BRANDYWINE 1777 — AIDE DE JEU

Gestion des Colonnes Britanniques · Rôle du Britannique (et rappel pour l'Américain)

1 · Concepts fondamentaux

VRAIE COLONNE	Contient réellement des Formations. Peut se déployer, se déplacer, retraiter.
RUMEUR	Fausse Colonne (leurre). Se déplace comme une Colonne mais ne contient rien. N'est jamais déployée.

- **Tête de Colonne** = Formation au **rang le plus bas** du jeton Composition.
- Une Colonne **ne capture JAMAIS** un Emplacement Stratégique (seules les Formations le peuvent).
- Une Colonne **ne peut pas** entrer dans la **Zone de Patrouille** (elle doit se déployer avant).
- Une Colonne dévoilée ou non **peut se déplacer**.

Pénalité de Cohésion à l'arrivée / déploiement

Zone d'Entrée	Cohésion perdue
Central Nord (CN) / Central Sud (CS)	**−1**
Nord (N) / Sud (S)	**−2**

S'applique à chaque Formation déployée (ou extraite via 6.2.4).

2 · Mise en place (hors de la vue de l'Américain) [5.2]

1. **Cube Temps** : Tour I si ≥1 Colonne prévue au CN/CS ; sinon Tour III.
2. **Créer les Colonnes** : répartir les Formations en 1–3 Colonnes (Tour I) ou 1–2 (Tour III). Chaque Colonne ≥ 2 Formations. Placer un jeton Composition **face cachée** dans chaque Fiche (n° de Colonne + rang).
3. **Affecter aux Zones d'Entrées** : remplir les cases I, II, III de la Zone Colonne avec les jetons Zone d'Entrée (utiliser les Rumeurs pour masquer le vrai nombre de Colonnes).
4. **Placer les Vraies Colonnes** face cachée dans les Zones d'Entrées (max 1 Colonne/zone). Tour I → CN & CS uniquement ; Tour III → N & S uniquement.
5. **Ajouter les Rumeurs** : jusqu'à 3 jetons Rumeur dans les Emplacements vides (CN/CS au Tour I, N/S au Tour III).
6. **Pioche Britannique** : paquet Tour I (Cartes dont l'Act. Majeure ∈ CN/CS) **au-dessus** du paquet Tour III (N/S), sans mélanger. Mélange au début du Tour III.

Au début du Tour III [6.9] : placer les Vraies Colonnes N et S (s'il y en a) face cachée dans leurs Zones d'Entrées, puis ajouter jusqu'à 3 Rumeurs dans les Emplacements vides.

3 · Déplacer des Colonnes [6.3]

1. Glisser la rivière Britannique d'une case vers la droite (position 3 → Défausse).
2. Jouer une Carte Activation **face cachée** en position 1 → récupérer **1 Momentum**.
3. Déplacer **d'un seul Emplacement** tout ou partie des jetons Colonnes (Vraies + Rumeurs + jetons d'Information Approximative).

Interdits : déplacer une Colonne vers un Emplacement contenant une Formation Américaine, un autre jeton Colonne, ou situé dans la Zone de Patrouille. **Autorisé :** traverser/occuper un Emplacement Stratégique (sans en prendre le contrôle).

4 · Déployer une Colonne [6.4]

2 conditions obligatoires : ① jouer une Carte avec une **Activation Majeure** appartenant à la Colonne visée · ② la Colonne est présente sur la carte (Zone d'Entrée comprise).

1. Glisser la rivière d'une case vers la droite.
2. Jouer la Carte éligible **face découverte** en position 1 → récupérer les Momentums de la carte.
3. Déployer les Formations sur l'Emplacement de la Colonne ou adjacents **en arrière du Front** (Front = bande blanche). Un Emplacement occupé par une Formation ennemie ou 2 alliées est inutilisable.
4. La **Tête de Colonne** peut avancer de 1 Emplacement et combattre **[10]**.
5. Les Formations non plaçables sont **détruites** (comptent pour la Victoire Immédiate).
6. Appliquer la **pénalité de Cohésion** selon la Zone d'Entrée (voir §1).
7. Si la Tête de Colonne entre sur une Formation ennemie → **Combat**.

8. **Toutes** les Activations Majeures/Mineures sont ignorées. Le jeton Vraie Colonne est **défaussé**.

Déploiement partiel (opt. 15.2) : la Tête de Colonne et la Formation de l'Activation Majeure doivent sortir ; ≥ 2 Formations déployées ; si 1 seule reste, elle sort aussi (jeton Vraie Colonne retiré).

Rappel Bagage [12] : si la Formation portant le Bagage est déployée, elle conserve son **+1 dé** en Combat tant qu'elle le porte.

5 · Se déplacer sur une Colonne Britannique [6.2.4]

Situation	Résolution
RUMEUR isolée	Le Britannique **dévoile**, **récupère** le jeton, et **rien ne se passe**.
VRAIE COLONNE isolée	• Extraire la **Tête de Colonne** sur l'Emplacement. • Si 1 seule Formation reste dans la Colonne → elle sort aussi ; sinon aucune autre. • Formations extraites perdent la Cohésion de leur Zone d'Entrée (CN/CS = 1 ; N/S = 2). • Le Britannique récupère la Rumeur de la même Zone d'Entrée. • **Combat** engagé.
Colonne + Formation Britannique	Combat entre les **2 Formations uniquement**. La Tête de Colonne **n'est pas** déployée, la Colonne **n'est pas** dévoilée.

6 · Reconnaissance & Information [6.6] — à partir du Tour II

Chaque joueur pioche 1 jeton Reconnaissance en fin d'Activation.

Jeton	Effet
Rien	Rien ne se passe, jeton remis dans le sac.
Information	L'Américain demande des infos sur une Colonne (Zones d'Entrées incluses) :

1re demande (même Colonne)
Jeton Information Approximative **±2** posé. Le Britannique annonce le nombre de Formations avec marge **±2**.

2e demande
Jeton retourné sur **±1**. Marge **±1**.

3e demande
Jeton Approximative retiré, **jeton Colonne retourné** (révélé), nombre **exact** annoncé. Le Britannique récupère la Rumeur associée.

Autres révélations d'une Vraie Colonne : 3 reconnaissances réussies successives · déplacement d'une Formation Américaine dessus · déploiement de la Colonne. À chaque révélation → la Rumeur de la même Zone d'Entrée est récupérée par le Britannique.

7 · Retraite d'une Colonne [10.4]

- Une Colonne sur l'Emplacement d'une Formation qui retrait **recule aussi** (mêmes règles).
- Une Colonne **ne peut pas** retraiter vers un Emplacement contenant une autre Colonne.
- La Colonne peut retraiter vers un Emplacement **différent** de celui de la Formation.
- Aucun Emplacement disponible → **toutes les Formations de la Colonne sont détruites** (comptent pour la Victoire Immédiate).