Brandywine 1777 — Aide de jeu SOLO

Sauf mention contraire, les règles 2 joueurs s'appliquent. « (voir X) » = règles classiques · « (solo X) » = règles solo.

Principe & composant spécifiques

Le bot n'a **pas de main** : il pioche la carte du dessus de sa pioche mélangée et la joue immédiatement. Il n'utilise **ni Cartes Tactiques, ni Cartes Tactiques Natives, ni Momentums** (le joueur, si). En cas de **priorités égales**, lancez un dé (impair = 1er choix, pair = 2e ; sur 5 choix, 1–5 = choix, 6 = relance).

Matériel bot : 10 Cartes Bot · 8 Jetons Colonnes Bot · 1 Jeton Formation Bot.

> **Cartes Tactiques à ignorer** quand piochées : #6 Informations Locales · #45 Duel d'Artillerie. (Facultatif pour équilibrer : #1, #16, #25, #26, #34, #35, #37, #40, #42, #43, #46–57 — moins il y en a, plus c'est dur.)

Mise en place

UK Bot Britannique

- **Bagage :** tirez 1 Carte Bot → la Formation qui le reçoit en comptant depuis **Mathew** (ex. carte 2 = Abercromby).
- **Colonnes** (mélanger Vraie + Rumeur, poser à l'aveugle) :
  · Tour I → Vraie CS + Rumeur CS sur Central Sud ; Vraie CN + Rumeur CN sur Central Nord.
  · Tour III → Vraie S + Rumeur S sur Sud ; Vraie N + Rumeur N sur Nord.
- **Capacité Général :** face « Assaut Général ».
- **Jeton Formation Bot** à gauche de la Fiche **Mathew**.

US Bot Américain

- Retirer la Carte Bot **n°10**, mélanger. Piocher → Formation placée à **Bennett's Farm** en comptant depuis **Greene**. Une Redoute sur Bennett's Farm.
- Mélanger les Cartes Bot **en les retournant** (orientation importante). 1 carte/Formation → placez-la sur l'Emplacement écrit « à l'endroit ». Les 4 1ers Emplacements sans Redoute en reçoivent une.
- Milice : peut aller sur Emplacements **bleus** (différent du 2 joueurs).
- **QG de Washington** (lancer 1 dé) :
  1 Chadds House · 2 Gilpin House · 3 Ring House
  4 Dilworth's Farm · 5 Bennett's Farm · 6 Harvey's Farm
- **Capacité Général :** face « Assaut Général ». **Jeton Formation Bot** à gauche de **Greene**.

Séquence d'Activation du bot

Bot Britannique — vérifier dans cet ordre :

1. Formation en **Activation Majeure sur le plateau** → jouer face découverte, activer des Formations (solo 4.3).
2. Une **Colonne remplit la condition de déploiement** → jouer face découverte, déployer (solo 4.6).
3. Aucune Colonne déployable → jouer **face cachée**, déplacer les Colonnes (solo 4.4).

Bot Américain : pioche et joue toujours face découverte pour **activer des Formations**.

> **Activation des Formations (solo 4.3) :** Majeure d'abord, puis Mineures dans l'ordre. Un **drapeau** = lancer 1 dé et déplacer le Jeton Formation Bot de ce nombre de Fiches (boucle en fin de liste). Si la carte génère **3 Momentums** → **pas de Coût d'Activation** pour la Majeure.

> **Capacité « Assaut Général » du bot (solo 8) :** déclenchée si 3 cartes consécutives au même nombre de Momentum **ET** ≥ 2 Formations adjacentes à l'ennemi (une seule suite, puis défausse). Alors : toutes les Formations sont **Agressives** ; +1 dé au 1er Combat de la Majeure ; priorité d'attaque = Emplacement Stratégique ennemi adjacent (via flèche verte > noire > rouge), puis ennemi adjacent, puis se rapprocher.

Arbre de déplacement d'une Formation du bot (solo 6)

À chaque Activation : lancer 1 dé pour la **Posture** selon le Tempérament (voir table Leaders).

1. Ennemi atteignable ? (adjacent en Mineure, ≤ 2 en Majeure)
→ **Agressif :** ennemis à égale distance ? ① cible à Cohésion ≤ 5 ; ② cible sur Emplacement Stratégique ; sinon ③ construire Redoute / ④ +1 Cohésion / ⑤ rester. Sinon se déplacer vers l'ennemi le plus proche (ou attaquer si adjacent).
→ **Prudent :** si Cohésion > 5 : ① Emplacement Stratégique vide non contrôlé → aller ; ② Empl. Stratégique vide contrôlé (si on n'y est pas déjà) → aller ; ③ Empl. Stratégique ennemi atteignable par flèche verte/noire → aller/attaquer ; ④ ennemi à Cohésion ≤ 5 → aller/attaquer ; ⑤ construire Redoute ; ⑥ +1 Cohésion ; ⑦ rester. Si Cohésion ≤ 5 : aller au plus défendable sans ennemi, sinon Redoute / +1 Cohésion / rester.
2. Aucun ennemi atteignable : aller au plus proche **Emplacement Stratégique non contrôlé** (à égalité : celui le plus proche d'un ennemi, puis le plus défendable).
3. Rien de tout ça : aller au plus proche Emplacement Stratégique **contrôlé** par le bot (max 2 amies si règle 10.1 active).
Plus défendable : le plus de flèches rouges, le moins de vertes ; Redoute prioritaire.

Combat du bot (solo 7)

Résultats des dés (bot uniquement)

Jet	Résultat
1	Attaquant −2 Cohésion
2	Attaquant −1 Cohésion
3	Prudent : Attaquant +1 · Agressif : Défenseur −1
4	Défenseur −1 Cohésion
5	Défenseur −1 Cohésion
6	Défenseur −2 Cohésion + retraite

Nombre de dés = moitié (arrondi inférieur) du nombre de la Fiche. Le Bagage ajoute +1 dé. Le bot lance **toujours ≥ 1 dé**.

Terrain (attaque du bot)

Flèche rouge −1D6 · Double flèche verte +2D6 · Flèche noire = rien · Redoute −1D6.

Compétence du Leader

Excellent : +1 au plus haut dé < 6 · **Moyen :** rien · **Mauvais :** −1 au plus faible dé > 1. (Jamais < 1 ni > 6.)

Redoutes (solo 7.2)

Majeure ne pouvant bouger qu'1 fois → construit une Redoute si possible (sinon +1 Cohésion). Toute action « Redoute seule » rembourse le Coût d'Activation. En quittant l'Emplacement, retire la Redoute.

Nombre de dés (référence, déjà ÷2)

Américain	D6	Comp.	Britannique	D6	Comp.
Greene	3	Exc	Mathew	3	Moy
Wayne	3	Exc	Von Donop	3	Mau
Sullivan	3	Moy	Campbell	3	Moy
Nash	3	Moy	Abercromby	2	Exc
Lord Stirling	2	Moy	Grey	2	Exc
Maxwell	2	Moy	Meadows	2	Moy
Stephen	2	Mau	Von Stirn	2	Moy
Potter	2	Mau	Ogilvie	2	Moy
Irvine	2	Mau	Grant	2	Mau
			Agnew	2	Moy

Personnalité des Leaders (solo 5)

Américain	Temp.
Greene · Lord Stirling · Nash	Calme
Stephen · Wayne · Irvine	Impétueux
Sullivan · Maxwell · Potter	Opportuniste

Britannique	Temp.
Mathew · Meadows · Von Stirn · Grant	Calme
Von Donop · Grey · Agnew	Impétueux
Abercromby · Ogilvie · Campbell	Opportuniste

Posture (lancer 1 dé à chaque Activation)

Posture	Impétueux	Calme	Opportuniste
Agressive	2–6	1	1–3
Prudente	1	2–6	4–6

Déploiement des Colonnes britanniques (solo 4.5–4.6)

Condition : la Colonne est adjacente à un Emplacement Stratégique, à la Zone de Patrouille ou à une Formation Américaine. Plusieurs déployables → la **plus au Sud** d'abord.

Piocher 1 Carte Bot → nombre de Formations + composition. Parcourir les Fiches **de gauche à droite** et prendre les types demandés (sinon la 1re dispo la plus à gauche). **1re sélectionnée = Tête de Colonne.**

Formation	Type	Formation	Type	Formation	Type
Mathew	Lourde	Von Donop	Lourde	Ogilvie	Ligne
Abercromby	Légère	Von Stirn	Ligne	Grant	Ligne
Meadows	Lourde	Campbell	Lourde	Grey	Ligne
				Agnew	Ligne

Carte Leurre : si c'est la dernière Vraie Colonne bot → toutes les Formations non déployées sortent immédiatement ; sinon rien. Toutes les Formations doivent finir déployées (jetons Colonne restants défaussés).

Conditions de victoire (solo 9)

Victoires classiques (voir 2) — **sauf si vous jouez les Britanniques** : il faut alors plus de Points de Victoire pour la Victoire Territoriale :

Vous êtes Britannique : 3 PV fin Tour II · 4 PV fin Tour III & IV · 5 PV fin Tour V & VI. (Victoire Immédiate inchangée : 4 Formations ennemies détruites.)

Règles optionnelles (solo 10)

- **10.1 Un Emplacement pour deux (Débutant) :** ignorer « jamais 2 Formations au même Emplacement ».
- **10.2 Ils viennent du nord ! (Débutant) :** la Colonne la plus au **Nord** se déploie en premier.
- **10.3 Enlever le Bagage (Débutant) :** retirer le Bagage du jeu.
- **10.4 Réduction des Pertes de l'Attaquant (Conscrit) :** un jet de 1 inflige −1 (au lieu de −2).
- **10.5 Commandements des Ailes (Conscrit) :** UK = Grant ou Von Knyphausen (Cornwallis retiré) ; US = Greene ou Lord Stirling (Sullivan retiré). Déclencheur au dé : 4–6 = capacité activée.
- **10.6 Posture plus variable (Vétéran) :** Agressive Impétueux 3–6 / Calme 1–2 ; Prudente Impétueux 1–2 / Calme 3–6 (Opportuniste inchangé).
- **10.7 Réduction de la Probabilité de Rupture (Troupes d'Élite) :** −1 à tout Test de Cohésion du bot.