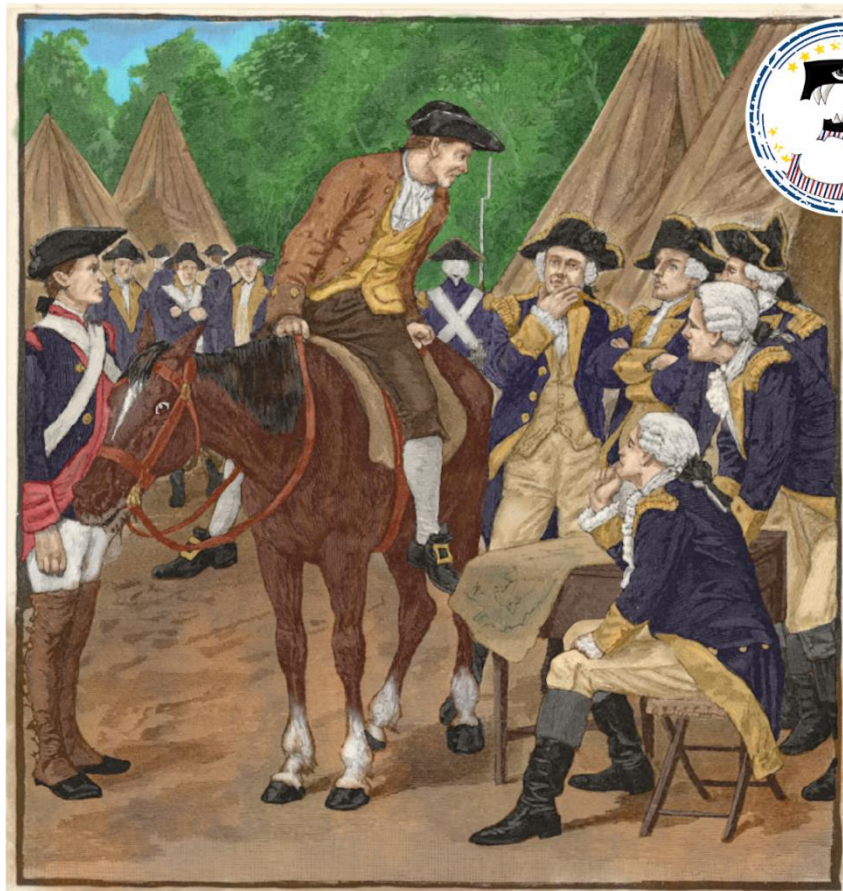


BRANDYWINE, 1777

Editions Les 3 Zouaves

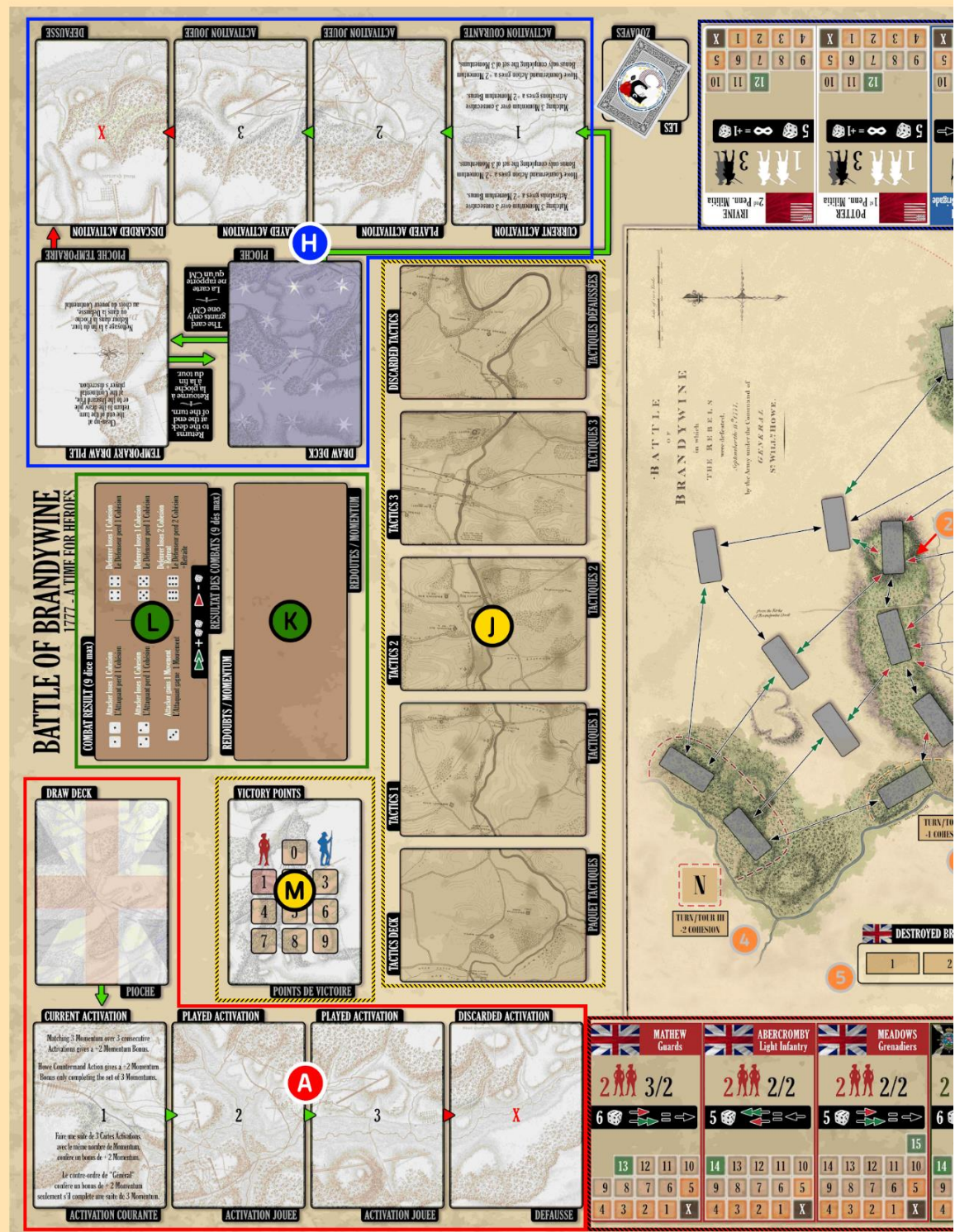
A Time for Heroes series Vol.2



Règles

- | | | |
|---------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1. Introduction | 6. Cartes Tactiques | 11. Test de Cohésion |
| 2. Conditions de Victoire | 7. Cubes Momentum | 12. Règles Optionnelles |
| 3. Composants | 8. Cubes Redoutes | 13. Solo |
| 4. Mise en Place | 9. Combat | 14. Scénarii |
| 5. Séquence de Jeu | 10. Capacités Spéciales | 15. Un peu de tout... |

PLATEAU DE JEU



- A** Gestion du deck Cartes Activations Britanniques
- B** Gestion des Formations Britanniques
- C** Gestion du QG Britannique
- D** Zone Reconnaissance
- E** Frise Chronologique

- F** QG Américain
- G** Formations Américaines
- H** Gestion du deck Cartes
- I** Rivière Cartes Tactique

J - DESCRIPTION



Champ de Bataille

- ① Emplacements
- ② Flèches Déplac.
- ③ PV Britannique
- ④ Zones Entrées Britanniques
- ⑤ Suivi des Pertes

es
s Activations Américaines

- Ⓛ Table de Combat
- Ⓚ Stock cubes Momentum & Redoutes
- Ⓜ Suivi Points de Victoire Britannique

es

1. Introduction

1.1 Aperçu du jeu

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...

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 Tactiques, Commandement, jetons, QG de Washington, Train de Bagages britanniques, Reconnaissance, Mécanique de Momentum... chaque décision tactique est lourde de conséquences, chaque déplacement compte. La rivière Brandywine peut être une barrière naturelle 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 Momentum. Ces derniers permettent d'acquérir des Cartes Tactiques, 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 du joueur Américain en ayant obtenu un certain nombre de Points de Victoire :

- 3 Points de Victoire pendant le Tour 2 et le Tour 3
- 4 Points de Victoire pendant le Tour 4 et le Tour 5
- 5 Points de Victoire pendant le Tour 6

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

- Protéger son Bagage, ce qui lui confère 1 Point de Victoire (voir [14.](#))
- Capturer le QG de Washington, ce qui lui confère 1 Point de Victoire (voir 15.)
- Capturer des Emplacements Stratégiques, chacun lui rapportant 1 Point de Victoire (voir 2.2.1)

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.

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 des concepteurs : Le joueur Américain doit protéger ses Emplacements Stratégiques et/ou détruire le Bagage Britannique pour empêcher son adversaire de gagner.

3. Composants

Matériel :

- 1 Plateau de jeu (voir plus haut)
- 2 Livrets de règles en Français et Anglais (Le français est dans vos mains, a priori)
- 9 Dés à six faces

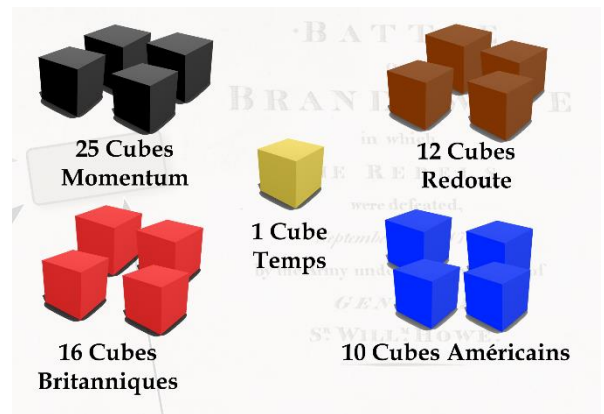


- 18 Cartes Activations pour l'Américain ->
- 18 Cartes Activations pour le Britannique ->

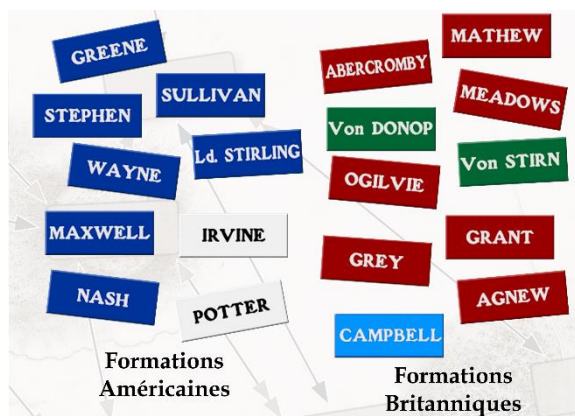




- 51 Cartes Tactiques VF



- 25 Cubes de Momentum noirs
- 12 Cubes Redoutes marrons
- 16 Cubes rouges (marqueurs Britanniques)
- 10 Cubes bleus (marqueurs Américains)
- 1 Cube jaune Temps



- 10 Formations pour le Britannique :
7 rouges, 2 vertes et 1 bleu ciel
- 9 Formations pour l'Américain :
7 bleues et 2 blanches
- 1 Jeton QG Washington
- 1 Jeton Bagage britannique



- 30 Jetons Composition Colonnes
- 6 Jetons Reconnaissance
- 6 Jetons Infos Non-Confirmées
- 13 Jetons Colonnes Mouvement



- 8 jetons Capacités Spéciales

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. Mise Place

4.1 Présentation du plateau de jeu (Voir le plateau plus haut)

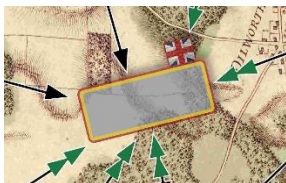
Le plateau représente le champ de bataille de Brandywine. Les *Marqueurs de Formation* en bois indiquent les positions des Formations britanniques et américaines, nommées d'après leur commandant.

Les flèches entre les emplacements montrent les déplacements possibles lors des activations ou dans certaines conditions.

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.

Un emplacement peut contenir **jusqu'à deux Formations amies** (en combat : 2 défenseurs + 1 attaquant possible temporairement) et **une seule Colonne**, pouvant coexister avec ces Formations.

4.1.1 Emplacements Stratégiques



Il y a cinq 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 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 15.).

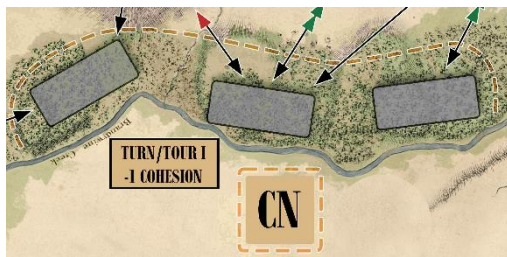
En début de partie, les Emplacements Stratégiques sont initialement contrôlés par l'Américain. Les Formations Britanniques devront donc les occuper ou les traverser pour gagner 1 Point de Victoire par emplacement.

Pour indiquer que le Britannique contrôle un Emplacement Stratégique, le joueur place un cube rouge à côté de l'Emplacement Stratégique et avance le marqueur de score sur la piste des Points de Victoire.

Les Emplacements Stratégiques peuvent être repris par le joueur Américain, dans ce cas le score sera modifié en conséquence.

Si un Jeton Rumeur Britannique est déplacé sur un Emplacement Stratégique, il sera immédiatement défaussé.

4.1.2 Zones d'Entrées Britanniques

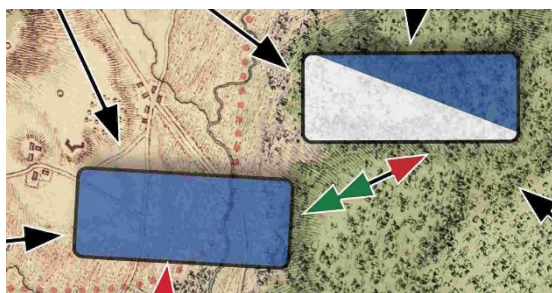


Les Formations Britanniques entrent en jeu sous la forme de Colonnes par 1, 2 ou 3 des 4 Zones d'Entrées. Ces zones sont représentées par des pointillés de couleurs :

- Contenant 2 ou 3 Zones d'Entrées
- Ces Zones d'Entrées ne peuvent pas être occupées par des Formations Américaines.

Les Zones d'Entrées Britannique sont aussi les points de ralliement du Britannique, elles vont donc influencer la retraite des Formations Britannique (Voir 12.5).

4.1.3 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.

4.1.4 Piste Chronologique



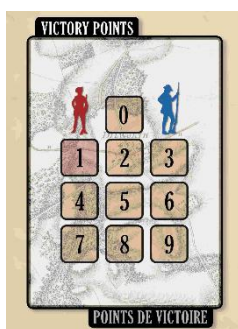
Cette piste divise la journée du 11 septembre 1777 en 3 parties : matin, midi et après-midi. Chaque phase est subdivisée en 2 Tours, eux-mêmes composés de plusieurs Phases Activations (carrés gris). Il y a un total de 18 Phases Activations dans le jeu.

Chaque Tour se décompose en un nombre variable d'Activations, 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.

La Piste Chronologique sert également à :

- Déterminer le nombre de Points de Victoire nécessaires à la victoire Britannique pour chaque Tour (voir 1.3)
- Indiquer l'arrivée des Colonnes Britanniques
- Indiquer le nombre de Cohésions perdues par les Formations Britanniques lors de leur arrivée sur le plateau.
- Indiquer l'état de la Reconnaissance (voir 5.)

4.1.5 Piste des Points de Victoire

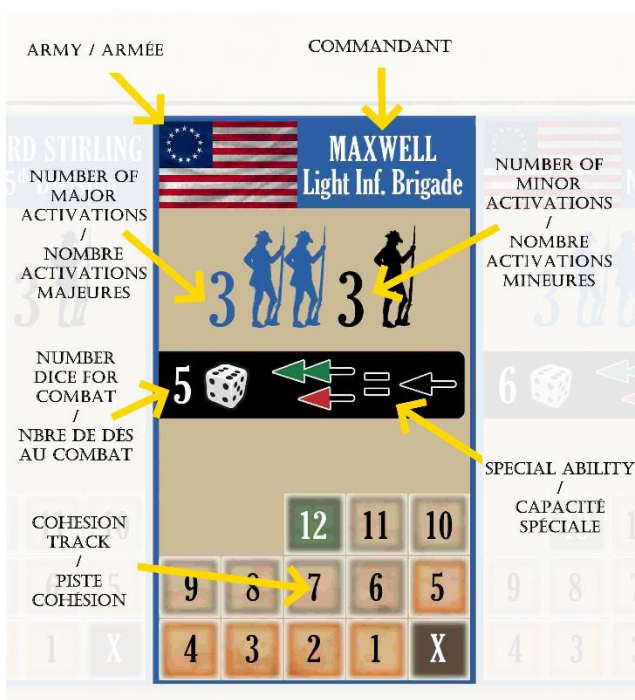


Cette piste permet de suivre en temps réel l'avancée du joueur Britannique vers une Victoire Territoriale. Le nombre de Points de Victoire requis varie selon le Tour. À partir du Tour 2 il faut de 3 à 5 Points de Victoire pour l'emporter.

Le joueur Britannique commence la partie avec 1 Point de Victoire qui lui est conféré par son Bagage (Voir 14.).

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

4.1.6 Fiches de Formation



Chaque armée est composée de Formations, ces dernières sont caractérisées par une Fiche de Formation. Ces fiches comportent les éléments suivants :

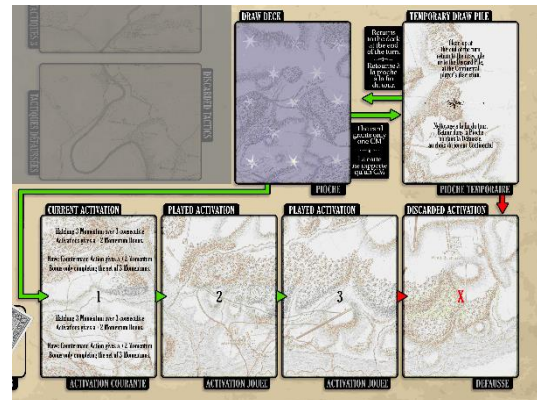
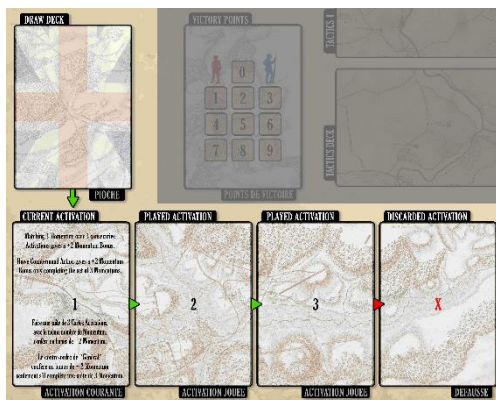
- Le nom du commandant de la Formation
- Le nombre d'Activations Majeures et Mineures disponibles (voir 4.1.1)
- Les Capacités Spéciales des Formations si elles en ont.
- Le nombre de dés à utiliser lors d'un Combat.
- Une piste de Cohésion représentant un ensemble de facteurs : effectifs, moral, endurance, équipement et expérience.

4.1.7 La Rivière des Cartes Tactiques



Cette zone est composée d'un Paquet Tactique (voir 8.), d'une Rivière et d'une Défausse Tactique.

4.1.8 Les Rivières des joueurs



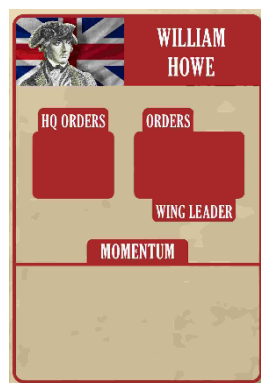
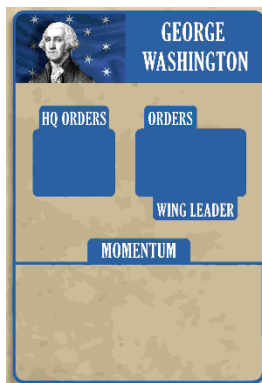
Les Rivières des deux joueurs sont composées d'une Pioche (voir 2.3), d'une Rivière et d'une Défausse. Le joueur Américain a aussi un Emplacement pour sa Pioche Temporaire.

4.1.9 Les réserves de Cubes de Momentum et de Redoutes



Cette zone permet de stocker les Cubes Momentum et les Cubes Redoutes.

4.1.10 Les Fiches des Généraux



La Fiche Général est composé de 3 parties :

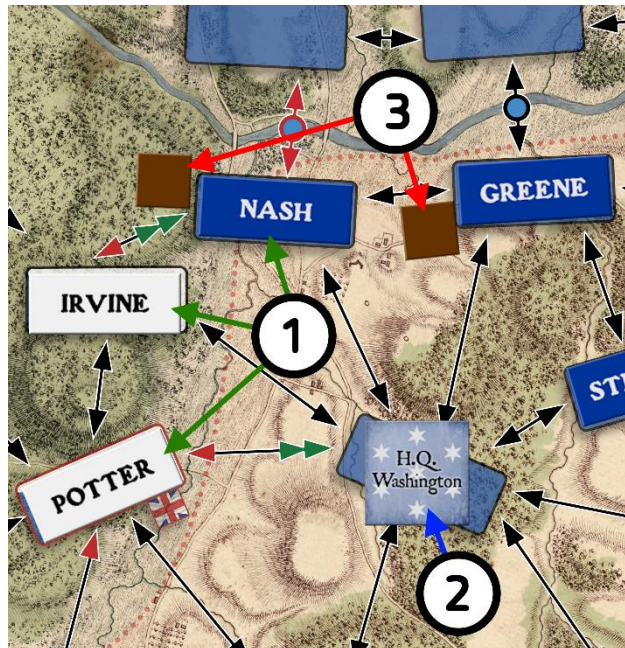
- Les Capacités Spéciales des Généraux en Chef (Howe et Washington) (voir 11.1)
- Les Capacités Spéciales des Commandements d'Ailes (voir 11.2)
- La réserve de Cubes de Momentum du joueur (voir 9.)

4.2 Mise en place

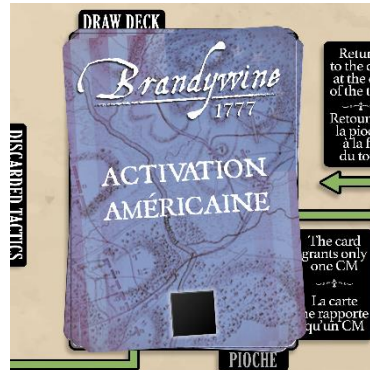
4.2.1 Mise en Place Américaine

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 emplacement bleus-et-blancs et être adjacentes l'une à l'autre.
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.

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). Un Emplacement ne peut contenir plus d'une Redoute.



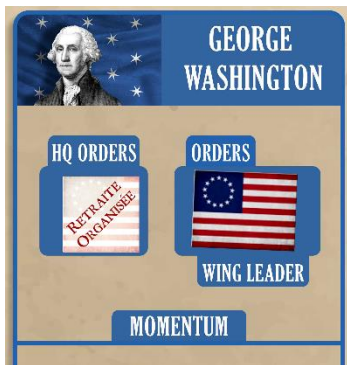
4. **Cartes Activation** : Le joueur Américain mélange ses 18 Cartes Activations et les place dans son Deck de Pioche.



5. **Cartes Tactics Natives** : Le joueur en choisit une de son choix **A** et pioche au hasard une autre Carte Tactique Native **B** sur les 2 restantes. La carte restante **C** est remise dans la boîte face cachée. (Voir 8)



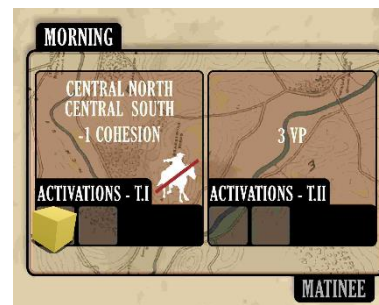
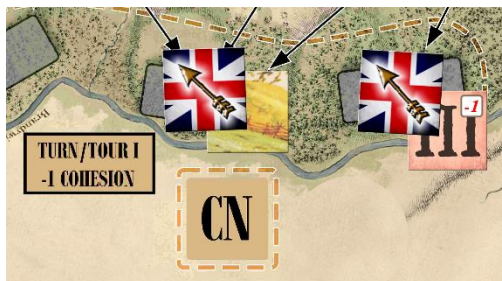
6. **Choix des Pouvoirs de Washington et du Commandement des Ailes** : L'Américain place le jeton Pouvoirs Spéciaux à côté de son Général (la face visible n'a pas d'importance à ce moment précis) et sélectionne, en secret, le pouvoir du Commandement des Ailes qu'il place face cachée sur son emplacement. (Voir 11)



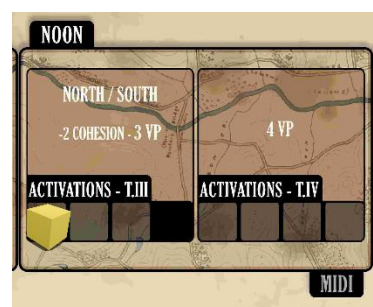
4.2.2 Mise en place Britannique

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

1. Choix de la zone d'entrée : Le joueur britannique décide d'abord s'il fait entrer une ou plusieurs Colonnes par les zones d'entrée *Centre Nord* et/ou *Centre Sud*.
2. Placement du marqueur de Tour : Placez le Cube jaune de Tour sur la première Phase d'Activation du Tour 1 (si des Colonnes entrent par le Centre Nord ou le Centre Sud). Sinon, placez-le sur la première Activation du Tour 3.



- Si oui, la partie commence au Tour 1.
- Sinon, elle commence au Tour 3.



3. Si la partie commence au Tour 1 :

- a. Création des Colonnes : Le joueur britannique répartit ses Formations en 1, 2 ou 3 Colonnes. Il place un marqueur de Composition de Colonne face cachée dans la zone de chaque Formation, indiquant sa Colonne 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).

- b. Placement des Colonnes : Le joueur place ses marqueurs de Colonne face cachée dans les Emplacements d'Entrées, à raison d'une Colonne maximum par zone. (Voir plus haut)

- Si la Colonne est placée au Centre Nord et Centre Sud, utiliser un marqueur avec indicateur -1 *Cohésion*.
- Si placée au Nord ou au Sud, utiliser un marqueur -2 *Cohésion* (voir 4.1.4).

- c. Placement des marqueurs de Rumeur et (vierges) : Le joueur britannique peut ajouter jusqu'à 3 marqueurs de Rumeur dans des cases vides Emplacements d'Entrées pour masquer ses intentions. Les marqueurs vierges doivent être placés dans les emplacements vacants. Ces marqueurs ne seront jamais déplacés, ils ne servent qu'à rendre le joueur américain confus. (Voir plus haut)

- d. Constitution de la pioche britannique :

- Deck du Tour 1 : mélanger toutes les cartes Activation dont l'Activation majeure (voir 4.1.1) appartient aux Colonnes Centre Nord et Centre Sud.
- Deck du Tour 3 : mélanger toutes les cartes Activation liées aux Colonnes Nord et Sud.
- Fusion des decks : placer le deck du Tour 1 au-dessus de celui du Tour 3 (ne pas les mélanger). Le mélange se fera au début du Tour 3 (cf. aide-mémoire sur la piste de Tour). Placer l'ensemble dans la pioche britannique.

4. Si la partie commence au Tour 3 :

- a. Création des Colonnes :

Le joueur britannique répartit ses Formations en 1 ou 2 Colonnes. Il place un marqueur de Composition de Colonne face cachée dans la zone de chaque Formation, indiquant sa Colonne 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). (Voir plus haut)

b. Placement des Colonnes :

Les marqueurs de Colonne sont placés face cachée uniquement dans les Emplacements d'Entrées Nord et/ou Sud, une Colonne par zone. Utiliser uniquement des marqueurs -2 *Cohésion* (voir 4.1.4).

c. Placement des marqueurs de Rumeur et (vierges) :

Le joueur britannique peut ajouter jusqu'à 2 marqueurs de Rumeur dans des cases vides Emplacements d'Entrées pour masquer ses intentions. Les marqueurs vierges doivent être placés dans les emplacements vacants. Ces marqueurs ne seront jamais déplacés, ils ne servent qu'à rendre le joueur américain confus.

d. Constitution de la pioche britannique :

i. *Deck du Tour 3* : mélanger les cartes Activation des Colonnes Nord et Sud.

5. Affectation du marqueur de Bagages :

Le joueur britannique assigne le marqueur de Bagages à une Formation, en le plaçant dans la zone correspondante. Cette Formation subit un malus de -1 dé au combat (voir section 14).

6. Cartes Tactiques Natives :

Le joueur choisit une carte *Tactique Native* de son choix, puis en pioche une seconde au hasard parmi les deux restantes. La carte non utilisée est retirée du jeu sans être révélée.

7. Mise en place de la capacité spéciale de Howe et sélection de son Commandement des Ailes :

Le joueur britannique place le marqueur de Capacité Spéciale (la face visible à ce moment n'a pas d'importance) dans la case *Ordres QG* à côté de Howe, et choisit secrètement un Commandement des Ailes (voir section 11), placé face cachée dans son emplacement.

4.2.3 Autres Éléments

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

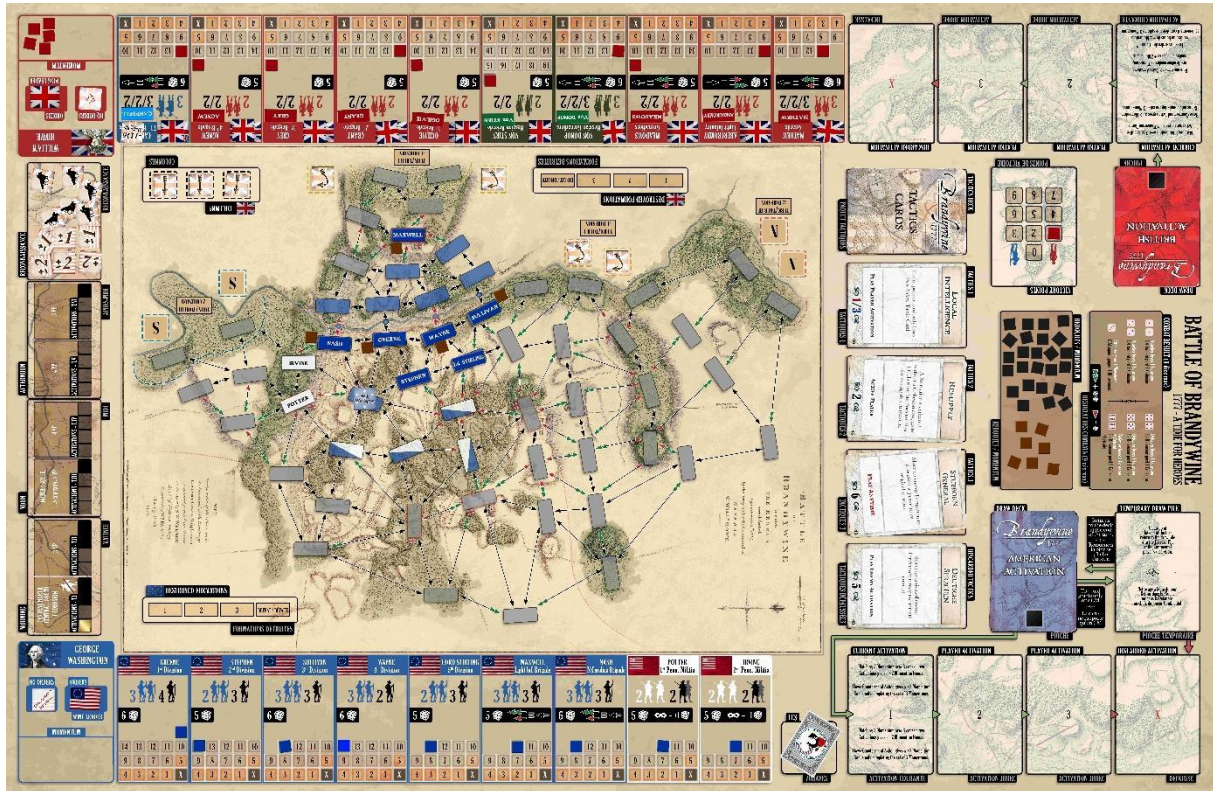
Exemple : Si le jeton Temps est positionné au Tour 1, les joueurs piochent 3 cartes et en reposent une sur le Paquet de Pioche.

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

2. **Jetons Reconnaissance** : Les jetons Reconnaissance sont mis dans le sac.
3. **Jeton Point de Victoire** : Le jeton Point de Victoire est placé sur la case 1 de la zone des Points de Victoire.
Rappel : Le Britannique commence avec un point de victoire octroyé par le jeton Bagage.
4. **Redoutes et Momentum** : Les Cubes Redoutes restantes et les Cubes de Momentum sont placés dans la réserve.
5. **Cohésion des Formations** : Un cube de la couleur appropriée, rouge pour les Britanniques et bleu pour les Américains, est placé sur la position de départ de la Cohésion de chaque Formation (case verte).

6. **Cartes Tactiques** : Les Cartes Tactiques restantes 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.

Mise en Place - Exemple



5. Séquence de jeu

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

1. Avancez le jeton Temps sur la Piste Chronologique d'une case (pas pour la première Phase d'Activation).
2. Jouer une Carte Activation (voir section 4.).
3. À partir du Tour II : Piocher un jeton Reconnaissance (voir section 5).
4. Si c'est la fin du Tour pour l'Américain : Vider le Paquet Temporaire. (Voir 6.)
5. Au début du Tour III, mélangez la Pioche britannique.
6. Piocher des Cartes Activation (voir section 7.).
7. Acheter une Carte Tactique (voir section 8.1).
8. Changer de joueur :
 - Si le Britannique a joué, l'Américain prend la main et commence à l'étape 2.
 - 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.

5.1 Phases 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 détermine le nombre de Cartes Activation que les joueurs auront en main et donc leur liberté de choix. Par exemple, au Tour 1 les joueurs auront 2 Cartes Activation en mains tandis qu'au Tour 5 ils en auront 4.

Les Cartes Activations peuvent être jouées de 4 manières :

- Activer une Formation (Américaine & Formation britannique détachée seulement) (Voir 4.1)
- Activer une Colonne (Britannique seulement) (Voir 4.2)
- Activer une Colonne pour détacher une ou plusieurs Formations (Britannique seulement) (Voir 4.3)
- Mettre dans le Deck Temporaire (Américain seulement) (Voir 4.4)

5.2 Activer une Formation (Américaine & Formation britannique détachée 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 Cubes de Momentum indiqués sur la carte (le bonus de Cube de Momentum s'applique (voir 9.1)).

5.2.1 Activation Majeure et Mineure

Les Cartes Activations 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 10.)
- 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.

Règle clé : *le Coût d'Activation ne s'applique que pour entamer un déplacement ou ne rien faire sur un Emplacement ne contenant pas de Redoute.*

5.2.2 Activation Majeure

Si une Formation est en Activation Majeure, elle peut se déplacer jusqu'à deux emplacements en payant 1 Cohésion. Si celle-ci se déplace sur une Formation Ennemie, elle doit l'attaquer.

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 12.).

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.

5.2.3 Activation Mineure

Une Formation en Activation Mineure peut se déplacer d'un seul emplacement. Si elle se déplace sur une Formation Ennemie, elle peut l'attaquer.

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

5.2.4 Se déplacer sur une Colonne Britannique

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

- *Jeton Fausse Rumeur : Le joueur Britannique dévoile le jeton, le récupère et rien ne se passe.*
- *Jeton Vraie Rumeur :*
 - *Le joueur Britannique dévoile le jeton, extrait la Formation en tête de Colonne 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.*
 - *Un Combat est engagé entre les Formations.*

5.3 Activation d'une Colonne (Britannique uniquement)

1. Déplacez toutes les Cartes Activations 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).
2. Choisissez n'importe quelle Carte Activation de votre main et placez-la face cachée en position 1 de la rivière.

3. Vous récupérez immédiatement 1 Cube de Momentum comme indiqué sur le dos de la carte et vous le placez dans votre réserve (le bonus de Cube de Momentum s'applique (voir 9.1)).
4. Vous pouvez maintenant déplacer d'un emplacement tout ou partie des jetons Colonnes/Rumeurs présents sur la carte. N'oubliez pas de déplacer les jetons d'Information Approximative, s'il y en a (Voir 5.).
5. Vous ne pouvez pas déplacer un jeton Rumeur vers un emplacement contenant une Formation Américaine ou un autre jeton Rumeur.

Note : Si le jeu commence au Tour I, les jetons Colonnes/Rumeurs présents au Nord et au Sud ne seront déplacés qu'à partir du Tour III.

Chaque emplacement ne peut contenir qu'un seul jeton Colonne/Rumeur.

5.4 Activer une Colonne pour détacher une ou plusieurs Formations (Britannique seulement)

Pour jouer une Carte Activation face visible pour détacher une ou plusieurs Formations, deux conditions doivent être remplies :

1. Vous devez jouer une Carte Activation avec une Activation Majeure (voir 4.1.1) pour une Formation dans la colonne désirée.
2. La Colonne concernée doit être présente sur un emplacement de la carte y compris dans une Zone d'Entrée.

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.

Détacher une ou plusieurs 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. Vous récupérez immédiatement le nombre de Cubes de Momentum indiqué sur la carte et placez-les dans votre réserve. Le bonus Momentum s'applique – Voir 9.1
3. Vous pouvez extraire tout ou partie des Formations de la Colonne. Les restrictions suivantes s'appliquent :
 - La Formation en tête de Colonne doit sortir de la Colonne.
 - La Formation mentionnée comme l'Activation Majeure doit sortir de la Colonne.
 - Si cette Colonne restante ne contient plus qu'une Formation, cette Formation doit sortir également. Dans ce cas, le jeton Rumeur est enlevé du jeu.
4. Les Formations détachées doivent se positionner sur l'emplacement de la Colonne ou ceux adjacents. Si ces emplacements sont occupés par des Formations ennemies ou **deux** Formations alliées, ils ne peuvent être utilisés.
 - La Formation en tête de Colonne est la seule à pouvoir déclencher ainsi un Combat (Voir 12.).
 - Si la Formation indiquée dans l'Activation Majeure est aussi celle en tête de Colonne, elle peut se déplacer de deux emplacements et/ou effectuer deux Combats (Voir 4.1.2).

5. Si tous les emplacements nécessaires ne sont pas disponibles pour toutes les Formations, celles qui ne peuvent pas être placées sont considérées comme détruites, et comptent pour les conditions de la Victoire Immédiate (voir 1.3).
6. Chaque Formation détachée des Colonnes Central Sud ou Central Nord perd 1 Cohésion.
7. Chaque Formation extraite des Colonnes Sud ou Nord perd 2 Cohésions.
8. Si la Formation de Tête entre dans un emplacement occupé par une Formation ennemie, le combat est engagé (Voir 12).
9. Toutes les activations Mineures sont ignorées.

5.5 Mettre dans le Deck Temporaire (Américain seulement)

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

Note du Concepteur : Cela correspond à l'unique action du joueur Américain sur le tour.

5.6 Piocher un jeton Reconnaissance



Il n'y a pas de reconnaissance au Tour 1.

Il existe trois types de jetons Reconnaissance :



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



Le jeton Écran : Le joueur Britannique récupère ce jeton et peut l'utiliser lors d'un prochain tirage d'un jeton Information pour annuler ce dernier. Une fois utilisé, il retourne dans le sac.



Le jeton Information : Permet au joueur Américain de demander des informations sur un jeton Rumeur Britannique présent sur la carte (incluant les Emplacements d'Entrées).



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

- Remettre le jeton pioché dans le sac (sauf pour 1 jeton Ecran non utilisé).

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

5.7 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 présentes dans le Paquet Temporaire.

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

5.8 Piocher des Cartes Activations

Piocher une nouvelle Carte Activation pour votre main.

À la dernière Activation de chaque Tour, lors de l'étape « Piocher des Cartes Activations », vous devez piocher autant de Cartes Activations que nécessaire pour avoir dans votre main un nombre égal de cartes au nombre d'Activations du Tour suivant.

Par exemple, en tenant compte du fait que le joueur joue 1 Carte Activation par Activation :

- Entre le Tour 1 et 2 le joueur va piocher 1 Carte Activation.
- Entre le Tour 2 et le Tour 3 le joueur va piocher 2 Cartes Activations.
- Entre le Tour 5 et le Tour 6 le joueur ne piochera pas de Carte Activation.

6. Cartes tactiques

Chaque camp commence la partie avec **trois cartes en main**, qui constituent ses **Cartes Tactiques Natives** (Voir 2.3.1.5 et 2.3.2.3) :

- **Britanniques :**
 - Montresor
 - 33e Régiment "The Pattern"
 - Fusiliers de Fergusson
- **Américains :**
 - 1er Maryland "The Old Line"
 - Monsieur de Lafayette
 - Casimir Pulaski

6.1 Acheter une Carte Tactiques

À la fin de votre Activation, vous pouvez acheter une seule Carte Tactique visible en payant son coût en Cubes de Momentum (allant de 1 à 7, en noir le prix commun, en rouge le cout pour le joueur

britannique et en bleu pour le joueur américain). Il n'y a pas de limite au nombre de Cartes Tactique qu'un joueur peut avoir en main.

Ces cartes offrent des effets puissants, mais votre réserve de Cubes de Momentum est limitée. Une Carte Tactique achetée à la fin de l'Activation en cours ne pourra être utilisée qu'à partir de l'Activation suivante.

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. Dans tous les cas, celles restantes sont décalées d'une case vers la droite et une nouvelle carte est tirée.

6.2 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, **ET**
- Son adversaire ne joue aucune, une ou plusieurs des siennes.
- Une fois jouées, les cartes sont défaussées face visible.

7. Cubes 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 Activations soit grâce aux dés de 3 lancés lors des Combats (Voir 12.4).

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 Cube de Momentum. Chaque Cube de Momentum utilisé retourne dans la réserve générale.

7.1 Bonus de Cubes de Momentum

Si un joueur arrive à jouer, sur 3 activations à la suite, 3 Cartes Activations générant le même nombre de Cubes de Momentum (3 x 3CM, 3 x 2CM ou 3 x 1CM) un bonus +2 Cubes de Momentum est attribué. Ce bonus ne peut être activé qu'une seule fois par série de 3 Cartes Activations, les cartes ayant servi pour le bonus sont toutes placées dans la Défausse.

8. Cubes Redoutes

Lorsqu'une Formation est activée voir (4.1.1), elle peut construire une Redoute sans Coût d'Activation. Placez un Cube Redoute à l'emplacement occupé par la Formation (maximum 1 cube par emplacement).

Lors d'une attaque sur l'emplacement contenant un cube Redoute, celui-ci peut être défaussé par le défenseur pour ajuster l'un des dés avant le lancement des dés de l'attaquant, en choisissant la face désirée. 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.



9. Combat

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

Rappel : *Lorsqu'une Formation Américaine entre dans un emplacement avec une Vraie Rumeur, 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 extraite (Voir 4.1.4).*

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 8.) ou des Redoutes (voir 10.) ne sont appliqués que pour un seul combat.

Par 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.*

9.1 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

9.2 Relancer les dés

Le joueur attaquant a la possibilité de relancer tout ou partie de ses dés en dépensant 3 Cubes de Momentum OU en réduisant la Cohésion de la Formation Attaquante de 1.

9.3 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 Cube de 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

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). Par exemple, si un joueur obtient 5, 5, 4, 4, 1, 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 Cubes de Momentum 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.

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, le défenseur effectue son test en premier

9.4 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 les Américains, les Zone d'Entrées pour les Britanniques), sans que ce soit le chemin le plus court, dans un emplacement vide, **OU**
- Vers Formation alliée (maximum 2 Formations amies par Emplacements).
- Si aucun emplacement **VERS** leurs points de ralliement ou sur 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. Elle ne peut pas retraiter sur l'Emplacement d'où provient la Formation attaquante.

Le maximum de Formation sur un emplacement est de 2.

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 1.3). 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.

COMBAT RESULT (9 dice max)			
 	Attacker loses 1 Cohesion L'Attaquant perd 1 Cohésion	 	Defenrer loses 1 Cohesion Le Défenseur perd 1 Cohésion
 	Attacker loses 1 Cohesion L'Attaquant perd 1 Cohésion	 	Defenrer loses 1 Cohesion Le Défenseur perd 1 Cohésion
 	Attacker gains 1 Movement L'Attaquant gagne 1 Mouvement	 	Defenrer loses 2 Cohesion + Retreat Le Défenseur perd 2 Cohésion + Retraite
 +  		 -  	
RESULTAT DES COMBATS (9 dés max)			

10. Capacités Spéciales

Au lieu d'activer les Formations indiquées sur la Carte d'Activation jouée (face visible), un joueur peut annuler cet ordre et utiliser l'Habileté Spéciale de son Général ou de son Commandement d'Aile. La Carte d'Activation remplacée est alors défaussée.

- 2 cubes de Momentum bonus sont obtenus si l'activation du Général complète une série de 2 Cartes d'Activation précédentes comportant 3 icônes Momentum.
- 2 cubes de Momentum bonus sont obtenus si l'activation d'un Commandant d'Aile complète une série de 2 Cartes précédentes comportant 2 icônes Momentum (côté Américain) ou 1 icône Momentum (côté Britannique).

Ces capacités ne commencent ni ne poursuivent une série de Momentum. Elles ne peuvent que la compléter.

Un Général ou un Commandant d'Aile ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois :

- Lors de l'activation de la capacité spéciale du Général, défaussez son marqueur de Capacité Spéciale.

- Lors de l'activation de la capacité spéciale d'un Commandant d'Aile, retournez son marqueur de Capacité Spéciale face visible.

10.1 Capacités des Généraux

Lorsqu'elles sont déclenchées, chaque capacité de Général fournit 3 Cubes de Momentum au joueur.

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 sa première attaque.
- **Tea Time :** Toutes les formations d'une Colonne sélectionnée gagnent +1 Cohésion, mais doivent immédiatement être déployées sur le plateau.

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 sa première attaque.
- **Retraite Organisée :** Toutes les Formations américaines sélectionnées se déplacent d'un emplacement vers le QG de Washington (sans Coût Cohésion). Toute Formation ne se déplaçant pas peut construire une redoute, si elle y est autorisée.

10.2 Capacités des Commandements des Ailes

Lorsqu'elles sont déclenchées, chaque capacité de Commandement des Ailes fournit 2 Cubes de Momentum aux Américains et 1 Cube de Momentum aux Britanniques.

Américains :

- **Lord Stirling – Assaut Non Préparé**
Une Formation américaine (activée ou non) 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 5e 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 (les relances sont autorisées).

- **Sullivan – Redéploiement**

L'Américain dispose de trois "mouvements", chacun correspondant à un déplacement d'une case (ou "emplacement").

Il peut les répartir comme il le souhaite entre jusqu'à 3 Formations :

- Une seule Formation peut avancer de 3 emplacements,
- Trois Formations peuvent chacune avancer d'un emplacement,
- Ou deux Formations peuvent avancer d'un et de deux emplacements, par exemple.
- Si plusieurs Formations se déplacent, elles doivent toutes terminer leurs mouvements adjacents les unes aux autres.
- Chaque Formation qui se déplace perd 1 point de Cohésion, quelle que soit la distance parcourue.

Britanniques :

- **Von Knyphausen – Amusement**

Toutes les Formations américaines adjacentes à une Formation britannique sélectionnée sont figées pour cette Phase Activation et ne peuvent pas agir.

- **Cornwallis – Déploiement**

Jusqu'à 4 Formations d'une même Colonne peuvent être déployées gratuitement (sans Carte d'Activation et sans Coût de Cohésion), tant que chacune est adjacente à une Formation alliée.

- **Grant – Assaut Appuyé**

Une formation britannique activée ajoute 2 dés à son premier jet de combat. Aucun coût en Cohésion, et les relances sont autorisées.

10.3 Le Train de Bagages Britannique

Le Bagage Britannique est affecté définitivement à une Formation Britannique lors de la mise en place. Cette Formation aura 1 dé en moins lors de ses Combats tant qu'elle a en charge. Une fois le Bagage détruit, la Formation n'a plus de malus.

Le Bagage rapporte 1 Point de Victoire au Britannique tant que celui-ci est intact. Pour détruire le Bagage, le joueur Américain doit mettre en retraite (double 6) ou détruire la Formation qui en a la charge.

10.4 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. Il a les mêmes propriétés qu'un Emplacement Stratégique (voir 2.2.1) et rapporte donc 1 Point de Victoire au Britannique lors de sa capture, mais peut être libéré.

Le QG de Washington est aussi le point de ralliement de l'Américain, il va donc influencer sur la retraite des Formations Américaines (Voir 12.5).

11. Test de cohésion



Lorsque la Cohésion d'une Formation est réduite à 5 ou moins (Combat ou Cartes Tactiques), 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. Par 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.

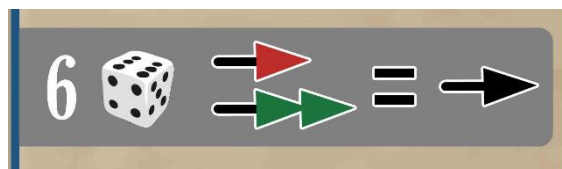
Pour passer un test de Cohésion, le joueur doit effectuer un lancer de dé avec un résultat égal ou inférieur à la Cohésion affichée sur la formation. Si le test est réussi, rien ne se passe. Si le test échoue, la Formation est détruite et compte pour les conditions de Victoire Immédiate (voir 1.3).

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

12. Règles Optionnelles

12.1 Spécificités des Formations

Formations Lourdes

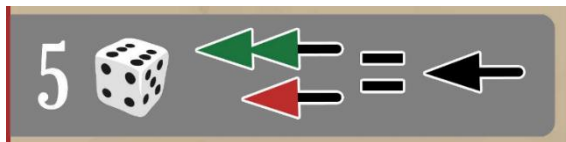


(Grenadiers, 71st Highlanders, Grenadiers Hessois & Gardes)

Ces formations attaquent toujours **comme si elles suivaient une flèche noire** — elles ignorent tous les

effets du terrain (pas de bonus ni de malus, les Cartes Tactiques sont utilisables).

Formations Légères

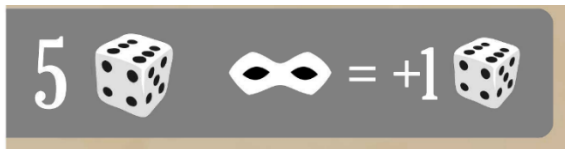


(Infanterie Légère & Brigade de Caroline du Nord)

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, les Cartes Tactiques sont utilisables).

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 Formation blanche (Milice) attaque une

Colonne, elle ajoute 1 dé au Combat contre la Formation britannique de tête qui est obligatoirement détachée de la Colonne.

13. Solo

14. Scénarii

15. Un peu de tout...