (voir 4.3).

Les Colonnes peuvent traverser ou occuper des Emplacements Stratégiques, mais ne peuvent pas en prendre le contrôle, seules les Formations en ont la capacité.

Note : Une Colonne dévoilée ou non peut se déplacer.

6.4 Activer une Colonne pour déployer les Formations (Britannique seulement)

Ces deux conditions doivent être remplies pour pouvoir activer une Colonne pour déployer les Formations qui s'y trouvent :

- Vous devez jouer une Carte Activation avec une Activation Majeure (voir 6.2.1) qui se trouve dans la Colonne désirée.
- La Colonne concernée doit être présente sur un Emplacement de la carte, y compris dans une Zone d'Entrée.

Déployez les Formations de la manière suivante :

1. Déplacez toutes les Cartes Activation déjà jouées dans la rivière Britannique d'une case vers la droite (les cartes en position 3 vont dans la Défausse et restent sur la même face).

2. Choisissez une Carte Activation de votre main remplissant les conditions et placez-la en position 1 de la rivière face découverte. Vous récupérez immédiatement le nombre de Momentums indiqué sur la carte et placez-les dans votre réserve (vérifiez aussi le bonus de Momentum (voir 8.1)).

3. Vous déployez les Formations de la Colonne, celles-ci doivent se positionner sur l'Emplacement de la Colonne ou ceux adjacents se trouvant en arrière du Front (voir 4). Si ces Emplacements sont occupés par des Formations ennemies ou deux Formations alliées, ils ne peuvent être utilisés.

- La Formation en Tête de Colonne peut effectuer un déplacement de 1 Emplacement avec la possibilité de combattre (voir 10).

4. Les Formations qui ne peuvent pas être placées sont considérées comme détruites, et comptent pour les conditions de la Victoire Immédiate (voir 2.1).

5. Chaque Formation déployée des Colonnes Central Sud ou Central Nord perd 1 Cohésion.

6. Chaque Formation déployée des Colonnes Sud ou Nord perd 2 Cohésions.

7. Si la Formation en Tête de Colonne entre dans un Emplacement occupé par une Formation ennemie, un Combat est engagé (voir 10).

8. Toutes les Activations Majeures et Mineures sont ignorées.

9. Le jeton Vraie Colonne est défaussé.

6.5 Mettre dans le Paquet Temporaire (Américain seulement)

Posez une Carte Activation face cachée de votre main dans le Paquet Temporaire et récupérez immédiatement 1 Momentum comme indiqué sur la carte (le bonus de Momentum (voir 8.1) ne s'applique pas).

Note : Cela correspond à l'unique action du joueur Américain lors de son Activation.

6.6 Piocher un jeton Reconnaissance

À partir du Tour II, chaque joueur pioche un jeton Reconnaissance dans le sac dédié à la fin de l'Activation.

Note : Il n'y a pas de reconnaissance au Tour I.

Révélez et appliquez immédiatement le jeton Reconnaissance pioché.

Il existe 2 types de jetons Reconnaissance :



Le jeton Rien : Rien ne se passe, et le joueur replace le jeton dans le sac.





Le jeton Information : Permet au joueur Américain de demander des informations sur un jeton Colonne présent sur la carte (incluant les Emplacements dans les Zones d'Entrées). Une fois utilisé, le joueur remet le jeton dans le sac.

Lorsque le joueur actif pioche un jeton Information, le joueur Britannique doit révéler le nombre de Formations dans la Colonne choisie par le joueur Américain :



Première demande : Un jeton Information Approximative avec une valeur ± 2 est placé à côté du jeton Colonne, et le joueur Britannique doit indiquer le nombre de Formations dans la Colonne avec une marge de ± 2 .



Deuxième demande (sur la même Colonne) : Le jeton Information Approximative est retourné sur la face ± 1 , et le joueur Britannique doit indiquer le nombre de Formations avec une marge de ± 1 .

Troisième demande (sur la même Colonne) : Le jeton Information Approximative est retiré, le jeton Colonne est retourné et le joueur Britannique doit indiquer le nombre exact de Formations dans la Colonne puis il récupère le jeton Rumeur (dévoilé ou non) associé à la même Zone d'Entrée.

Note : Il est parfaitement possible d'alterner les demandes entre plusieurs Colonnes.

6.7 Vider le Paquet Temporaire

À la fin d'un Tour, le joueur Américain peut choisir de récupérer ou de défausser tout ou partie des Cartes Activation présentes dans le Paquet Temporaire.

- S'il décide de garder certaines Cartes d'Activations, il les replace dans son Paquet de Pioche et mélange celui-ci.
- Les cartes qu'il choisit de défausser sont placées dans la Défausse faces cachées et ne seront plus accessibles.

6.8 Piocher des Cartes Activation

À la fin de chaque Activation, le joueur actif pioche une nouvelle Carte Activation.

À la dernière Activation de chaque Tour, lors de l'étape "Piocher des Cartes Activation", vous devez piocher autant de Cartes Activation que nécessaire pour avoir dans votre main un nombre

égal de cartes au nombre d'Activations du Tour suivant (voir 4.5).

Exemple : En tenant compte du fait que le joueur joue 1 Carte Activation par Activation :

- Entre le Tour I et II le joueur va piocher 1 Carte Activation.
- Entre le Tour II et le Tour III le joueur va piocher 2 Cartes Activation.
- Entre le Tour V et le Tour VI le joueur ne piochera pas de Carte Activation.

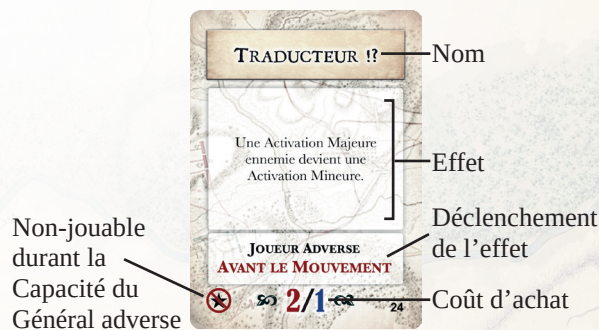
6.9 Placer les jetons Colonnes au Nord et au Sud

Au début du Tour III, le joueur Britannique place ses jetons Vraie Colonne Nord et Sud (s'il en a) face cachée dans les Emplacements des Zones d'Entrées Nord et Sud, à raison d'une Colonne maximum par zone et tel que prévu durant la mise en place.

Le joueur peut aussi ajouter jusqu'à 3 jetons Rumeur dans les Emplacements vides des Zones d'Entrées (Nord et Sud) pour masquer ses intentions.

Note : Le joueur Britannique peut récupérer ses jetons Rumeur en déployant ses Colonnes par exemple. Il se peut que le joueur n'ait pas 3 jetons Rumeurs de disponible si ceux-ci se trouvent encore sur la carte du plateau de jeu.

7 Cartes tactiques



7.1 Cartes Tactiques Natives

Chaque camp a 3 Cartes Tactiques Natives. En suivant la mise en place, les joueurs auront chacun 2 de ces 3 cartes dans leur main (voir 5.1/5 et 5.2/8) :

- Britannique :
 - 33rd Foot "The Pattern"
 - Le Génie de Montresor
 - Fergusson's Rifles

- Américain :
 - 1st Maryland "The Old Line"
 - Monsieur de Lafayette
 - Casimir Pulaski

7.2 Acheter une Carte Tactique

À la fin de votre Activation, vous pouvez acheter une seule Carte Tactique visible en payant son coût en Momentum (en noir le prix commun, en rouge le coût pour le Britannique et en bleu pour l'Américain). Il n'y a pas de limite au nombre de Cartes Tactiques qu'un joueur peut avoir en main.

Une Carte Tactique achetée à la fin d'une séquence de jeu ne peut pas être utilisée immédiatement, elle ne pourra être jouée qu'à partir de la séquence de jeu de son adversaire.

Les Cartes Tactiques ne peuvent être achetées que parmi celles visibles. Vous ne pouvez jamais consulter la pioche pour anticiper les cartes à venir.

Si lors de l'étape "Acheter une Carte Tactique", aucune carte n'est achetée, la dernière Carte Tactique est placée dans la défausse.

Les cartes restantes dans la rivière sont déplacées de la gauche vers la droite de façon à remplir les espaces. Une nouvelle carte est piochée pour remplir l'espace à côté du paquet de Carte Tactique.

Note : Ces cartes offrent des effets puissants, mais votre réserve de Momentums est limitée.

7.3 Jouer des Cartes Tactiques

Vous pouvez jouer autant de Cartes Tactiques que vous le souhaitez depuis votre main, en respectant la temporalité d'utilisation. Chaque carte indique à quel moment elle peut être utilisée (avant un lancer de dés, pendant un Combat, après une Activation, etc.). Le joueur doit respecter cette temporalité.

- Le joueur actif joue aucune, une ou plusieurs de ses cartes en premier, **PUIS**
- Son adversaire ne joue aucune, une ou plusieurs des siennes.
- Une fois jouées, les cartes sont défaussées face visible.

Les Cartes Tactiques marquées d'une  ne peuvent pas être utilisées lors d'une Activation du joueur adverse avec la Capacité Spéciale d'un Général (voir 11).

8 Momentum

Les cubes noirs dans le jeu représentent le Momentum généré et utilisé par les deux camps. Ces cubes sont gagnés soit en jouant des Cartes Activation soit grâce aux dés de "3" lancés lors des Combats (voir 10.3).

Ils sont utilisés pour acquérir des Cartes Tactiques en payant leur coût ou pour relancer tout ou partie des dés lors des Combats en dépensant 3 Momentums (voir 10.2). Chaque Momentum utilisé retourne dans la réserve générale.

8.1 Bonus de Momentum

Si un joueur arrive à jouer, sur 3 Activations à la suite, 3 Cartes Activation générant le même nombre de Momentum (3 × 3M, 3 × 2M ou 3 × 1M) un bonus de +2 Momentums est attribué.

Ce bonus ne peut être activé qu'une seule fois par série de 3 Cartes Activation, quel que soit le sens de la carte. Les cartes ayant servi pour le bonus sont toutes placées dans la Défausse.

9 Redoutes

Lorsqu'une Formation est activée (voir 6.2.1), elle peut construire une Redoute sans Coût d'Activation. Placez une Redoute à l'Emplacement occupé par la Formation avec au maximum 1 cube par Emplacement.

Lors d'une attaque sur un Emplacement contenant une Redoute, celle-ci peut être défaussée par le défenseur pour ajuster l'un des dés de l'attaquant sur la face de son choix. Cette décision doit être prise avant le lancement des dés. Dans le cas d'une relance, le dé ajusté ne fait pas partie des dés relancés.

Le cube Redoute ne peut pas être déplacé, il peut cependant être défaussé lorsqu'une Formation quitte l'Emplacement et retourne alors dans la réserve. Cette décision doit être prise avant tout déplacement (Combat inclus).

10 Combat

Un Combat est déclenché au moment où une Formation entre dans un Emplacement occupé par une ou plusieurs Formations et/ou une Vraie Colonne ennemies.



Rappel : Lorsqu'une Formation Américaine entre dans un Emplacement avec un jeton Vraie Colonne, le Combat s'effectue entre la Formation Américaine et, soit la Formation Britannique sur le même Emplacement, soit la Formation en Tête de Colonne qui est alors déployée (voir 6.2.4).

Chaque Formation attaquante lance un nombre différent de dés, indiqué sur les Fiches de Formation. Les résultats du Combat peuvent affecter aussi bien l'attaquant que le défenseur, même si ce n'est que l'attaquant qui procède au lancer de dés.

Les modificateurs apportés au Combat via des Cartes Tactiques (voir 7) ou des Redoutes (voir 9) ne sont appliqués que pour un seul Combat (exception : voir la note ci-dessous).

Exemple : Si une Redoute est dépensée, elle ne sera plus disponible pour le second Combat d'une Activation Majeure.

Note : Certaines Cartes Tactiques peuvent fonctionner pour l'ensemble de l'Activation (p.ex. plusieurs Combats), veuillez-suivre les indications de la Carte Tactique.

10.1 Modificateurs de Terrain

- → Attaquer à travers une flèche verte : +2 dés
- → Attaquer à travers une flèche rouge : -1 dé
- → Attaquer à travers une flèche noire : pas d'effet

10.2 Relancer les dés

Le joueur attaquant a la possibilité de relancer tout ou partie de ses dés en dépensant 3 Momentums OU en réduisant la Cohésion de la Formation attaquante de 1. Il peut relancer ses dés autant de fois qu'il le souhaite à condition de payer le coût.

10.3 Résultats du Combat

Les résultats des dés sont calculés grâce aux effets suivants :

- □ **Double 1 :** L'attaquant perd 1 Cohésion
- □ **Double 2 :** L'attaquant perd 1 Cohésion
- □ **Chaque 3 :** L'attaquant gagne 1 Momentum
- □ **Double 4 :** Le défenseur perd 1 Cohésion
- □ **Double 5 :** Le défenseur perd 1 Cohésion
- □ **Double 6 :** Le défenseur perd 2 Cohésions et doit battre en retraite (voir 10.4)

Un dé ne peut être utilisé qu'une fois dans un seul double. Les résultats sont cumulatifs (sauf pour la retraite qui n'est appliquée qu'une fois).

Exemple : Si un joueur obtient 5, 5, 4, 4, 1 et 1 il infligera 2 pertes de Cohésion à son adversaire et en subira 1.

Les résultats des dés ne sont appliqués qu'une fois que le joueur attaquant valide son jet de dés, après avoir relancé ou pas tout ou partie de ses dés. Il n'est donc pas possible de gagner des Momentums pour relancer ses dés dans un même Combat.

Les résultats des dés sont appliqués à toutes les Formations sur l'Emplacement. Si le défenseur a 2 Formations dans un Emplacement et qu'il doit perdre 1 Cohésion, les 2 Formations perdront cette Cohésion. Les Formations dans les Colonnes ne sont pas affectées par les résultats des dés. Seul le jeton Vraie Colonne doit retraiter si nécessaire.

À la fin du Combat, l'attaquant revient sur l'Emplacement d'où il venait, sauf si le défenseur est détruit ou qu'il doit battre en retraite. Dans ces cas, l'attaquant **doit** occuper l'Emplacement qu'il a attaqué.

Si l'attaquant et le défenseur sont détruits au même moment, le défenseur est détruit en premier. Si les deux joueurs doivent subir des Tests de Cohésion (voir 14), le défenseur effectue son test en premier.

10.4 Retraite

Les Formations et Colonnes qui doivent battre en retraite doivent libérer leur Emplacement. Elles doivent suivre les règles suivantes pour déterminer leur retraite :

- Elles doivent en priorité retraiter **VERS** leurs points de ralliement (le QG de Washington pour l'Américain, les 4 Zones d'Entrées pour le Britannique), sans que ce soit nécessairement le chemin le plus court, **OU**
- Pour être adjacente à une Formation alliée (maximum 2 Formations amies par Emplacements).
- Si aucun Emplacement **VERS** leurs points de ralliement ou **VERS** des Formations alliés n'est disponible, elles pourront retraiter dans un Emplacement vide **VERS** les positions ennemis.

Une Formation ne peut jamais reculer sur l'Emplacement occupé par une Formation ennemie ni sur l'Emplacement d'où provient la Formation attaquante.

Rappel : Deux Formations au maximum peuvent occuper un Emplacement.

2 Formations peuvent reculer sur 2 Emplacements différents.

S'il n'y a aucun Emplacement disponible pour la retraite d'une Formation, celle-ci est détruite et compte pour les conditions de Victoire Immédiate (voir 2.1). Si 2 Formations doivent reculer et qu'il n'y a qu'un seul Emplacement disponible, la Formation avec la plus petite Cohésion sera détruite.

Note : Une retraite doit toujours se faire dans l'esprit de celle-ci, elle ne peut pas être utilisée comme un moyen d'avancer.

Une Colonne se trouvant sur l'Emplacement d'une Formation qui doit reculer doit, elle aussi, reculer avec les mêmes règles que pour la Formation. La Colonne ne peut pas reculer vers un Emplacement contenant une autre Colonne. La Colonne peut reculer vers un Emplacement différent de la Formation.

S'il n'y a aucun emplacement disponible pour la retraite d'une Colonne, toutes les Formations dans la Colonne sont détruites et comptent pour les conditions de Victoire Immédiate.

11 Capacités des Généraux

Lorsque le joueur actif joue une Carte Activation, il peut choisir de jouer l'une des deux Capacités de son Général. La Carte Activation jouée est alors placée de la même manière que lors de l'action "Activer une Formation" (voir 6.2) mais les effets sont complètement remplacés par la Capacité Spéciale choisie par le joueur.

Le joueur récupère immédiatement 3 Momentums, si cela conclut une série de 3 Cartes Activation avec 3 Momentums, il gagne 2 Momentums bonus (peu importe les Momentums présents sur la carte jouée). Le bonus de Momentum n'est valable que pour compléter une série.

Lorsqu'une Capacité du Général est utilisée, le jeton est défaussé pour le reste de la partie.

Howe :



Assaut Général : Activez 2 Formations Britanniques adjacentes — l'une en Activation Majeure et l'autre en Activation Mineure. La Formation Majeure bénéficie de +2 dés pour son premier Combat. Les 2 Formations qui seront activées doivent être déclarées immédiatement.

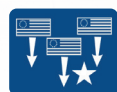


Tea Time : Une Colonne sélectionnée est déployée. Si la Colonne provient du Central Nord ou Central Sud, les Formations ne perdront pas de Cohésion. Si elle vient du Nord ou du Sud, les Formations perdront 1 Cohésion.

Washington :



Assaut Général : Activez 2 Formations Américaines adjacentes — l'une en Activation Majeure et l'autre en Activation Mineure. La Formation Majeure bénéficie de +2 dés pour son premier Combat. Les 2 Formations qui seront activées doivent être déclarées immédiatement.



Retraite Organisée : Pour activer cette Capacité Spéciale, le QG de Washington doit être capturé par le Britannique. Toutes les Formations Américaines sélectionnées se déplacent d'un Emplacement vers le QG de Washington (sans coût de Cohésion). Toute Formation ne se déplaçant pas peut construire une Redoute, si elle y est autorisée. Avec un maximum de 3 Redoutes pouvant être construites au total.

Rappel : Le joueur adverse ne peut pas utiliser de Carte Tactique marquée d'une étoile barrée durant cette Activation.



12 Le Bagage Britannique

Le Bagage Britannique est affecté définitivement à une Formation Britannique lors de la mise en place (voir 5.2/7). Cette Formation aura 1 dé en plus lors de ses Combats tant qu'elle en a la charge. Une fois le Bagage détruit, la Formation n'a plus de bonus.

Pour détruire le Bagage, le joueur Américain doit mettre en retraite (double 6) ou détruire la Formation qui en a la charge.

13 Le QG de Washington

Le QG de Washington est placé par le joueur Américain sur un Emplacement bleu ou bleu et blanc lors de la mise en place (voir 5.1/2). Il a les mêmes propriétés qu'un Emplacement Stratégique (voir 4.1) et rapporte donc 1 Point de Victoire au Britannique lors de sa capture. Il peut être libéré, tout comme les autres Emplacements Stratégiques.

Le QG de Washington est aussi le point de ralliement de l'Américain, il va donc influencer sur la retraite des Formations Américaines (voir 10.4).

14 Test de cohésion



Cohésion initiale

Zone sans test

Zone de test

Lorsque la Cohésion d'une Formation est réduite à 5 ou moins (pour n'importe quelle raison), un Test de Cohésion doit être immédiatement effectué (l'action en cours est interrompue). Ce qui n'est pas le cas lorsque la Cohésion augmente.

Exemple :

- Si la Cohésion passe de 7 à 5 ou de 3 à 2 un test est requis.
- Si la Cohésion passe de 4 à 5 ou de 1 à 4 aucun test n'est requis.

Pour passer un Test de Cohésion, le joueur doit effectuer un lancer de dé avec un résultat égal ou inférieur à la Cohésion affichée sur la Formation. Si le test est réussi, rien ne se passe. Si le test échoue, la Formation est détruite et compte pour les conditions de Victoire Immédiate (voir 2.1).

Il n'est pas possible de relancer le dé du Test de Cohésion avec du Momentum ou en dépensant de la Cohésion.

15 Règles Optionnelles

Avant que la partie commence, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur les règles à utiliser en activant tout ou partie des règles ci-dessous.

Une fois que vous avez fait quelques parties et que vous vous êtes habitué aux mécaniques, nous vous conseillons d'utiliser les règles des

spécificités des Formations, des Capacités des Commandements des Ailes, du déploiement partiel et du bonus sur l'Activation Majeure lors du déploiement.

Les règles optionnelles n'ont pas été testées avec la même rigueur que les règles classiques. De fait, il peut y avoir des cas particuliers qui ne sont pas suffisamment couverts par les règles. Pour toute remarque ou question, nous vous invitons à consulter notre page sur BoardGameGeek comme indiqué sur la 4^e de couverture.

15.1 Spécificités des Formations

15.1.1 Formations Lourdes



Ces Formations attaquent toujours **comme si elles suivaient une flèche**

noire — elles ignorent tous les effets du terrain (pas de bonus ni de malus).

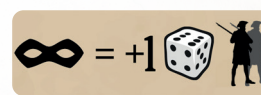
15.1.2 Formations Légères



Ces Formations sont toujours **attaquées comme si elles étaient**

visées par une flèche noire — le terrain n'a aucun effet sur les attaques contre elles (pas de bonus ni de malus pour l'attaquant).

15.1.3 La Milice Américaine



Ces Formations peuvent toujours se **déplacer jusqu'à 2**

Emplacements, mais **une seule attaque est autorisée** lors d'une **Activation Mineure**.

Lorsqu'une Milice attaque un jeton Colonne, elle réalise une Embuscade qui ajoute 1 dé au Combat contre la Tête de Colonne.

15.2 Déploiement partiel

Ce type de déploiement permet de ne pas déployer l'entièreté de la Colonne d'un coup. C'est particulièrement utile pour une Colonne unique de 10 Formations. La règle du déploiement s'applique (voir 6.4) mais le joueur peut ne déployer qu'une partie de la Colonne en respectant les restrictions suivantes :

- La Formation en Tête de Colonne doit sortir de la Colonne.
- La Formation mentionnée comme l'Activation Majeure doit sortir de la Colonne.

re_gles_brandywine_VC-edited.indd 18

09/03/2026 20:55:31

- Au moins 2 Formations doivent être déployées.
- Si la Colonne restante ne contient plus qu'une Formation, cette Formation doit sortir également. Dans ce cas, le jeton Vraie Colonne est enlevé du jeu.

15.3 Bonus de déploiement de l'Activation Majeure

Cette règle s'applique lors d'un déploiement de Colonne. Si la Formation indiquée dans l'Activation Majeure est aussi celle en Tête de Colonne, elle peut se déplacer de 2 Emplacements et/ou effectuer 2 Combats (voir 6.2.2).

15.4 Modificateurs pour la Reconnaissance

Le jeu est fourni avec 1 jeton Information et 1 jeton Rien supplémentaires. En ajoutant ou enlevant ces types de jeton du sac, vous pouvez faire varier la probabilité de tirer un jeton Information.

Il y a aussi l'introduction d'un nouveau jeton Reconnaissance :



Le jeton Couverture : Le joueur Britannique récupère ce jeton et le garde, il peut l'utiliser lors d'un prochain tirage d'un jeton Information pour annuler ce dernier. Une fois utilisé, il retourne dans le sac. Si cette règle est appliquée, vous ajoutez le jeton Couverture dans le sac dédié.

***Note :** Pour une partie avec un débutant, nous vous recommandons d'utiliser le jeton Couverture. Pour une partie entre 2 experts, nous vous recommandons d'utiliser les 4 jetons Information et 2 jetons Rien.*

15.5 Capacités des Commandements des Ailes

Chaque joueur ajoute cette opération à la fin de leur mise en place personnel :

Choix du Commandement des Ailes : Le joueur sélectionne en secret l'une des Capacités Spéciales de ses Commandements des Ailes qu'il place face cachée sur la zone dédiée.

Le **joueur actif** peut utiliser la Capacité de son Commandement des Ailes au moment le plus opportun pour lui, le jeton est ensuite défaussé (sauf exception) pour le reste de la partie.

Américains :



Lord Stirling – Assaut Non Préparé
Une Formation Américaine non activée adjacente à une Formation Britannique prend 5 dés (ne pas tenir compte du nombre de dés habituels de la Formation utilisée), lance 4 dés normalement, puis choisit le résultat du 5^e dé avant de résoudre le Combat. Aucune relance autorisée.



Greene – Assaut Préparé
Une Formation Américaine activée bénéficie d'une relance gratuite supplémentaire pendant le Combat.



Sullivan – Redéploiement
L'Américain dispose de 2 déplacements qu'il peut répartir comme il le souhaite jusqu'à 2 Formations (activées ou non), chaque Formation se déplaçant perd 1 point de Cohésion quelle que soit la distance parcourue. Les Formations doivent terminer leur déplacement en étant adjacente à une Formation amie et ces déplacements ne peuvent pas entraîner de Combat :

- Une seule Formation peut avancer de 2 Emplacements,
- Ou deux Formations peuvent avancer d'un Emplacement chacune.

Britanniques :



Von Knyphausen – Amusement
Toutes les Formations Américaines adjacentes à une Formation Britannique sélectionnée sont figées pour la prochaine Activation Américaine et ne peuvent pas agir (hors Capacités du Général ou des Commandements des Ailes adverses). Placer le jeton Capacités Spéciales du Commandement des Ailes sur la Formation sélectionnée.



Cornwallis – Déploiement
Jusqu'à 3 Formations d'une même Colonne peuvent être déployées gratuitement (sans Carte d'Activation et sans Coût de Cohésion). Dans le cas d'un déploiement partiel, ce sont les 3 premières Formations dans la Colonne.



Grant – Assaut Appuyé
Une Formation Britannique activée ajoute 2 dés à son premier Combat.



15.6 Cartes Événements

À partir du Tour II le Britannique pioche une Carte Événement à chaque début de Tour. Les effets de la Carte Événement sont appliqués pendant tout le Tour jusqu'à ce que le Britannique pioche une nouvelle carte.

15.7 Cartes Tactiques Natives optionnelles

Les Cartes Tactiques Native optionnelles ont été mis dans le jeu suite au succès de la campagne Gamefound. Ces cartes peuvent être ajoutées aux Cartes Tactiques Native originales ou venir les remplacer. Dans tous les cas les joueurs ne pourront avoir que 2 Cartes Tactiques Native dans la main.

***Note :** Nous conseillons aux joueurs néophytes d'utiliser ces cartes, car elles sont généralement plus fortes.*

La carte "**Johann Ewald**" ne peut être utilisée qu'avec la règle optionnelle des Spécificités des Formations (**voir 15.1**).

Les Cartes AMUSANT sont des Cartes Tactiques Natives spéciales. Vous pouvez en profiter pleinement si vous lisez ces lignes :

Lorsque le Britannique joue Grenadiers March, si le morceau est joué à ce moment-là (sur YouTube par exemple), la carte inflige 2 Cohésions. Si c'est un réel orchestre militaire qui joue le morceau. La carte inflige 3 Cohésions.

Lorsque l'Américain joue Yankee Doodle, si le morceau est joué à ce moment-là (sur YouTube par exemple), la carte réduit la perte de Cohésion de 2. Si c'est un réel orchestre militaire qui joue le morceau, la carte réduit la perte de Cohésions de 3.

15.8 Placement historique de la Milice

Les 2 Formations de la Milice doivent être placées sur 2 Emplacements adjacents bleu et blanc.

Scénarios

Sauf précisé dans les scénarios, les joueurs ne peuvent pas utiliser de Carte Tactique et de jeton Reconnaissance.

Lors de chaque scénario, le Cube Temps est positionné sur la première Activation du premier Tour du scénario. Le QG de Washington est placé à Ring House et ne compte pas pour les Points de Victoire excepté dans le scénario Tea Time.

Note : Coh. signifie Cohésion.

1 Brinton's Ford

Détails du scénario :

Tours joués : I et II

Durée : 10 minutes

Objectif : Apprendre à déplacer des Formations et à combattre

Mise en place :

Formation	Emplacement	Coh.
Von Stirn	Chadds Ford Knoll	19
Ogilvie	Brinton House	14
Grant	Miller's Farm	14

Formation	Emplacement	Coh.
Greene	Chadds Ford	15
Sullivan	Brinton's Farm	13
Maxwell	Upper Ford	12

Conditions de Victoire :

- 1 Point de Victoire par Formation ennemie détruite
- 1 Point de Victoire par Emplacement de départ ennemi occupé. OU
- 2 Points de Victoire par Emplacement de départ ennemi occupé, sans Formations ennemies adjacentes.

Les deux joueurs soustraient leurs Points de Victoire, le joueur qui a un compte positif remporte la partie. Si le score est à 0, c'est une égalité.

Résultat de la bataille (joueur positif uniquement) :

- 1 Point de Victoire, une escarmouche sans effet sur le cours de la bataille (Résultat historique).

- 2 ou 3 Points de Victoire, de solides positions sont prises chez l'ennemi.
- 4 ou 5 Points de Victoire, la bataille s'est probablement jouée là, félicitations !
- 6 Points de Victoire, la présence de la colonne de Howe n'aurait pas changé grand-chose, sic transit gloria mundi...

Spécificités du scénario :

Lors de chaque Activation, les joueurs ne jouent pas de Carte Activation. Ils choisissent chacun à leur tour d'activer dans l'ordre qu'ils souhaitent 1 Formation en Activation Majeure et 1 Formation en Activation Mineure amies de leur choix. À chaque fin d'Activation, le joueur actif récupère 1 Momentum.

2023 2023

2 L'Empire Attaque

Détails du scénario :

Tours joués : IV et V

Durée : 20 minutes

Objectif : Apprendre à construire et à utiliser des Redoutes

Mise en place :

Formation	Emplacement	Coh.
Mathew	Strode's Mill	11
Abercromby	Entriken's Farm	13
Meadows	Jefferies's Grist Mill	14
Von Donop	Jefferies's Grist Mill	13
Agnew	Boake's Farm	14

Formation	Emplacement	Coh.
Stephen	Thornbury Knoll	13
Lord Stirling	Birmingham Meetinghouse	12

Le Britannique prend en main la Carte Tactique Native "Fergusson's Rifles".

L'Américain prend en main la Carte Tactique Native "Monsieur de Lafayette".

Conditions de Victoire :

Le Britannique gagne à la fin de l'Activation Américaine dès lors qu'il contrôle les Emplacements "Thornbury Knoll" et "Birmingham Meetinghouse".

Si à la fin du Tour V, la condition ci-dessus n'a pas été remplie, l'Américain gagne.

Spécificités du scénario :

Lors de chaque Activation, les joueurs ne jouent pas de Carte Activation. Ils choisissent chacun à leur tour d'activer dans l'ordre qu'ils souhaitent 1 Formation en Activation Majeure et 1 Formation en Activation Mineure amies de leur choix. À chaque fin d'Activation, le joueur actif récupère 1 Momentum.



3 Birmingham Hill

Détails du scénario :

Tours joués : III et IV

Durée : 30 minutes

Objectif : Apprendre à déplacer des Formations ou une Colonne, déployer une Colonne et à combattre

Mise en place :

Formation	Emplacement	Coh.
Mathew	Painter's Fulling Mill	12
Abercromby	Jefferies's Grist Mill	13
Meadows	Colonne 1	14
Von Donop	Colonne 1	13
Agnew	Colonne 1	14
Colonne 1	Entriken's Farm	

Formation	Emplacement	Coh.
Stephen	Dilworth's Farm	12
Sullivan	Birmingham Meetinghouse	9
Lord Stirling	Benett's Farm	11

Conditions de Victoire :

- 1 Point de Victoire par Formation ennemie détruite
- 1 Point de Victoire par Emplacement de départ ennemi occupé.
- 2 Points de Victoire par Emplacement de départ ennemi occupé, sans Formations ennemies adjacentes.

Les deux joueurs soustraient leurs Points de Victoire, le joueur qui a un compte positif remporte la partie. Si le score est à 0, c'est une égalité.

Résultat de la bataille (joueur positif uniquement) :

- 1 Point de Victoire, une escarmouche sans effet sur le cours de la bataille.

- 2 ou 3 Points de Victoire, de solides positions sont prises chez l'ennemi (Résultat historique).
- 4 ou 5 Points de Victoire, la bataille s'est probablement jouée là, félicitations !
- 6 Points de Victoire, la présence de la colonne de Von Knyphausen n'aurait pas changé grand-chose, sic transit gloria mundi...

Spécificités du scénario :

Lors de chaque Activation, les joueurs ne jouent pas de Carte Activation. Ils choisissent chacun à leur tour d'activer soit la Colonne pour la déplacer ou la déployer, soit dans l'ordre qu'ils souhaitent 1 Formation en Activation Majeure et 1 Formation en Activation Mineure amies de leur choix. À chaque fin d'Activation, le joueur actif récupère 1 Momentum.



4 Knyphausen entre en jeu

Détails du scénario :

Tours joués : IV et V

Durée : 40 minutes

Objectif : Apprendre à utiliser des Cartes Activations

Mise en place :

Formation	Emplacement	Coh.
Von Stirn	Chadds Ford Knoll	18
Grant	Miller's Farm	12
Ogilvie	Brinton House	13
Campbell	Twin Turns Farm	13

Formation	Emplacement	Coh.
Greene	Chadds Ford	14
Maxwell	Upper Ford	9
Wayne	Mendenhall's Farm	11
Nash	Brinton's Farm	13

Le Bagage Britannique est affecté à Campbell.

Conditions de Victoire :

Le Britannique gagne à la fin de l'Activation Américaine dès lors qu'il contrôle les Emplacements "Chadds Ford", "Upper Ford" et "Brinton's Ford".

Si à la fin du Tour V, la condition ci-dessus n'a pas été remplie, l'Américain gagne.

Spécificités du scénario :

Les joueurs utilisent un paquet composé des Cartes Activation avec le nom en Activation Majeure des Formations présentes dans ce scénario. Lorsqu'une Activation Mineure désigne une Formation non présente sur le plateau, celle-ci est considérée comme un drapeau. Les joueurs récupèrent le Momentum des Cartes Activation.



5 Dernière Ligne

Détails du scénario :

Tour joué : VI

Durée : 30 minutes

Objectif : Apprendre à déplacer des Formations et à combattre

Mise en place :

Formation	Emplacement	Coh.
Von Stirn	Chadds House	14
Agnew	Dilworthtown	8
Meadows	Dilworth's Farm	9

Formation	Emplacement	Coh.
Greene	Painters Crossroads	10
Wayne	Yarnall's Farm	11
Maxwell	Bullock's Farm	10

Conditions de Victoire :

Le Britannique gagne à la fin de l'Activation Américaine dès lors qu'il contrôle les Emplacements "Painters Crossroads" et "Dilworthtown".

Si, à la fin du Tour VI, la condition ci-dessus n'a pas été remplie, l'Américain gagne s'il occupe "Painters Crossroads" et "Dilworthtown". Si chacun occupe l'un des 2 Emplacements (ou aucun), c'est une égalité

Spécificités du scénario :

Les joueurs utilisent un paquet composé des Cartes Activation avec le nom en Activation Majeure des Formations présentes dans ce scénario. Lorsqu'une Activation Mineure désigne une Formation non présente sur le plateau, celle-ci est considérée comme un drapeau. Les joueurs récupèrent le Momentum des Cartes Activation.



6 Tea Time

Détails du scénario :

Tours joués : IV, V et VI

Durée : 90 minutes

Objectif : Réécrire l'Histoire dans ce scénario historique

Mise en place :

Formation	Emplacement	Coh.
Mathew	Painter's Fulling Mill	11
Abercromby	Entriaken's Farm	13
Meadows	Jefferies's Grist Mill	14
Von Donop	Jefferies's Grist Mill	13
Von Stirn	Chadds Ford Knoll	18
Ogilvie	Brinton House	13
Grant	Miller's Farm	12
Grey	Entriaken's Farm	14
Agnew	Boake's Farm	14
Campbell	Twin Turns Farm	13

Formation	Emplacement	Coh.
Greene	Chadds Ford	14
Stephen	Dillworth's Farm	11
Sullivan	Meetinghouse Road	7
Wayne	Harvey's Farm	13
Lord Stirling	Bennett's Farm	10
Maxwell	Upper Ford	9
Nash	Brinton's Farm	11
Potter	Ringfield	12
Irvine	Rocky Hill	12
Q.G.	Ring House	

Le Bagage Britannique est affecté à Campbell

Le joueur Britannique commence avec 1 Point de Victoire conféré par l'Emplacement Stratégique "John Way House".

Les deux joueurs défaussent aléatoirement 3 Cartes Activation puis mélange les cartes restantes pour former le Paquet de Pioche.

Conditions de Victoire :

Ce sont les mêmes que dans le jeu classique.

Spécificités du scénario :

Les règles du jeu classique s'appliquent.

Brandywine Bot Solo

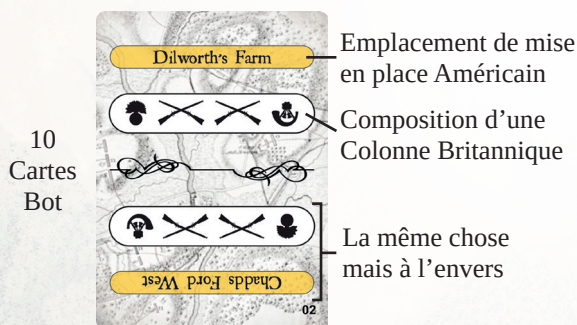
Ces règles sont la version officielle pour le mode solo de “Brandywine, 1777 – A Time for Heroes”. Sauf spécifications contraires, toutes les règles du jeu à 2 joueurs s’appliquent.

Tout au long de la partie, il vous sera demandé de déterminer l’action du Bot en résolvant des priorités. Si vous rencontrez des décisions de priorités égales, résolvez le choix en lançant un dé. Par exemple, s’il y a deux priorités égales, un résultat impair sélectionnera la première et un résultat pair la seconde. Si cinq choix sont de priorités égales, un lancer de 1 à 5 sélectionnera le choix correspondant, tandis qu’un 6 entraînera un nouveau lancer.

Note : “Le bot” indique que c’est le bot qui fait l’action (bien que dans les faits, c’est l’humain qui va les faire), “le joueur” indique que c’est le joueur qui doit faire l’action.

Note : Les références aux règles standard s’écrivent (voir 1), celles pour le solo (voir solo 1).

1 Composants spécifiques



8 Jetons Colonnes Bot 1 Jeton Formation Bot

2 Mise en place

Le bot ne reçoit pas de Cartes Tactiques Natives (voir 7.1).

2.1 Bot Britannique

2.1.1 Bagage

Le bot tire une Carte Bot, le numéro sur celle-ci indique la Formation qui recevra le Bagage en

partant de la Fiche de Formation de Mathew (voir 4.7) sur le plateau de jeu.

Exemple : La Carte Bot 2 est tirée, Abercromby recevra le Bagage.

2.1.2 Colonnes

Au début du Tour I :

Le bot mélange le jeton Vrai Colonne CS Bot et le jeton Rumeur CS Bot et les place sans les regarder au hasard sur les 2 Emplacements du Central Sud.

Le bot mélange le jeton Vrai Colonne CN Bot et le jeton Rumeur CN Bot et les place sans les regarder au hasard sur les 2 Emplacements du Central Nord.

Au début du Tour III :

Le bot mélange le jeton Vrai Colonne S Bot et le jeton Rumeur Bot et les place sans les regarder au hasard sur les 2 Emplacements du Sud.

Le bot mélange le jeton Vrai Colonne N Bot et le jeton Rumeur Bot et les place sans les regarder au hasard sur les 2 Emplacements du Nord.

Note : Les Colonnes Britanniques ne sont pas créées comme dans la version à deux joueurs. Nous verrons plus tard comment assigner les Formations aux Colonnes.

Le bot place le jeton Formation Bot à gauche de la Fiche de Formation Mathew (sur la Défausse).

2.1.3 Capacités Spéciales du Général et Commandement des Ailes

Le jeton Capacités Spéciales du Général est placé sur la face “Assaut Général” (voir 11).

2.2 Bot Américain

2.2.1 Placement des Formations

Le bot enlève la Carte Bot n°10 et mélange le paquet. Il pioche une Carte Bot, le numéro sur celle-ci indique la Formation à placer sur l’Emplacement “Bennett’s Farm” en partant de la Fiche de Formation de Greene.

Exemple : Le bot pioche la carte numéro 6, Maxwell sera placé sur “Bennett’s Farm”.

Une Redoute est attribuée à “Bennett’s Farm”.

Le bot mélange toutes les Cartes Bot. Puisque l’orientation des cartes est importante lors du tirage, il faut mélanger les cartes entre elles, mais aussi de les faire tourner sur elles-mêmes. Nous vous recommandons de les poser sur la table et de les remuer. Il pioche ensuite une carte par Formation et place cette Formation sur l’Emplacement nommé “à l’endroit” sur la Carte Bot. Les 4 premiers Emplacements sans Redoute (voir 9) en reçoivent une. Si une Redoute est déjà présente, celle à positionner le sera grâce à la prochaine carte piochée.

Rappel : Un Emplacement peut contenir jusqu’à 2 Formations.

Note : Les Formations de la Milice peuvent être placées sur des Emplacements bleus (contrairement au jeu à 2 joueurs)

Le bot lance un dé pour placer le QG de Washington (voir 13).

1	2	3
Chadds House	Gilpin House	Ring House
4	5	6
Dilworth’s Farm	Bennett’s Farm	Harvey’s Farm

Le bot place le jeton Formation Bot à gauche de la Fiche de Formation de Greene (sur le Général Washington).

2.2.2 Capacités Spéciales du Général et Commandement des Ailes

Le jeton Capacités Spéciales du Général est placé sur Assaut Général (voir 11).

3 Cartes Tactiques et Momentum

Le bot n’utilise ni les Cartes Tactiques (voir 7), ni les Momentums (voir 8). Cependant, les Momentums listés sur les Cartes Activations peuvent avoir un effet (voir solo 4 et 8).

Le joueur collecte et utilise les deux de manière habituelle.

Les cartes suivantes doivent être ignorées lorsqu’elles sont piochées :

- #6 Informations Locales
- #45 Duel d’Artillerie

Les cartes suivantes peuvent être incluses ou non dans le paquet, à la discrétion du joueur. Bien qu’elles n’aient aucun effet « direct » sur le jeu, elles diluent le paquet et peuvent donc être utilisées pour ajuster l’équilibre du jeu. Moins elles sont utilisées, plus le mode solo sera difficile :

- #1 Retraite Confuse
- #16 Une Taverne, vous dites ?
- #25 Au Trot...
- #26 Contre-Ordre
- #34 Pince
- #35 Surprise !!!
- #37 Harcèlement des Dragons
- #40 Deutsche Sprachen
- #42 Poursuite Victorieuse
- #43 Général Opiniâtre
- #46 33rd Foot “The Pattern”
- #47 Le Génie de Montresor
- #48 Fergusson’s Rifles
- #49 1st Maryland “The Old Line”
- #50 Monsieur de Lafayette
- #51 Casimir Pulaski
- #52 Johann Ewald
- #53 Ludwig Von Wurmb
- #54 James Wemyss
- #55 Timothy Pickering
- #56 Henry Knox
- #57 Moses Hazen

4 Activations

4.1 Bot Britannique

Le bot n’a pas de main, il pioche la Carte Activation qui se trouve sur le dessus du Paquet de Pioche (mêlé) au début d’une Activation et la joue immédiatement. Les vérifications ci-dessous doivent être effectuées dans l’ordre pour déterminer comment jouer la Carte Activation :

1. Si la Formation en Activation Majeure sur la carte est sur le plateau, la Carte Activation est jouée face découverte pour activer des Formations (voir solo 4.3).
2. Si une ou plusieurs Colonnes remplit la condition d’un déploiement, la Carte Activation est jouée face découverte et une Colonne se déploie (voir solo 4.6).

3. Si aucune Colonne Britannique ne remplit la condition d'un déploiement (voir solo 4.5), la Carte Activation est jouée face cachée pour déplacer les Colonnes (voir solo 4.4).

4.2 Bot Américain

Le bot n'a pas de main, il pioche la Carte Activation qui se trouve sur le dessus du Paquet de Pioche (mélangé) au début d'une Activation et la joue immédiatement face découverte pour activer des Formations (voir solo 4.3).

4.3 Activation des Formations

Le bot exécute d'abord l'Activation Majeure, puis dans l'ordre indiqué les Activation(s) Mineure(s) (voir 6.2.1).

Lorsque le bot doit jouer un drapeau, il lance un dé et déplace le jeton Formation Bot du nombre de Fiches de Formations correspondantes. La fiche sur laquelle le jeton s'est arrêté sera la Formation jouée. Lorsque le jeton arrive à la fin, il revient au début.

Exemple : Le jeton Formation Bot se trouve sur la Fiche de Formation de Maxwell et un drapeau doit être joué. Le bot lance le dé qui tombe sur 5, le bot avance le jeton Formation Bot jusqu'à la Fiche de Formation de Stephen. Stephen sera donc la Formation à jouer.

Si la Carte Activation du Bot génère 3 Momentums, il n'y a pas de Coût d'Activation pour l'Activation Majeure.

4.4 Déplacement des Colonnes Britannique

Lorsqu'une Carte Activation est jouée face cachée pour déplacer des Colonnes, le bot déplace tous ses jetons Colonne d'un Emplacement vers les Emplacements Stratégiques (voir solo 6).

4.5 Conditions de déploiement des Colonnes Britanniques

Une Colonne Britannique remplit les conditions pour se déployer si elle se trouve adjacente à un Emplacement Stratégique (voir 4.1), la Zone de Patrouille (voir 4.3) ou à une Formation Américaine.

4.6 Déploiement d'une Colonne Britannique

Le déploiement des Colonnes Britanniques peut survenir à 2 occasions :

- Le joueur (Américain) attaque un jeton Vrai Colonne Bot
- Une Colonne est dans une condition de déploiement valide

Si plusieurs Colonnes sont dans une condition de déploiement valide, la Colonne la plus au Sud sera déployée en premier.

Le bot pioche une Carte Bot, cette carte lui indique le nombre de Formations à déployer et la composition de la Colonne.

Exemple : La Carte Bot numéro 3 indique qu'il y a 2 Formations dans la Colonne : 1 Lourde ♣ et 1 Ligne ✂.

En parcourant les Fiches de Formation de la gauche vers la droite, le bot sélectionne les Formations correspondantes. Si aucune Formation du type demandé n'est disponible, le bot prend la première Formation disponible la plus à gauche des Fiches de Formations.

Type des Formations

Mathew	Abercromby	Meadows	
Lourde ♣	Légère ♡	Lourde ♣	
Von Donop	Von Stirn	Campbell	
Lourde ♣	Ligne ✂	Lourde ♣	
Ogilvie	Grant	Grey	Agnew
Ligne ✂	Ligne ✂	Ligne ✂	Ligne ✂

La Tête de Colonne est la première Formation sélectionnée.

Lors de la création des Colonnes :

- S'il ne reste qu'une seule Formation sans Colonne, elle est ajoutée à la Colonne qui se crée.
- Si la 3^e Colonne est en train d'être formée, les Formations sans Colonne sont ajoutées à celle-ci.

Lorsque le bot pioche une Carte Bot Leurre, si c'est le dernier jeton Vraie Colonne Bot, les Formations non déployées sont déployées immédiatement. S'il n'y en a pas, rien ne se passe et le jeton est simplement défaussé.

Note : Toutes les Formations doivent être déployées lors de la partie.

Si toutes les Formations sont sur le plateau, les jetons Colonnes Bot restants sont défaussés.

5 Personnalité des Leaders

Chaque Leader a une personnalité définie par deux caractéristiques : le Tempérament et la Compétence. Les personnalités influent sur les actions et les réactions des Leaders lorsqu'ils sont contrôlés par le bot.

Ci-dessous les Tempéraments. Les Compétences sont présentées plus bas dans la section Combat (voir solo 7).

Leaders Américain	
Nom	Tempérament
Greene	Calme
Stephen	Impétueux
Sullivan	Opportuniste
Wayne	Impétueux
Lord Stirling	Calme
Maxwell	Opportuniste
Nash	Calme
Potter	Opportuniste
Irvine	Impétueux

Leaders Britanniques	
Nom	Tempérament
Mathew	Calme
Abercromby	Opportuniste
Meadows	Calme
Von Donop	Impétueux
Von Stirn	Calme
Oglivie	Opportuniste
Grant	Calme
Grey	Impétueux
Agnew	Impétueux
Campbell	Opportuniste

Note : Si vous n'êtes pas d'accord avec notre évaluation de la personnalité d'un Leader, n'hésitez pas à la modifier. Toutefois, l'équilibre du jeu en sera affecté.

À chaque fois qu'un Leader est activé, lancez un D6 pour déterminer si cette Activation sera menée avec une Posture Agressive ou Prudente :

Posture	Tempérament		
	Impétueux	Calme	Opportuniste
Agressive	2-6	1	1-3
Prudente	1	2-6	4-6

6 Mouvement des Formations du Bot

Lors de l'exécution d'une Activation Majeure, le bot déplacera toujours une Formation de 2 Emplacements si possible (voir solo 7.2).

Le bot n'aura jamais, sauf en cas de retraite forcée, deux Formations sur le même Emplacement (voir solo 10.1). Par ailleurs, plusieurs facteurs détermineront la direction des déplacements des Formations du bot.

Voici quelques concepts importants qui permettent une meilleure compréhension dans les instructions pour le déplacement :

“atteignable” : cela signifie adjacent en cas d'Activation Mineure et dans un rayon de 2 Emplacements en cas d'Activation Majeure.

“se dirigeant vers” : pour être considéré comme se dirigeant vers une destination, la distance (en nombre d'Emplacements) doit se réduire.

“Emplacement le plus défendable” : vous devez vous mettre dans la peau du Général ennemi, tenir compte de la situation tactique générale et en particulier de la proximité des Formations ennemies. Choisissez l'Emplacement qui selon vous, offre la meilleure défense. Si cela n'est pas clair, alors :

- Choisissez l'Emplacement avec le plus de flèches rouges.
- Choisissez l'Emplacement avec le moins de flèches vertes.
- S'il y a plusieurs Emplacements convenables, la présence d'une Redoute est prioritaire par rapport à l'absence de Redoute.



Le bot parcourt chacune des options suivantes dans l'ordre, jusqu'à ce qu'une option valide se présente. Lors de l'exécution d'une Activation Majeure, le bot résout chacune de ses Activations indépendamment les unes des autres.

1. S'il y a des Formations ennemies atteignables :

a. Si le leader est Agressif :

i. Si plusieurs Formations ennemies sont à distance égale :

1. Si une seule Formation ennemie a une Cohésion de 5 ou moins, dirigez-vous vers elle ou attaquez-la si elle est adjacente.

2. Dirigez-vous vers une Formation ennemie située sur un Emplacement Stratégique, ou attaquez-la si elle est adjacente.

3. Si les conditions 1 et 2 ne sont remplies :

a. S'il n'y a pas de Redoutes à l'Emplacement de la Formation, construisez une Redoute.

b. Si la Formation n'est pas à pleine Cohésion, récupérez un point de Cohésion.

c. Restez sur place sans effectuer d'action.

ii. Le bot se déplace vers l'ennemi le plus proche ou l'attaque s'il est adjacent.

b. Si le leader est Prudent :

i. Si la Cohésion de la Formation est supérieure à 5 :

1. Si un Emplacement Stratégique non contrôlé par le bot est vide et atteignable, alors, déplacez-vous vers celui-ci.

2. Si la Formation du Bot n'occupe pas déjà un Emplacement Stratégique, et qu'un Emplacement Stratégique contrôlé par le bot est vide et atteignable, déplacez-vous vers celui-ci.

3. Si un Emplacement Stratégique occupé par l'ennemi est atteignable et que la flèche est verte ou noire, alors, déplacez-vous vers celui-ci ou attaquez-le s'il est adjacent.

4. Si un ennemi a une Cohésion de 5 ou moins et atteignable, dirigez-vous vers lui ou attaquez-le s'il est adjacent.

5. S'il n'y a pas de Redoutes à l'Emplacement de la Formation, construisez une Redoute.

6. Si la Formation n'est pas à pleine Cohésion, récupérez un point de Cohésion.

7. Restez sur place sans effectuer d'action.

ii. S'il y a un Emplacement atteignable et plus défendable (sans Formations ennemies), déplacez-vous vers celui-ci.

iii. S'il n'y a pas de Redoutes à l'Emplacement de la Formation, construisez une Redoute.

iv. Si la Formation n'est pas à pleine Cohésion, récupérez un point de Cohésion.

v. Restez sur place sans effectuer d'action.

2. S'il n'y a aucune Formation ennemie atteignable, déplacez-vous vers l'Emplacement Stratégique le plus proche non contrôlé par le bot (ce déplacement est prioritaire par rapport au fait de rester sur un Emplacement Stratégique) :

a. Si plusieurs de ces Emplacements Stratégiques sont à distance égale, dirigez-vous vers l'Emplacement Stratégique le plus proche d'une Formation ennemie.

b. S'il y a plus d'une option, déplacez-vous vers l'Emplacement adjacent le plus défendable.

3. S'il n'y a ni Formations ennemies atteignables, ni Emplacement Stratégique non contrôlé par le bot, déplacez-vous vers l'Emplacement Stratégique contrôlé par le bot le plus proche (à condition qu'il ne contienne pas déjà deux Formations amies – si la règle optionnelle 10.1 est en vigueur).

a. S'il y en a deux ou plus à égale distance, choisissez celui qui est le plus proche d'une Formation ennemie.

b. S'il y a encore plusieurs options, choisissez le plus défendable.

7 Combat

7.1 Nombre de dés et résultats des dés

Le nombre de dés pour les Leaders contrôlés par le bot est réduit de moitié (arrondi à l'inférieur). Ils sont présents dans la table ci-dessous à titre de référence, avec les Compétences des Leaders. La Compétence peut affecter les jets de dés (*voir solo 7.4*).

Note : Comme dans le jeu à 2 joueurs, le Bagage ajoute 1 dé à la Formation.

Leaders Américains		
Nom	Nombre D6	Compétence
Greene	3D6	Excellent
Stephen	2D6	Mauvais
Sullivan	3D6	Moyen
Wayne	3D6	Excellent
Lord Stirling	2D6	Moyen
Maxwell	2D6	Moyen
Nash	3D6	Moyen
Potter	2D6	Mauvais
Irvine	2D6	Mauvais

Leaders Britanniques		
Nom	Nombre D6	Compétence
Mathew	3D6	Moyen
Abercromby	2D6	Excellent
Meadows	2D6	Moyen
Von Donop	3D6	Mauvais
Von Stirn	2D6	Moyen
Ogilvie	2D6	Moyen
Grant	2D6	Mauvais
Grey	2D6	Excellent
Agnew	2D6	Moyen
Campbell	3D6	Moyen

Note : Si vous n'êtes pas d'accord avec notre évaluation de la personnalité d'un Leader, n'hésitez pas à la modifier. Toutefois, l'équilibre du jeu en sera affecté.

Le bot (uniquement) utilise les résultats suivants des lancers de dés lors d'un Combat :

Jet	Résultats
1	Attaquant perd 2 Cohésions
2	Attaquant perd 1 Cohésion
3	Attaquant Prudent = Attaquant gagne 1 Cohésion Attaquant Agressif = Défenseur perd 1 Cohésion
4	Défenseur perd 1 Cohésion
5	Défenseur perd 1 Cohésion
6	Défenseur perd 2 Cohésions et retraite

7.2 Redoutes

Si le bot effectue une Activation Majeure et ne peut se déplacer qu'une seule fois, il construira une Redoute lorsque cela est possible. Si l'Emplacement a déjà 1 Redoute, il récupérera un point de Cohésion à la place (si possible).

Dans toutes les situations où le bot ne fait rien d'autre que construire une Redoute, il peut récupérer tout Coût d'Activation déjà payé.

Lorsque le bot quitte un Emplacement, il retirera automatiquement la Redoute présente.

7.3 Effets du Terrain

Lors de la résolution des attaques initiées par le bot, les effets du terrain suivants s'appliquent :

Terrain	Effets
Flèche Rouge	Retirez 1D6
Double Flèche Vertes	Ajoutez 2D6
Flèche Noire	Pas d'effet
Redoute	Retirez 1D6

Note : Le bot lancera toujours au moins 1 D6.

7.4 Effets de la Compétence des Leaders

Dans le jeu solo, la compétence du Leader peut affecter le nombre de dés lancés par le bot de la manière suivante :

Compétence	Effets
Excellent	Ajoutez 1 au D6 le plus élevé inférieur à 6
Moyen	Pas d'effet
Mauvais	Retirez 1 au D6 le plus faible supérieur à 1

Note : Aucuns lancers du Bot ne pourront être supérieurs à 6 ou inférieurs à 1.

8 Capacités Spéciales du Bot

Général

Si le bot pioche 3 Cartes Activations consécutives générant le même nombre de Momentum (par exemple : 3 × 3M, 3 × 2M ou 3 × 1M) et au moins 2 de ses Formations sont adjacentes à une Formation ennemie, une suite est créée (qui sera ensuite défaussée). Cette suite déclenche la Capacité Spéciale "Assaut Général" du bot. Déterminez quelle Formation, parmi celles adjacentes, reçoit l'Activation Majeure (et si nécessaire qui est attaqué) et laquelle reçoit l'Activation Mineure en lançant les dés. Comme dans les règles à 2 joueurs, les Capacités

Spéciales du Général ne peuvent être utilisées qu'une seule fois.

Note : L'Activation Majeure est également gratuite (la carte générale, dans ce cas, un Momentum de 3 - voir solo 4.3).

Dès lors que les Capacités Spéciales du Bot Général sont activées, les éléments suivants ont cours :

- Toutes les Formations sont Agressives.
- L'Activation Majeure bénéficie d'un dé supplémentaire en Combat (uniquement lors de l'Activation initiale).
- Les mouvements associés aux Activations Majeure et Mineure sont déterminées selon la séquence suivante :

1. Si un ou plusieurs Emplacements Stratégiques adjacents aux Formations du Bot sont occupés par l'ennemi, effectuez une attaque selon la priorité suivante :
 - a. ➡ Via une double flèche verte
 - b. ➡ Via une flèche noire
 - c. ➡ Via une flèche rouge
2. Si un ou plusieurs Emplacements adjacents aux Formations du Bot sont occupés par l'ennemi, effectuez une attaque selon la priorité suivante :
 - a. ➡ Via une double flèche verte
 - b. ➡ Via une flèche noire
 - c. ➡ Via une flèche rouge
3. Si la 2e partie d'une Activation Majeure doit maintenant être exécutée, déplacez-vous vers l'Emplacement Stratégique ennemi le plus proche (en termes de nombre d'Emplacements) occupé par l'ennemi (attaquez-le s'il est adjacent), OU
4. Déplacez-vous vers la position ennemie la plus proche (en termes de nombre d'Emplacements).

9 Conditions de Victoire

Les conditions de victoire habituelles s'appliquent (voir 2), sauf si le joueur incarne les Britanniques. Dans ce cas, le nombre de Points de Victoire pour une Victoire Territoriale du joueur Britannique sont les suivants :

- 3 Points de Victoire à la fin du Tour II
- 4 Points de Victoire à la fin du Tour III et du Tour IV
- 5 Points de Victoire à la fin du Tour V et du Tour VI

10 Règles Optionnelles

Sélectionnez autant de règles facultatives que vous le souhaitez parmi celles qui suivent. Elles sont toutes compatibles entre elles.

10.1 Un Emplacement pour deux Formations (Bot pour Débutant)

Dans la section "Mouvement du Bot", il est précisé que "Le bot n'aura jamais, si possible, deux Formations sur le même Emplacement". Le joueur peut choisir de ne pas respecter cette règle, elle ne sera pas prise en compte dans le choix des priorités de déplacement. Cela rendra le bot moins performant en tant qu'adversaire.

10.2 Ils viennent du nord ! (Bot pour Débutant)

Si plusieurs Colonnes remplissent les conditions de déploiement (voir solo 4.5), la Colonne la plus au nord se déploie en premier.

10.3 Enlever le Bagage (Bot pour Débutant)

Le Bagage est retiré du jeu.

10.4 Réduction des Pertes de l'Attaquant (Bot pour Conscrit)

Modifiez les résultats de Combat pour qu'un jet de 1 inflige une perte de Cohésion de 1 à l'attaquant (au lieu de 2).

10.5 Ajout des Commandements des Ailes (Bot pour Conscrit)

Lors de la mise en place du bot Britannique :
Le jeton Commandements des Ailes Cornwallis est retiré du jeu.

Le jeton Commandements des Ailes est ensuite pioché au hasard (parmi Grant et Von Knyphausen).

Lors de la mise en place du bot Américain :
Le jeton Commandements des Ailes Sullivan est retiré du jeu.
Le jeton Commandements des Ailes est ensuite pioché au hasard (parmi Greene et Lord Stirling).

Chaque fois que la Capacité Spéciale des Commandements des Ailes remplit la condition d'utilisation, le bot déclenche la Capacité. Pour cela, il lance un dé, si le résultat est 4, 5 ou 6, la Capacité est activée. Si le résultat est 1, 2 ou 3

rien ne se passe.

Von Knyphausen : S'il y a au moins 2 Formations Américaines adjacentes à une Formation Britannique, le bot déclenche la Capacité *(voir 15.5)*. Ce déclenchement n'est possible qu'une fois par Activation.

Grant : Avant tout Combat, le bot déclenche la Capacité *(voir 15.5)*.

Lord Stirling : Lorsqu'une Formation Américaine non activée est adjacente à une Formation Britannique, le bot déclenche la Capacité *(voir 15.5)*. Ce déclenchement n'est possible qu'une fois par Activation.

Greene : À chaque Combat, s'il y a un dé sur la face 1 lors d'un lancer du bot, le bot déclenche la Capacité qui lui permet de relancer ce dé.

Rappel : Si plusieurs Formations remplissent les conditions, lancez un dé pour déterminer celle à utiliser.

10.6 Posture des Leaders plus variables *(Bot pour Vétéran)*

Si, avec l'expérience, les actions du Bot vous semblent trop prévisibles, remplacez la table "Posture" initiale par la suivante :

Posture	Tempérament		
	Impétueux	Calme	Opportuniste
Agressive	3-6	1-2	1-3
Prudente	1-2	3-6	4-6

10.7 Réduction de la Probabilité de Rupture *(Bot pour Troupes d'Élite)*

Pour ajuster l'équilibre du jeu en faveur du bot, soustrayez un point (-1) à tout jet de test de Cohésion pour une Formation contrôlée par le bot.



Remerciements

Créer un jeu est toujours une aventure.

Mais “Brandywine, 1777 – A Time for Heroes” a été, plus encore que nos précédents projets, un véritable travail d’exploration. Une marche à deux dans la brume, faite de doutes et d’élans, de trouvailles, de corrections, de discussions parfois longues... et de ces petites victoires qui donnent envie de continuer.

Si cette aventure a pu aller au bout, c’est avant tout grâce à vous.

À toutes celles et ceux qui ont testé le jeu, multiplié les parties, posé les bonnes questions, soulevé les incohérences, débusqué les erreurs, pointé les oublis, proposé des pistes et provoqué des améliorations. Parfois avec enthousiasme, parfois avec patience, souvent avec les deux.

À celles et ceux qui nous ont accompagnés dès les premières idées, lorsque Brandywine n’était encore qu’une intuition, quelques cartes historiques étalées sur une table et beaucoup de discussions.

À ceux qui ont retourné le système dans tous les sens, exploré chaque règle, chaque cas limite, chaque interaction étrange que seuls les playtesters savent dénicher.

À ceux qui ont joué les Britanniques, les Américains, parfois les deux en même temps, et qui ont accepté de se perdre volontairement dans ces colonnes cachées pour nous aider à trouver la bonne voie.

À celles et ceux qui nous ont soutenus moralement, techniquement, historiquement. Qui ont offert leur expertise, leur regard critique et leur exigence, souvent bénévolement, toujours généreusement.

À Andy Loakes, pour une traduction de première classe, précise, fluide et fidèle à l’esprit du jeu, mais aussi pour la gestion attentive et bienveillante des testeurs anglophones. Son rôle de passeur entre langues, cultures ludiques et exigences de conception, a été déterminant dans l’équilibre final du jeu.

Sans oublier l’équipe graphique, dont le travail remarquable a donné corps et âme au jeu : Clem, Ken Demyen, Vianney Carvalho et Wauwine, pour leur patience, leur créativité et leur exigence visuelle.

Et enfin Mathias, chef d’orchestre de cette aventure, dont la coordination, la vision et l’énergie ont permis à toutes ces contributions de s’accorder.

Nous tenons à remercier tout particulièrement les playtesters, sans qui le jeu ne serait tout simplement pas ce qu’il est aujourd’hui :

Brian Auger, Pascal Espiau, Eric Fessard, Lucas Graj, Nicolas Laval, Yohan Malsert, Xavier Jacus, Jean-Luc Demary, Alain Guinoet, Lucas Merbrilla, Lucien Pedrini, Marc Peronno, Thierry Pradel, Jason St Just, Jim Hunter, David Nygaard, Dave Moore, Krzysztof Sokół, Perry Merrick, Adam Kulisz, Andy Loakes et Ken Demyen.

Votre investissement, votre exigence, votre curiosité et votre regard critique ont façonné ce jeu bien au-delà de ce que vous imaginez. Chaque remarque, chaque doute exprimé, chaque partie jouée a laissé une empreinte durable dans le jeu.

À tous les amis joueurs, proches ou lointains, qui ont accepté de plonger dans la rivière Brandywine sans savoir ce qui les attendait.

À vous tous, nous vous remercions.

“Brandywine, 1777 – A Time for Heroes” n’est pas seulement un jeu.

C’est un travail partagé, un patchwork d’idées et d’énergies venues de partout.

S’il tient debout aujourd’hui, c’est parce que chacun d’entre vous y a laissé une trace, un conseil, un test, une correction, un sourire, une motivation.

Alors vraiment, du fond du cœur :

Merci d’avoir fait partie de cette bataille !

Valentin & Yves

Bibliographie

Brandywine - Michael C. Harris - Savas Beatie LLC

Germantown - Michael C. Harris - Savas Beatie LLC

An Illustrated Encyclopedia of Uniforms from 1775–1783 - The American Revolutionary War - Digby Smith - Kevin F. Kiley - Lorenz Book

The Battle of Brandywine - Historic Pennsylvania Leaflet 37 - John B. B. Trussel, Jr - Commonwealth of Pennsylvania

Battles of American Revolution - Henry B. Carrington - A.S. Barnes & Company

Blanche of Brandywine or September the Eleventh, 1777 - George Lippard - G.B. Zieber & CO.

Lafayette at Brandywine - Bruce E. Mowday - Barricade Books

General Washington's Army 1 : 1775-1778 - Marko Zlatich - Peter F. Copeland - Osprey Publishing

Philadelphia 1777 Taking the Capital - Justin Clement - Osprey Publishing

Continental versus Redcoat - David Bonk - Osprey Publishing

Saratoga 1777 - Brendan Morrissey - Osprey Publishing

Revolutionary War Almanac - John C. Fredriksen - Facts On File

Revolutionary War - Benton Minks - Louise Minks - Chelsea House Publishers

Some account of the British Army and of the Battle of Brandywine - Joseph Townsend - Townsend Ward

The Philadelphia Campaign - Brandywine and the Fall of Philadelphia Vol. I - Thomas J. McGuire - Stackpole Books

The Philadelphia Campaign Germantown and the Roads to Valley Forge Vol. II - Thomas J. McGuire - Stackpole Books

Uniforms of the American, British, French, and German Armies in the War of the American Revolution 1775–1783 - LT. Charles M. Lefferts - WE Inc.

<https://storymaps.arcgis.com/stories/9cef8b93eaa94faf8e106edbb737ef1c>

Notes des concepteurs

Recréer une bataille qui ne se dévoile qu'en avançant.

Lorsque nous avons commencé à travailler sur *Brandywine, 1777*, une évidence s'est imposée : cette bataille ne ressemblait à aucune autre que nous avions déjà modélisée. Gettysburg est un choc frontal, presque mathématique. Brandywine, au contraire, est une bataille d'ombres, d'incertitudes, de pistes brouillées et de décisions prises sur des informations incomplètes.

Dès les premières lectures, une question centrale est apparue : comment simuler une bataille dont même les contemporains n'ont jamais réellement perçu la forme en temps réel ? C'est à partir de là que les principes fondateurs du jeu se sont imposés.

Le 11 septembre 1777, Howe ne cherche pas seulement à vaincre Washington. Il cherche à le désorienter. Il utilise des routes secondaires, masque ses mouvements, étire son armée sur plus de vingt kilomètres et exploite sa meilleure connaissance du terrain. Le joueur américain devait se retrouver dans la même confusion que Washington.

Pour y parvenir, nous avons conçu des colonnes britanniques cachées, des rumeurs crédibles, un système de révélation progressive, des reconnaissances imparfaites et un déploiement britannique qui n'intervient qu'au moment de la révélation réelle. Chaque colonne dévoilée n'est pas seulement un événement tactique : c'est une bascule dramatique, un fragment soudainement visible du plan de Howe.

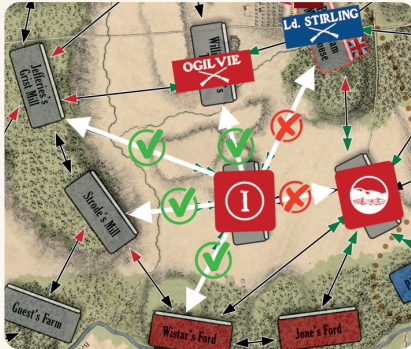
Brandywine est aussi une bataille trop vaste pour un seul regard. Greene, Sullivan, Von Knyphausen ou Cornwallis sont autant de pôles de décision, parfois autonomes, parfois désynchronisés. L'introduction des commandements d'aile, de leurs zones d'influence et de leurs capacités propres n'est pas un chrome historique : c'est la structure même de la bataille.

Au fond, *Brandywine* raconte une chose simple : on avance sans tout voir, on interprète, on anticipe, on se trompe parfois. Et souvent, on ne comprend la bataille qu'à la fin, parfois trop tard.

Si Gettysburg était une joute d'acier, Brandywine est une marche dans la brume.

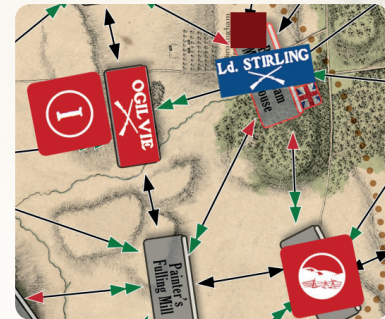
Exemples de jeu

Déplacement de Colonne



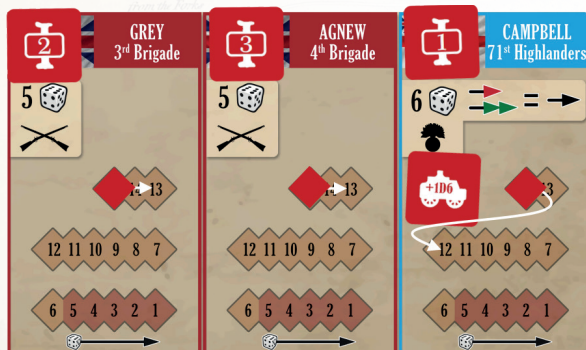
Le joueur Britannique vient de jouer une Carte Activation face cachée pour déplacer ses Colonnes, il a récupéré 1 Momentum.

Il choisit de déplacer le jeton Vraie Colonne situé à *Painter's Fulling Mill* en premier. Celui-ci ne peut pas se déplacer sur *Meetinghouse Road*, car il y a déjà un jeton Colonne, ni sur *Birmingham Meetinghouse* puisqu'il y a une Formation Américaine. Le joueur Britannique choisit finalement de la déplacer sur *Willian Jone's Tavern* pour rejoindre Ogilvie.



Il choisit aussi de ne pas bouger le jeton Rumeur situé à *Meetinghouse Road* bien que celui-ci aurait pu se déplacer sur l'un des Emplacements de la Zone d'Entrée ou sur *Painter's Fulling Mill* maintenant libre.

Déploiement de Colonne

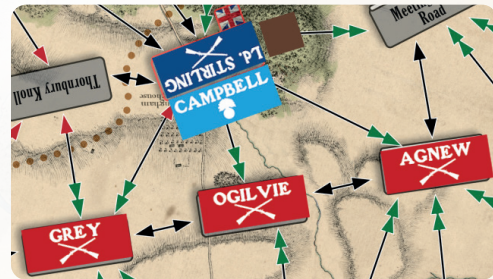


Lors de son Activation suivante, le joueur Britannique joue une carte face découverte avec en Activation Majeure Grey pour déployer la Colonne I. Il récupère immédiatement 2 Momentums.

Il peut alors positionner Campbell, qui est la Tête de Colonne, sur *Willian Jone's Tavern* pour ensuite attaquer *Birmingham Meetinghouse*. Agnew est positionné à *Painter's Fulling Mill* et Grey à *Osborne's Malt House*.

Puisqu'ils font partie de la Colonne du Nord, ils perdent chacun 2 Cohésions. Enfin, Campbell est déplacé à côté de Lord Stirling pour indiquer le début du Combat.

Note : Comme Campbell attaque Lord Stirling, il n'est pas possible de placer une autre Formation avec lui, car il y a déjà Ogilvie et il ne peut pas avoir plus de 2 Formations sur un Emplacement.



Combat



Pour ce Combat, le joueur Britannique décide de dépenser les Cartes Tactiques "Une Belle Volée" et "Charge des Dragons" qu'il a en main. Campbell attaque donc avec un total de 9 dés : 6 dés de base - 1 dé à cause du terrain (flèche rouge) + 1 dé grâce au Bagage + 1 dé de "Une Belle Volée" + 2 dés de "Charge des Dragons".



L'Américain décide ensuite de dépenser la Carte Tactique "Épais Sous-Bois" pour enlever un dé et il utilise sa Redoute pour bloquer un dé sur la face 1.



Le joueur Britannique lance donc les 7 dés restants et obtient 6, 3, 4, 4, 3, 2, 2.



Il décide de relancer les dés 3, 2, 2, 3 en dépensant 3 Momentums. Il obtient alors le jet 6, 6, 4, 4, 3, 1, 3 qu'il valide.



Lord Stirling perd 3 dégâts à cause du double 6 du double 4 et immédiatement effectue un Test de Cohésion, car il lui reste 4 Cohésions. Il le réussit en faisant un 2. Enfin, il retraite sur *Bennett's Farm* pour se rapprocher de son point de ralliement (QG de Washington) positionné à *Ring House*.



Campbell perd 1 Cohésion à cause du double 1 (le 1 lancé + celui bloqué par la Redoute) et reste sur *Birmingham Meetinghouse*. Le joueur Britannique prend 2 Momentums de la réserve générale pour les mettre dans sa réserve et place un cube Point de Victoire sur *Birmingham Meetinghouse*.



Activation de Formations

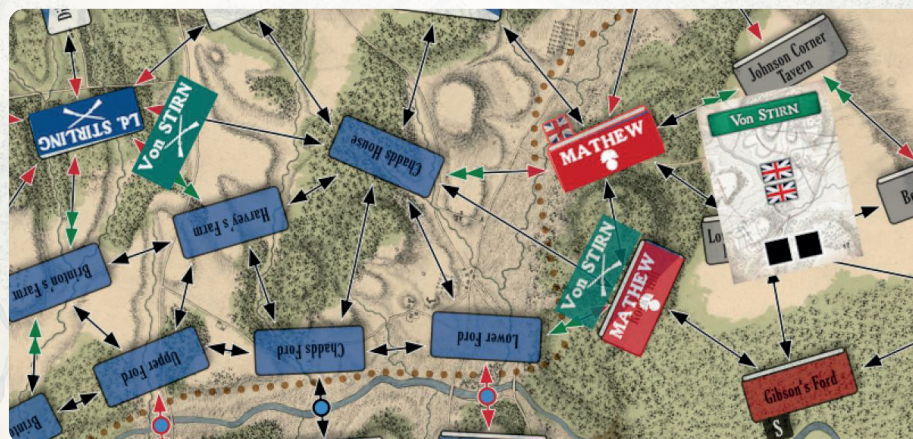
Lors de son Activation suivante, le joueur Britannique joue une carte face découverte avec en Activation Majeure Von Stirn pour activer des Formations. Il récupère immédiatement 2 Momentums.

Il choisit d'activer Mathew en Activation Mineure, celui-ci paye son Coût d'Activation et se déplace sur *Ringfield*. Le joueur Britannique place un cube Point de Victoire sur *Ringfield*.

Il active ensuite Von Stirn qui paye son Coût d'Activation et se déplace de 2 Emplacements jusqu'à *Bennett's Farm* pour attaquer Lord Stirling.

À la suite du Combat, Lord Stirling perd 1 Cohésion à cause d'un double 5 et doit donc de nouveau effectuer un Test de Cohésion, qu'il rate en réalisant un 5. Von Stirn prend la place de Lord Stirling qui est alors placé sur la piste des Formations détruites Américaines.

Enfin, le joueur Britannique active Campbell sans coût d'activation pour construire une Redoute.



Brandywine

1777

- A Time for Heroes series Vol.2 -

Séquence de jeu

- ① Avancez le Cube Temps sur la Piste Chronologique d'une case (pas pour la première Activation).
- ② Si c'est le Tour III, placez les Colonnes Britanniques au Nord et Sud (voir 6.9).
 - a. Placez les Colonnes dans les Emplacements du Nord et du Sud s'il y en a. Ajoutez autant de Rumeurs que vous le pouvez/souhaitez dans les Emplacements vides restants.
- ③ Jouez une Carte Activation (voir 6.1) en n'oubliant pas de récupérer immédiatement le Momentum (voir 8).
 - a. Face cachée dans le Paquet Temporaire pour l'Américain (voir 6.5).
 - b. Face cachée dans la rivière pour le Britannique pour déplacer tout ou partie des jetons Colonnes (voir 6.3).
 - c. Face découverte pour le Britannique pour déployer une Colonne (voir 6.4). Il faut pour cela que l'Activation Majeure de la Carte Activation soit dans une Colonne présente sur la carte du plateau.
 - d. Face découverte pour les deux joueurs pour activer les Formations de la carte en Activation Majeure et Mineure (voir 6.2).
 - i. Se déplacer (-1 Cohésion), 2 Emplacements pour une Activation Majeure, 1 Emplacement pour une Activation Mineure
 - ii. Ne rien faire (-1 Cohésion)
 - iii. Construire une Redoute (Gratuit) (voir 9)
 - iv. Ne rien faire avec une Redoute sur l'Emplacement (Gratuit)
- ④ À partir du Tour II : Piochez un jeton Reconnaissance (voir 6.6).
 - a. Rien : Il ne se passe rien et le jeton est remis dans le sac.
 - b. Information : Le joueur Britannique donne l'information du nombre de Formations dans une Colonne choisie par le joueur Américain avec une marge indiquée par un jeton Information Approximative.
- ⑤ Si c'est la fin du Tour pour l'Américain : L'Américain peut récupérer ou défausser tout ou partie de ses Cartes Activations présentes dans le Paquet Temporaire. Le Paquet de Pioche est remélangé (voir 6.7).
- ⑥ À la fin de la dernière Activation du Britannique du Tour II, mélangez la Pioche Britannique.
- ⑦ Piochez des Cartes Activation pour avoir autant de cartes que d'Activations dans le Tour ou du Tour suivant si c'est la dernière Activation du Tour (voir 6.8).
- ⑧ Achetez une Carte Tactique (voir 7.2) en dépensant le Momentum nécessaire. Dans tous les cas, tirez une nouvelle Carte Tactique.
- ⑨ Changez de joueur :
 - a. Si le Britannique a joué, l'Américain prend la main et commence à l'étape 3.
 - b. Si l'Américain a joué, les joueurs vérifient qu'une Victoire Territoriale (voir 2.2) n'a pas lieu, puis le Britannique prend la main et commence à l'étape 1.

Pourquoi y a-t-il une tomate sur mon plateau de jeu ?

Si vous vous posez cette question, c'est que vous en avez sûrement d'autres ! Consultez notre page **BoardGameGeek** (<https://boardgamegeek.com/boardgame/443295/brandywine-1777-a-time-for-heroes>) pour avoir la réponse et poser vos autres questions. Vous pouvez aussi nous contacter à contact@les3zouaves.com.



Yves Roig & Valentin Crespel