

LIBERTY™

The American Revolution 1775-83

Introduction

Liberty est un jeu stratégique sur la Révolution Américaine de 1775-1783. Un joueur commande les forces Américaines et leurs alliés Français, et l'autre les forces Britanniques. Le but du jeu est de contrôler une majorité de territoires afin que l'adversaire perde pied et fasse la paix.

Tours de jeu

La partie est jouée en une série d'années. Chaque année comporte 5 Tours de jeu. Chaque Tour a quatre (4) Phases, jouées selon la séquence suivante :

[1] Phase des Cartes

Chaque joueur commence chaque année avec cinq (5) cartes. Ils jouent chacun une (1) carte face cachée. Les cartes sont alors révélées et la carte la plus haute détermine le **Joueur 1** pour ce tour. Les égalités sont tranchées en faveur du joueur Britannique. Si une carte Ravitaillement est jouée, le joueur l'ayant jouée est alors le Joueur 1. Si les 2 joueurs jouent une carte Ravitaillement, le joueur Britannique est le joueur 1.

[2] Phase de la Météo

Le Joueur 2 lance 1 dé pour déterminer si un changement de météo s'applique pour le Tour de Jeu en cours.

[3] Phase d'Action

Les cartes de valeur 1, 2 ou 3 permettent de jouer un nombre équivalent d'Actions. Le Joueur 1 accomplit toutes les actions qu'il souhaite puis le Joueur 2 accomplit les siennes.

[4] Phase de Combat

Un combat a lieu lorsque des blocs ennemis sont situés dans le même hexagone. Ils sont résolu un par un dans l'ordre choisi par le Joueur 1. Après que tous les combats aient été résolus, un nouveau Tour de Jeu est joué en répétant les phase [1] à [4] et ce, jusqu'à ce que l'année se finisse.

Tour Hivernal

Après la fin de chaque année, on joue un Tour Hivernal durant lequel les blocs peuvent souffrir de l'Attrition Hivernale. Après cela, les deux joueurs reçoivent cinq nouvelles cartes pour commencer la nouvelle année.

1 Le Plateau de Jeu

Le plateau représente le littoral oriental de l'Amérique du Nord du Québec à la Géorgie. Le joueur Britannique se positionne du côté oriental de la carte et le joueur Américain du côté occidental.

1.1 Hexagones

La carte est divisée en hexagones qui régissent le placement et le déplacement des blocs. Les côtés des hexagones restreignent plus ou moins le déplacement des blocs (voir 5.2). Les blocs terrestres ne peuvent pas traverser les hexagones de pleine mer, excepté par un Déplacement Maritime. Les blocs Navires de Guerre ne peuvent pas traverser les hexagones exclusivement terrestres. Les hexagones à la fois terrestres et maritimes peuvent être traversés par tout type d'unité.

1.2 Villes

De nombreux hexagones contiennent une ville indiquée par un cercle bleu, rouge ou orange. Les villes marquées d'une valeur 1, 2, 3 ou 4 sont appelées Villes de Ravitaillement. Ces valeurs définissent la limite quant au nombre de blocs autorisés à rester dans un hexagone pendant l'hiver. Ces valeurs déterminent aussi les points de victoire Britanniques.

Les villes bleues, même vides, sont alliées et contrôlées par le joueur **Américain**, excepté quand l'ennemi les occupe.

Les villes rouges, même vides, sont alliées et contrôlées par le joueur **Britannique**, excepté quand l'ennemi les occupe.

Les villes oranges sont Indiennes, alliées et contrôlées par le joueur **Britannique**, excepté quand l'ennemi les occupe.

1.3 Ports

Les villes avec un symbole d'ancre sont des ports. Les ports permettent le Déplacement Maritime (5.7) et peuvent être occupés par des Navires de Guerre.

Note : Québec est un port accessible depuis la zone Atlantique.

1.4 Région Sauvage

Des hexagones avec au moins deux côtés de forêt définissent une Région Sauvage.

1.5 Les Antilles [West Indies]

Les Antilles sont 2 zones bénéficiant chacune de leur port. Des règles spéciales s'y appliquent. Voir 9.1.

1.6 L'Atlantique [Atlantic]

Cette zone est utilisée pour contrôler le Déplacement Maritime et les renforts provenant d'Europe. Les blocs Français et Britanniques doivent être placés dans la zone Atlantique quand ils sont construits. Les deux joueurs peuvent avoir autant de blocs qu'ils le veulent dans la zone Atlantique. Aucun combat n'y est permis.

Le Tir Entendu dans le Monde Entier

« Protégez vos terres. Ne tirez pas à moins que l'on ne vous tire dessus. Mais s'ils veulent la guerre, celle-ci commencera ici ».

Ainsi l'a dit Jonathan Parker à Lexington Green le 19 avril 1775. Quelques minutes plus tard, le « tir entendu dans le monde entier » a brisé le silence du matin et a ainsi scellé le désaccord entre les soldats Britanniques et les miliciens de Parker à Lexington. Avant la fin de la journée, près de 300 soldats Britanniques et 100 colons Américains étaient morts ou blessés. La guerre qui s'ensuivit a duré 8 ans et a concerné la majeure partie de la moitié orientale de l'Amérique du Nord. Pour écraser les rebelles Américains, le gouvernement Britannique a déployé la plus grande force militaire qu'il avait envoyée jusqu'ici par delà les mers. Les colons Américains, eux-mêmes divisés, se sont combattus et ont combattu l'armée régulière Britannique, des mercenaires Allemands, et des guerriers Indiens dans une guerre brutale. Finalement, l'Armée Continentale préparée par George Washington et les forces locales miliciennes mal organisées, appuyées essentiellement par l'armée et la marine Française, ont tenu face à l'empire le plus puissant de l'époque. Jouer à ce jeu vous aidera à comprendre comment cette conclusion peu probable est devenue possible.

Echelle du Jeu

L'échelle de la carte est d'environ 60 miles par hexagone. Chaque bloc représente une brigade de 2000 à 4000 hommes.

Les États

Le Kentucky et l'Ohio n'étaient pas des états à l'heure de la révolution. Le Kentucky a été défini comme comté de la Virginie, et l'Ohio a été réclamé par la Virginie, la Pennsylvanie et le Québec. Le Maine a appartenu au Massachusetts. New-York et le New Hampshire ont réclamé la région entre le fleuve et le lac Champlain du Connecticut qui est maintenant le Vermont.

Brouillard de guerre

Excepté lors d'une bataille, les blocs sont posés verticalement face à leur propriétaire. Le type et la force d'un block restent donc cachés de l'adversaire. Cela favorise le bluff, la surprise et le secret durant le jeu.

Lieux de Batailles

Les lieux des batailles principales de cette guerre sont montrés, en rouge pour les victoires Britanniques et en bleu pour les victoires Américaines.

CREDITS

Conception jeu : Tom Dalgliesh
Mark Kwasny

Développeurs : Grant Dalgliesh
Lance Gutterige
Cal Stengel

Arts Graphiques : Adrian George (couv.)
Tom Dalgliesh (carte)

Contributeurs : Kevin Duke
Jim Lawler
Tom Thorsen

2 Armées

Les blocs en bois représentent les forces Britanniques (rouge) et Américaines (bleu). Il y a 25 blocs de chaque couleur.

Une feuille d'autocollants prédécoupés est incluse. Il faut appliquer un autocollant sur la face de chaque bloc. Les autocollants Britanniques (bruns) vont sur les blocs rouges. Les autocollants Américains et Français (bleu pâle) vont sur les blocs bleus. Positionnez les autocollants, assurez-vous qu'ils sont droits puis appuyer fermement sur le bloc.

2.1 Données des Blocs

Les blocs ont des nombres et des symboles définissant leurs capacités de combat et de déplacement.

2.1.1 Force

La force actuelle d'un bloc est le nombre visible en haut lorsque le bloc est debout. La force indique combien de dés à 6 faces (d6) sont lancés pour le bloc lors du combat. Un bloc avec une force de 4, lance 4d6, un bloc de force 1 lance 1d6.

Certains blocs ont une force maximale de 4, d'autres 3 ou 2. Pour chaque blessure prise au combat, la force du bloc est réduite en le pivotant de 90° dans le sens anti-horaire.

Quand la force d'un bloc est réduite en dessous de 1, il est capturé par l'ennemi. Les prisonniers peuvent être échangés. Voir 11.5.

2.1.2 Classe de Combat

La Classe de Combat est indiquée par une lettre et un nombre, comme A1 ou B2. La lettre indique quand le bloc attaque. Tous les blocs A attaquent en premier, puis les blocs B et enfin les blocs C. Le nombre indique le chiffre maximum qui permet de blesser l'adversaire.

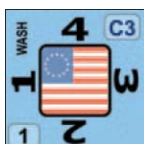
Exemple : Un bloc classé B1 ne touche que lorsqu'il fait 1 au dé mais un bloc classé B3 touche avec 1, 2 et 3.

2.1.3 Capacité de Déplacement

La Capacité de Déplacement est indiquée par un chiffre dans le coin inférieur gauche du bloc. C'est la distance maximale qu'un bloc peut parcourir.

2.2 Types de blocs

2.2.1 Chefs



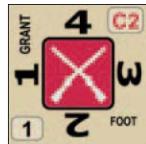
Les Chefs sont des blocs d'infanterie soutenus par l'artillerie, disposant de la capacité spéciale de ravitailler des blocs supplémentaires durant l'hiver. Voir 11.4.

Le Commandant en Chef Américain était George Washington. L'autre Chef Américain (Gates) représente une variété de chefs de second rang. Le Français a un Chef (Rochambeau).



Le Commandant en Chef Britannique était Sir William Howe, qui a été remplacé par Sir Henry Clinton in 1778. Les 2 autres Chefs Britanniques représentent une variété de chefs de second rang.

2.2.2 Infanterie



Les blocs sont identifiés par un symbole de mousquets (ou fusils) croisés. La couleur centrale indique la nationalité et le type, comme le montrent les tables figurant ci-contre.

L'Infanterie se déplace d'1 hexagone et ont une classe de combat C1 ou C2. Il y a également un bloc d'Infanterie Légère B2, un Corps de Fusiliers B3 et un Garde Britannique C4.

Les Hessiens étaient des troupes allemandes engagées par les Britanniques. Ils agissent comme les troupes Britanniques au niveau des règles. Les soldats de l'Infanterie Légère Hessianne étaient appelés les Jaegers.

Les Continentaux étaient des militaires de carrière Américains financés par le Congrès Continental, le gouvernement fédéral de l'époque.



2.2.3 Dragons

Les blocs sont identifiés par un symbole de sabres croisés. La couleur centrale indique la nationalité et le type, comme le montrent les tables figurant ci-contre. Les Dragons peuvent se déplacer de 2 hexagones et ont une classe de combat B2.

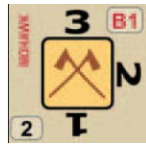
2.2.4 Navires de Guerre



Le joueur Britannique dispose de 3 blocs Navires de Guerre. Le joueur Américain n'en a pas, mais contrôle 3 Navires de Guerre Français une fois les Français entrés en jeu. Les Navires de Guerre sont

obligatoires pour des Attaques Côtières. Ils sont également utilisés pour combattre des Navires de Guerre ennemis et soutenir les combats terrestres au moyen de Bombardements Côtières.

2.2.5 Indiens



Les Indiens sont des nations indigènes Américaines (Cherokee, Mohawk et Shawnee) qui ont aidé les Britanniques. Ils peuvent se déplacer à marche forcée et utiliser les fleuves, mais pas le Déplacement Maritime. Ils ont une classe de combat B2 en attaque ou en défense dans leur propre hexagone de ville, mais seulement B1 quand ils combattent ailleurs. Les Indiens sont limités aux hexagones de Région Sauvage. Voir 1.1 et 10.0.

AMERICAINS				
#	Bloc	Couleur	Dépl.	Combat
2	Chef	Drapeau	1	C3
4	Infanterie Continentale	Bleu	1	C2
1	Dragon	Bleu	2	B2
1	Corps de Fusiliers	Marron	1	B3
8	Infanterie Milicienne	Roussâtre	1	C1
1	Dragon Milicien	Roussâtre	2	B2
1	Chef Français	Drapeau	1	C3
3	Infanterie Française	Blanc	1	C2
1	Dragon Français	Blanc	2	B2
3	Navire de Guerre Français	Blanc	2	A2

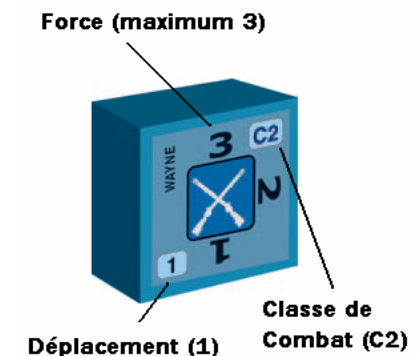
BRITANNIQUES				
#	Bloc	Couleur	Dépl.	Combat
3	Chef	Drapeau	1	C3
4	Infanterie	Rouge	1	C2
1	Infanterie Légère	Rouge	1	B2
1	Gardes	Rouge	1	C4
1	Dragon	Rouge	2	B2
3	Infanterie Hessianne	Bleu	1	C2
1	Jaegers Hessiens	Bleu	1	B2
3	Infanterie Loyaliste	Vert	1	C1
1	Ranger Loyaliste	Vert	2	B2
1	Dragon Loyaliste	Vert	2	B2
3	Indiens	Orange	2	B1
3	Navire de Guerre	Gris	2	A2

PAS DE REDUCTION

Le diagramme ci-dessous montre le même bloc avec une force de 3, 2 et 1.



DONNÉES DES BLOCS



3 Cartes

Le jeu comporte vingt (20) cartes Action et cinq (5) cartes Ravitaillement. Au début de chaque année, **toutes** les cartes sont mélangées et cinq sont distribuées *face cachée* à chaque joueur. Les joueurs peuvent alors regarder leurs cartes avant que l'année commence.

3.1 Cartes Action

Les cartes Action déterminent le nombre d'Actions qu'un joueur peut effectuer par Tour de Jeu. Les deux joueurs commencent un tour de jeu en choisissant et en jouant une carte face cachée. Aucune carte ni Action ne peut être accumulée pour une utilisation ultérieure.

La carte Action la plus haute jouée (les Britanniques gagnent en cas d'égalité) désigne le Joueur 1 pour ce Tour de Jeu. L'adversaire est alors le Joueur 2.

Pour chaque Action, le joueur peut effectuer un Déplacement de Groupe (5.1) ou bien mettre en jeu 1 bloc de la Relève à pleine force. Par exemple, jouer une carte Action 2 permet 2 Déplacements de Groupe, ou 2 Relèves, ou bien encore 1 de chaque.

3.1.1 Ordres des Actions

Les Actions doivent être effectuées dans cet ordre :

1. Les Déplacements
2. Les Relèves

Si vous jouez une carte Action 2, et souhaitez faire un Déplacement ou une Relève, le Déplacement doit se produire avant la Relève. Cet ordre imposé empêche qu'un même bloc ne soit remplacé et déplacé durant le même Tour de Jeu.

3.1.2 Cartes Ravitaillement [Supply]

Il y a 5 cartes Ravitaillement qui fournissent 2 ou 3 pas de Renforts. Ceux-ci peuvent être ajoutés aux blocs alliés situés dans des Villes de Ravitaillement (ou dans la zone Atlantique) avec un **maximum d'1 pas par bloc**. Des cartes Ravitaillement peuvent également être employées pour des Indiens dans leur propre hexagone de ville. Les cartes Ravitaillement sont l'unique moyen d'augmenter la force des blocs déjà sur la carte. Quand une carte Ravitaillement est jouée, elle est **toujours** résolue en premier.

Note : Le joueur qui joue une carte Ravitaillement est le Joueur 1 du point de vue des règles.

4 Météo

Après que les cartes aient été révélées, le Joueur 2 lance 1 dé pour déterminer si des conditions météorologiques particulières s'appliquent.

[1] **Nord** : aucune attaque dans ou à partir du Nord. Les autres déplacements sont autorisés.

[2] **Sud** : aucune attaque dans ou à partir du Sud (ou des Antilles). Les autres déplacements sont autorisés.

[3+] **Aucune condition météorologique particulière.**

5 Déplacement

5.1 Déplacement de Groupe

Un ou plusieurs blocs situés dans un même hexagone forment un Groupe. Pour 1 Action, un joueur peut déplacer tout bloc d'un Groupe vers tout hexagone en respectant sa capacité de déplacement maximale.

Tous les blocs, y compris les Navires de Guerre, peuvent passer librement à travers des blocs alliés mais doivent s'arrêter et combattre quand ils se déplacent dans un hexagone contenant des blocs ennemis.

Les blocs se déplacent **une seule fois** par Tour de Jeu, sauf pour Batta en Retraite (7.4) ou se Regrouper (7.5).

5.2 Limites des Côtés d'un Hexagone

Le nombre maximum de blocs que **chaque** joueur peut déplacer à travers tout côté d'un hexagone, durant un Tour de Jeu, dépend du terrain :

Dégagé : 4 Forêt / Marécage : 2

Les blocs traversant un côté de Forêt / Marécage doit s'arrêter (excepté les Indiens). Si un fleuve traverse un côté de Forêt / Marécage, la limite augmente jusqu'à 3 et les blocs **n'ont pas** à s'arrêter.

Une fois que le maximum est atteint pour un côté d'hexagone, il est fermé pour les déplacements de ce joueur durant ce Tour de Jeu.

Les limites par côté d'hexagone s'appliquent séparément pour **chaque** joueur, ce qui signifie que les 2 joueurs peuvent déplacer 4 blocs à travers le même côté d'hexagone Dégagé.

Exemple : pas plus de 4 blocs à Springfield ne peuvent se déplacer à Boston. Cependant, 4 blocs à Newport pourraient également se déplacer à Boston.

5.3 Contrôle d'un Hexagone

Les hexagones peuvent être soit Neutres, Alliés, ou Ennemis. Les hexagones sans Ville sont Neutres si inoccupés. Les hexagones alliés contiennent une Ville alliée ou occupée par des blocs alliés. Les hexagones ennemis sont ceux occupés par des blocs ennemis ou disposant d'une ville ennemie.

Important : Le contrôle d'un hexagone ne change pas jusqu'à la fin d'un Tour de Jeu. Se déplacer à travers un hexagone ne modifie pas son contrôle.

5.4 Immobilisation

Tous les blocs attaquants empêchent un nombre égal de blocs, appartenant au défenseur, de se déplacer. C'est ce que l'on appelle l'Immobilisation.

Le Défenseur choisit quels blocs sont immobilisés. Les blocs "non immobilisés" peuvent se déplacer, **sauf** qu'ils ne peuvent pas traverser un côté d'hexagone emprunté par l'ennemi pour déclencher le combat. Les blocs immobilisés ne peuvent être substitués à d'autres.

Nombre de cartes

6 Action 1
8 Action 2
6 Action 3
5 Ravitaillement

Cartes Ravitaillement

Le fait que les 2 joueurs jouent en même temps une carte Ravitaillement ne provoque pas la fin de l'année comme pour Hammer of the Scots. Le joueur Britannique ravitaille en premier dans ce cas et le jeu continue.

Empilement

Il n'y a aucune limite d'empilement dans Liberty. Il y a cependant des limites durant l'hivernage qui rendent alors impossible de constituer une grande armée dans un seul hexagone.

Points d'Etranglement Naval

Un bloc terrestre ou naval à Yorktown stoppe l'ennemi entrant dans (ou sortant de) la Baie Chesapeake par l'intermédiaire d'un Déplacement Maritime. Les blocs terrestres dans cet hexagone sont considérés comme étant dans Yorktown et ne peuvent pas traverser la Baie Chesapeake au nord de l'hexagone du Cap Charles, et vice versa. Les Navires de Guerre ne peuvent pas traverser la péninsule au-dessus du Cap Charles.

Dover est positionné de la même façon pour bloquer l'entrée au Fleuve Delaware et pour protéger Philadelphia. Les blocs terrestres dans l'hexagone de Dover sont au sud de l'estuaire du fleuve et ne peuvent pas se déplacer jusqu'à l'hexagone de Monmouth, et vice versa.

Dans Yorktown et Dover, les blocs terrestres peuvent facilement être emprisonnés sans possibilité de retraite terrestre.

Les orages dans le sud n'empêchent pas d'**Attaque Côtière** dans Baltimore et Philadelphia car l'hexagone de destination se situe dans le nord.

Attaquer

L'entrée dans un hexagone occupé par l'ennemi ou dans une ville ennemie, provoque une attaque, même si la ville en question est inoccupée. Par conséquent, quand la météo empêche d'attaquer, l'occupation des villes ennemies inoccupées n'est pas autorisée.

Limites des Côtés des Hexagones

Ces limites s'appliquent tout le temps, pas seulement pour les attaques.

Contrôle d'un Hexagone

Il est important de comprendre le contrôle d'un hexagone, celui-ci ne changeant qu'à la fin d'un Tour de Jeu. Ceci implique que :

- L'Attaquant doit Batta en Retraite dans un hexagone allié ou neutre qui ne contient aucune unité ennemie.
- La Retraite dans un hexagone ennemi est interdite même si celui-ci est inoccupé.
- Le Joueur 2 ne peut pas effectuer une Relève dans une ville venant juste d'être évacuée par le Joueur 1.

Exemple d'Immobilisation

Si 2 blocs en attaquent 5, 2 blocs en défense sont immobilisés, mais jusqu'à 3 (au choix du défenseur) peuvent se déplacer et même attaquer ailleurs.

☐ Option d'Initiative Britannique

Si les cartes Action joués sont identiques, le joueur Britannique peut choisir d'être le Joueur 1 ou le Joueur 2.

5.5 Marche Forcée

Tout bloc en déplacement (même les Navires de Guerre) peut augmenter sa capacité de déplacement de **1 hexagone supplémentaire** en effectuant une Marche Forcée, y compris en attaque ou pour rejoindre une bataille.

Une fois que tous les déplacements ont été effectués, lancez 1 dé pour chacun des blocs effectuant une marche forcée :

- 1-3 : perd un pas de force
- 4-6 : aucun effet

Dans l'un ou l'autre cas, le déplacement est effectué. Les blocs doivent toujours s'arrêter s'ils traversent un côté d'hexagone de Forêt ou de Marécage (excepté les Indiens). Les blocs ne peuvent pas effectuer de Marche Forcée pour Battre en Retraite (7.4) ou pour se Regrouper (7.5). La Marche Forcée ne peut pas être combinée au Déplacement Fluvial.

5.6 Déplacement Fluvial

Les blocs peuvent se déplacer de 2 hexagones en amont ou en aval d'un fleuve, et **peuvent** attaquer ou rejoindre une bataille au moyen d'un tel déplacement. Les hexagones de départ et de destination doivent être reliés par le même fleuve. Par conséquent, un joueur ne peut pas effectuer un Déplacement Fluvial à travers l'hexagone séparant le Fort Ticonderoga et Albanie. Le Déplacement Fluvial est aussi autorisé le long des rivages de lacs, excepté passé les Chutes du Niagara. Le Déplacement Fluvial annule les conditions d'arrêt concernant les côtés d'hexagones de Forêt ou de Marécage.

5.7 Déplacement Maritime

Tous les Déplacements Maritimes de blocs terrestres sont menés par l'intermédiaire de la zone Atlantique. Pour 1 Action, un joueur peut déplacer tout bloc depuis un port **allié** vers la zone Atlantique, ou depuis cette zone vers un port **allié** contenant aucun bloc ennemi. Les blocs Américains et Indiens **ne peuvent pas** se déplacer par la mer. Le joueur 2 peut déplacer des blocs non immobilisés via la mer depuis un hexagone en attente de résolution de bataille. Voir aussi Attaques Côtières en 8.4.

6 Relèves

Chaque joueur maintient séparément une Pioche destinée à la Relève de blocs. Ces blocs sont toujours gardés face cachée, et mélangés avant le tirage. Vous pouvez utiliser chaque Point d'Action pour tirer 1 bloc, et déployer alors celui-ci à **pleine force** comme montré ci-dessous. Les blocs ne peuvent pas être déployés dans des hexagones comportant des batailles non résolues.

6.1 Déploiement Britannique

Les **Loyalistes** sont déployés dans toute ville de ravitaillement alliée exempte de blocs ennemis, avec un maximum d'un bloc par hexagone.

Les **Indiens** sont déployés dans leur propre ville si alliée et inoccupée par des blocs ennemis. Voir 10.0.

Les **Britanniques** doivent être déployés dans la zone Atlantique.

6.2 Déploiement Américain

Les **Américains** sont déployés dans toute ville de ravitaillement alliée exempte de blocs ennemis, avec un maximum d'un bloc par hexagone. Seule la Milice peut être déployée dans une ville Rouge de ravitaillement alliée exempte de blocs ennemis.

Les **Français** doivent être déployés dans la Zone Atlantique.

Marche Forcée

Les blocs qui effectuent une Marche Forcée restent sujets aux limites s'appliquant aux côtés des hexagones et aux règles de Combat des Réserves. Seules les blocs entrant à travers le même côté d'un hexagone et formant l'Attaque Principale seront disponibles pour le 1^{er} Round de Combat.

La Marche Forcée des troupes terrestres signifie plus de temps de marche, moins de repos, et une discipline plus relâchée, tout cela tendant à produire des taux élevés de désertion et de traînards. La Marche Forcée des navires implique de lever plus de voiles et de naviguer sur des parcours plus risqués.

Les lancers de dés pour la Marche Forcée ne devront pas être effectués jusqu'à ce qu'un joueur ait accompli tous ses déplacements. Si un bloc de Force 1 échoue au test de Marche Forcée, il est capturé.

Déplacement Maritime

Comme pour le déplacement normal, un groupe dans la zone Atlantique peut se scinder et effectuer un déplacement maritime vers de multiples ports, tout cela avec 1 seule Action. Les Attaques Côtières sont limitées par Navire de Guerre, mais peuvent être également scindées si plus d'un bloc Navire de Guerre est disponible.

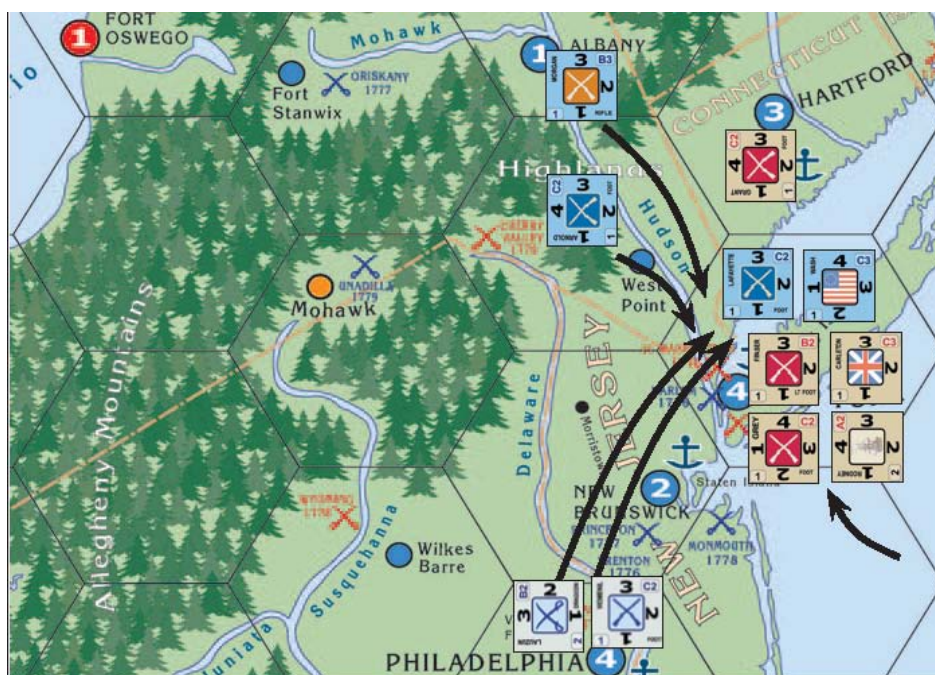


DIAGRAMME DE DEPLACEMENT

Les Britanniques ont effectué une Attaque Côtière sur New York avec un Navire de Guerre et trois blocs. Le bloc Britannique à Hartford ne peut pas se déplacer à New York, car combiner des Attaques Côtières avec d'autres types d'attaque est interdit.

Le joueur Américain réagit en déplaçant 4 blocs pour soutenir la défense de New York. Arnold se déplace depuis West Point. Morgan se déplace par le fleuve de 2 hexagones depuis Albany. 2 blocs Français se déplace depuis Philadelphia – l'infanterie doit effectuer une marche forcée.

Tous les blocs de renfort n'arriveront pas à New York avant le début du 2^{ème} Round de Combat et n'arriveront pas du tout si le joueur Britannique détruit, durant le 1^{er} Round de Combat, les 2 blocs défendant New York.

Prenant comme hypothèse que le joueur Britannique ait eu une capacité de déplacement suffisante, le bloc à Hartford aurait pu se déplacer à West Point pour immobiliser et interdire le déplacement de Morgan par le fleuve.

7 Batailles

7.1 ORDRE DE BATAILLE

Les batailles doivent être résolues une par une, après que tous les déplacements soient accomplis. Le Joueur 1 détermine quelle bataille est résolue en premier, en second, et ainsi de suite, **avant** de pouvoir consulter les caractéristiques des blocs ennemis. Chaque bataille doit être terminée avant d'en débiter une nouvelle. Les blocs sont révélés en les posant à plat vers l'avant de sorte qu'ils conservent leur force actuelle.

7.2 TOURS DE BATAILLE

Les batailles se disputent tout au long d'un maximum de 3 rounds de combat. L'attaquant doit battre en retraite si la bataille n'est pas conclue à la fin du troisième round.

Exception : voir 8.6.

Note : Puisque les deux joueurs effectuent des déplacements avant les combats, un joueur peut être le Défenseur pendant une bataille et l'Attaquant lors d'une autre.

7.2.1 Rounds de Combat

Chaque bloc a un Tour de Combat par Round de Combat. Durant son Tour de Combat, un bloc peut soit Combattre ou Battre en Retraite. L'ordre de combat des blocs est déterminé par leur Classe de Combat. Tous les blocs "A" combattent avant tous les blocs "B", lesquels combattent avant les blocs "C". Les blocs Défenseurs "A" vont agir avant les Attaquants "A", et ainsi de suite.

Le premier Round de Combat se termine lorsque tous les blocs ont effectué un Tour de Combat. La séquence est répétée une seconde puis une troisième fois si nécessaire.

7.2.2 Réserves de Combat

Un joueur peut attaquer dans un même hexagone en traversant différents côtés de celui-ci. Les blocs traversant le même côté forment l'Attaque Principale. Les blocs traversant les autres côtés de l'hexagone sont placés en Réserve et ne peuvent ni combattre, ni battre en retraite, ni prendre des blessures avant le second Round de Combat.

Important : Les blocs déplacés par le Joueur 2 pour renforcer une bataille déclenchée par le Joueur 1 sont toujours placés en Réserve.

Lors du début du second round, on révèle les blocs en réserve. Ensuite, ils peuvent combattre (ou battre en retraite) comme tout autre bloc. Les blocs en Réserve **doivent** battre en retraite, en respectant toutes les règles à ce sujet, si la bataille prend fin lors du premier Round de Combat.

7.3 RESOLUTION DU COMBAT

7.3.1 Comment Combattre

Pour combattre, chaque bloc lance autant de dés que la valeur de sa Force actuelle lors de son tour de combat. Un coup est porté pour chaque résultat plus petit ou égal à la valeur de Classe de Combat du bloc en question.

7.3.2 Répartition des Pertes

Les blocs ennemis ne peuvent pas être ciblés individuellement. Chaque coup est porté sur le bloc ennemi le plus fort. Lorsque plusieurs blocs partagent

la plus haute valeur de Force, leur propriétaire choisit lequel recevra le coup.

Note : Le combat n'est pas simultané. Les coups sont appliqués immédiatement.

Les blocs éliminés lors d'un combat sont sujets à l'Echange de Prisonniers. Voir 11.5.

7.4 RETRAITES

Chaque bloc peut Battre en Retraite (au lieu d'attaquer) dans son tour normal de Combat (mais doit rester et combattre ou être capturé si la retraite est impossible).

Hexagones de Retraite : Les blocs peuvent battre en retraite à leur totale capacité de déplacement, mais seulement dans ou à travers des hexagones alliés ou neutres inoccupés par des blocs ennemis.

L'Attaquant peut seulement battre en retraite via le ou les côtés d'hexagone utilisés pour attaquer.

Le Défenseur ne peut pas battre en retraite à travers les côtés d'hexagone utilisés par l'Attaquant pour entrer dans l'hexagone. Si les 2 joueurs ont utilisé le même côté d'hexagone, seul le dernier joueur entré dans l'hexagone peut battre en retraite par le côté incriminé.

Les limites des côtés d'hexagone de terrain pour les Retraites s'appliquent pour chaque Round de Combat. Par exemple, 3 blocs peuvent Battre en Retraite le long d'un fleuve traversant un côté d'hexagone de forêt par Round. Seuls les blocs ayant utilisé le fleuve pour mener la bataille peuvent battre en retraite par le fleuve.

7.5 REGROUPEMENT

À la fin d'une bataille, le vainqueur peut regrouper ses troupes. Un regroupement est un déplacement normal pour tout bloc, figurant dans l'hexagone qui a vu la victoire, vers des hexagones alliés inoccupés par des blocs ennemis. Les Limites des côtés d'hexagone s'applique pour un Regroupement. Les joueurs ne peuvent pas se regrouper dans la zone Atlantique mais le peuvent dans les ports des Antilles. Seuls les blocs ayant utilisé un fleuve pour mener la bataille peuvent se regrouper par le fleuve.

8 Opérations Navales

8.1 DEPLACEMENT DES NAVIRES DE GUERRE

Les Navires de Guerre peuvent se déplacer de n'importe quel port à la zone Atlantique (et vice-versa). Ils peuvent aussi se déplacer de 2 hexagones sur la carte, mais doivent finir leur déplacement dans un port. Les limites de côtés d'hexagone **ne s'appliquent pas** aux Navires de Guerre pour les déplacements ou retraites, ils ne peuvent pas traversés des côtés d'hexagones exclusivement terrestres.

8.2 BATAILLES NAVALES

Si les 2 joueurs ont des Navires de Guerre dans une bataille, ils s'engagent entre eux et tous les coups portés par des Navires de Guerre sont appliqués **seulement** aux Navires de Guerre ennemis. Si les navires d'un camp sont tous détruits, les coups portés en excédent par les navires survivants sont alors appliqués aux unités terrestres ennemies, et ces navires deviennent alors des cibles pour le reste de la bataille.

Exemple de Réserves de Combat

Un joueur a 4 blocs à Springfield et 2 à Newport. Les 2 groupes (2 déplacements) attaquent Boston. L'Attaquant déclare que le groupe de Springfield constitue l'Attaque Principale et que le 1^{er} Round de Combat n'implique donc que ces blocs. Les 2 blocs provenant de Newport entrent dans la bataille à compter du début du 2^{ème} Round de Combat.

Exemple de Combat

Un Leader de force 4 lance 4 dés. Les Leaders ont une Classe de Combat C3, ce qui signifie que tous les résultats de lancers égaux à 1, 2 et 3 seront des coups portés. Ceux égaux à 4, 5 et 6 rateront leurs cibles. Si les résultats des dés lancés donnent 1, 2, 4 et 5, alors le Leader obtient 2 coups portés et 2 coups manqués.

Exemple de Round de Combat

Les blocs Leader Britannique (C3) et Infanterie Légère (B2) attaquent les blocs Milice Américaine (C1) et un Infanterie Continentale (C2). La séquence de combat est la suivante :

1. Infanterie Légère Britannique (B2)
2. Infanterie Continentale Américaine (C2)
3. Milice Américaine (C1)
4. Leader Britannique (C3)

Cette séquence représente 1 Round de Combat. Les 2 blocs Américains n'ont pas à combattre nécessairement dans l'ordre indiqué ci-dessus. Tout bloc peut Battre en Retraite au lieu de Combattre.

Retraites

Puisque les retraites sont limitées aux hexagones Alliés ou Neutres, le joueur Britannique peut être emprisonné plus facilement que le joueur Américain. Soyez conscient que le Joueur 2 peut se déplacer et occuper les hexagones potentiels de retraite pour le Joueur 1, et peut même suivre le Joueur 1 dans un hexagone de bataille en utilisant le même côté d'hexagone, de ce fait éliminant ce côté d'hexagone pour les retraites du Joueur 1. Sécuriser un hexagone de retraite avec un bloc est la manière la plus sûre d'assurer un chemin pour la retraite.

REGLES OPTIONNELLES

Puissance de Feu Loyaliste et Milicienne

La Milice ne pouvait généralement pas faire face à des troupes entraînées et s'enfuyaient souvent sans tirer un coup de feu. Des commandants ingénieux ont constaté que la milice était plus performante s'il lui était donné la permission de se retirer après avoir tiré deux décharges. Par conséquent, les infanteries Loyalistes et Miliciennes en défense ont la possibilité de combattre à C2 au 1^{er} Round. Ils doivent alors Battre en Retraite au 2^{ème} Round à moins que leur camp ne remporte la bataille. Le joueur doit déclarer qu'il utilise cette option (par défaut, la Classe de Combat est C1) au début de la bataille et toutes les Milices doivent adopter la même option. L'option n'est pas accessible pour les blocs en réserve puisqu'ils ne peuvent pas combattre au 1^{er} Round.

Charges à la Bayonnette

Les blocs d'Infanterie régulière Britannique, Hessienne et Française peuvent mener une charge à la bayonnette à une Classe de Combat C3 lors du 2^{ème} Round de Combat (seulement), mais doivent alors Battre en Retraite lors du 3^{ème} Round de Combat à moins que leur camp gagne la bataille. Tous les blocs d'Infanterie n'ont pas à adopter la même option. Le bloc Gardes Britanniques a une Classe de Combat C5 lors d'une charge à la bayonnette. Les autres types de blocs ne peuvent effectuer une telle charge.

Round de Combat de Poursuite (4^{ème} Round)

Un 4^{ème} Round de Combat est joué comme un round de poursuite. Dans ce round, le Défenseur combat, mais l'Attaquant **doit** Battre en Retraite dans l'ordre normal. Lors d'un round de poursuite, les Indiens ont une Classe de Combat B3.

8.3 BOMBARDEMENTS COTIERS

Si aucun Navire de Guerre ennemi n'est présent, les Navires de Guerre alliés dans un hexagone de bataille attaquent et reçoivent des coups, à une puissance de feu normale, de la part des blocs terrestres ennemis.

Les Navires de Guerre ne peuvent pas éliminer les blocs ennemis terrestres avec le Bombardement Côtier. En effet, une fois réduit à une force de 1, les blocs terrestres sont immunisés aux pertes occasionnées par le Bombardement Côtier.

8.4 ATTAQUES COTIERES

Les Attaques Côtieres sont issus de Déplacements Maritimes effectués **ensemble** par des blocs terrestres et Navires de Guerre dans un hexagone contrôlé par l'Ennemi (y compris un hexagone ennemi inoccupé). De telles attaques doivent provenir de la zone Atlantique (excepté ce qui est indiqué en 9.1) et doivent inclure au moins 1 Navire de Guerre attaquant. Le nombre maximum de blocs **terrestres** autorisés pour 1 Attaque Côtier est de 3 unités.

Les Attaques Côtieres ne peuvent jamais être combinées avec d'autres attaques ni renforcer un hexagone allié sous la coupe d'une attaque. Les déplacements de Navires de Guerre **seulement** n'ont pas de telles contraintes.

Si l'hexagone cible contient des Navires de Guerre ennemis, aucun Bombardement Côtier ne peut être effectué, et aucun bloc terrestre **en attaque ou en défense** ne peut combattre, ou recevoir des pertes, jusqu'à ce que les Navires de Guerre ennemis aient été défaits. Voir 8.2.

Si l'Attaquant défait tous les Navires de Guerre ennemis, les blocs terrestres débarquent immédiatement et reprennent normalement le combat (voir 8.3).

Si le Défenseur défait tous les Navires de Guerre ennemis, chaque bloc terrestre Attaquant subit un pas de perte, et retourne dans la zone Atlantique (voir exception en 9.1).

Important : Les Dragons qui participent à une Attaque Côtier ont une Classe de Combat « C » lors du 1^{er} Round de Combat après avoir débarqué.

8.5 RETRAITES COTIERES

Les Retraites Côtieres sont des retraits effectués **ensemble** par des blocs terrestres et Navires de Guerre vers la zone Atlantique (exception 9.1).

Les Retraites Côtieres ne peuvent pas contenir plus de trois (3) blocs terrestres. Si des blocs terrestres sont à terre, un Navire de Guerre allié et sans opposition navale, doit battre en retraite durant le **même** Round de Combat pour permettre à ces blocs de battre en retraite. Si des blocs terrestres sont **en mer**, un Navire de Guerre allié doit battre en retraite durant le **même** Round de Combat pour permettre à ces blocs de battre en retraite (sans opposition navale ou non).

Les Navires de Guerre eux-mêmes peuvent battre en retraite, qu'ils soient sans opposition navale ou non, même via un côté d'hexagone utilisé par des Navires de Guerre ennemis pour entrer dans la bataille.

8.6 CONTROLES PAR DES NAVIRES DE GUERRE

Les Navires de Guerre contrôlent les hexagones qu'ils occupent, mais ne peuvent pas garder le

contrôle contre des blocs terrestres ennemis et doivent alors dans ce cas battre en retraite une fois la bataille finie.

9 ENTRÉE DES FRANÇAIS

A la fin de 1776 (non de 1775), si aucun des joueurs n'a gagné et que les Français ne sont pas encore entrés en guerre, le joueur Américain lance 2 D6. Un résultat de 8 (ou plus) déclenche l'Entrée des Français.

Ajoutez alors les blocs Français (exceptés ceux présents dans les Antilles) à la Pioche de Relève Américaine. Quand ils sont piochés, les blocs Français sont déployés dans la zone Atlantique.

9.1 LES ANTILLES [West Indies]

Les Antilles sont 2 ports séparés, 1 Britannique et 1 Français. Ils peuvent être occupés seulement par des blocs Britanniques ou Français. Avant l'Entrée des Français, l'empilement dans chacun des ports Antillais est limité à 2 blocs. Le joueur Britannique ne peut pas initier l'Entrée des Français en les attaquant mais peut déplacer les blocs qui commencent dans les Antilles vers la zone Atlantique (et puis n'importe où depuis cette zone).

Les joueurs peuvent déplacer des Navires de Guerre, effectuer des Déplacements Maritimes, des Attaques Côtieres ou des Retraites Côtieres, ou se Regrouper **directement** entre les 2 ports Antillais.

Les joueurs peuvent déplacer des Navires de Guerre, effectuer des Déplacements Maritimes, des Attaques Côtieres ou des Retraites Côtieres **vers** l'un ou l'autre des 2 ports depuis la zone Atlantique et vice-versa.

La Relève **ne peut pas** être déployée directement dans les Antilles. Les blocs existants peuvent recevoir normalement des pas de remplacement au moyen des Cartes Ravitaillement.

10 LES INDIENS

3 blocs représentent les guerriers Cherokee, Mohawk et Shawnee qui ont combattu pour les Britanniques. Ils commencent le jeu dans leurs propres villes et peuvent être constitués à partir des Cartes Ravitaillement. Il y a plusieurs règles spéciales s'appliquant aux Indiens :

- Ils sont limités aux hexagones de Région Sauvage.
- Ils n'ont pas à s'arrêter lorsqu'ils traversent un côté d'hexagone de Forêt.
- Ils ont une Classe de Combat B2 quand ils attaquent ou défendent leur propre ville.
- Si un bloc ennemi finit l'année en étant dans un hexagone de ville Indienne, le bloc Indien correspondant est capturé (même si le bloc Indien est dans la Pioche Britannique). Le bloc occupant est alors congédié.
- Les Indiens ne sont pas sujets à l'attrition hivernale, mais peuvent être congédiés si désiré. Un bloc Indien, quand il est pioché à nouveau, doit être déployé si possible dans sa propre ville, sinon dans tout hexagone neutre et adjacent.
- Un bloc Indien peut recevoir un pas de remplacement au moyen d'une Carte Ravitaillement dans sa propre ville.

Attaques Côtieres

Durant une Attaque Côtier, un bloc terrestre attaquant demeure à bord de son transport jusqu'à ce que l'opposition navale ennemie (s'il y en a) soit vaincue. Cela peut retarder un débarquement pour un ou plusieurs rounds (il y a seulement 3 Rounds de Combat). Dans une Attaque Côtier, les blocs terrestres, en mer ou à terre, ne peuvent pas combattre tant qu'un débarquement n'a pas eu lieu.

Retraites Côtieres

Les unités terrestres ne peuvent pas effectuer de Retraite Côtier si aucun Navire de Guerre allié n'est présent, ni quand un Navire de Guerre ennemi est présent. Le Navire de Guerre allié d'une Classe de Combat A2 peut battre en retraite en premier, puis les blocs terrestres peuvent suivre durant le même round.

Appui Naval

Les Navires de Guerre ignorent les limites des côtés d'hexagones pour les déplacements. S'ils peuvent prendre part dans une bataille en traversant le côté d'hexagone lié à l'Attaque Principale, ils peuvent combattre dans le 1^{er} Round de Combat.

Les Bombardements Côtiers signifient plus que le fait de tirer avec des canons. Les Navires de Guerre ont toujours eu un contingent de marins à bord pour maintenir la discipline et mener les attaques côtières.

Les Navires de Guerre peuvent capturer et tenir une ville ennemie inoccupée, mais doivent Battre en Retraite après 3 Rounds de Combat contre des blocs terrestres. Cela signifie qu'un bloc attaquant oblige un Navire de Guerre à se déplacer si ce dernier n'est pas éliminé pendant le combat.

Opérations Franco-Américaines

Les blocs Français et Américains peuvent se déplacer et combattre ensemble normalement, excepté que les blocs Américains ne peuvent jamais se déplacer par la mer. Les Chefs Américains ne peuvent pas ravitailler les blocs Français, et le Chef Français ne peut pas ravitailler les blocs Américains.

Entrée des Français

Officiellement, les Français entrèrent en guerre en Février 1778, bien qu'ils aient secrètement financé et soutenu la révolution depuis 1776. L'Entrée des Français n'était connue d'aucun des 2 camps, concernant le fait qu'elle se produirait et quand. Par conséquent, l'Entrée des Français est contrôlée aléatoirement par le jet d'un dé.

Les Antilles [West Indies]

Dans les années 1700, ces îles ont produit de grandes richesses pour les barons du sucre Britanniques, Français, Hollandais et Espagnols. Ces hommes étaient les équivalents des barons actuels du pétrole et de l'informatique, et ont eu naturellement une grande influence politique. Quand les Français et les Indiens mirent un terme à la guerre en 1763, pour faire la paix, les Britanniques ont débattu sur le fait de rendre le Québec au Français ou la petite île de la Martinique. Ils ont gardé le Québec. De même, dans l'alliance formée avec l'Amérique, les Français n'ont pas réclamé le Québec, insistant seulement pour garder toute île Antillaise Britannique qu'ils ont capturée. Une fois les Français entrés en guerre en 1778, les Britanniques détachèrent des forces significatives pour défendre leurs îles. 4 années d'attaques et de contre-attaques ont eu comme conséquence la défaite finale de la flotte Française en 1782, mais pas avant qu'elle ne soit intervenue pour forcer une reddition Britannique à Yorktown en 1781.

11 HIVERNAGE

Une année se termine après que les cinq cartes de chaque joueur aient été jouées. Les cartes ne peuvent être gardées pour l'année suivante. Effectuez les actions hivernales dans l'ordre exact décrit ci-dessous.

11.1 VICTOIRE

Déterminez si la guerre a été gagnée ou perdue. Ajoutez les valeurs de toutes les Villes de Ravitaillement contrôlées par les Britanniques.

Le joueur Britannique gagne s'il contrôle **30** (ou plus) Points de Ravitaillement. Le joueur Américain gagne si le joueur Britannique contrôle moins de **12** Points de Ravitaillement. Le joueur Américain gagne également si 1783 se termine sans victoire Britannique.

11.2 LANCER POUR L'ENTREE DES FRANCAIS

Le joueur Américain lance maintenant les dés pour l'Entrée des Français, excepté lors de la 1^{ère} année du jeu (1775). Voir 9.0.

11.3 DISSOLUTION

Les joueurs peuvent congédier des blocs (les Britanniques en premier), en les renvoyant dans la Pioche de la Relève. Pour être congédiés, les blocs Britanniques ou Français **doivent** être situés sur, ou bien adjacents à, un port allié, ou être situés dans la zone Atlantique. Toutes les unités dans la zone Atlantique doivent être congédiées.

L'occupation ennemie de Yorktown empêche une telle dissolution dans tout port de Chesapeake Bay. Dover a le même effet pour Philadelphia.

Les blocs Américains, Loyalistes ou Indiens peuvent être congédiés dans tout **hexagone de ville**.

Les Indiens sont éliminés si leur ville est occupée par un bloc ennemi à la fin de n'importe quelle année. Voir 10.0.

11.4 ATTRITION HIVERNALE

Les 2 joueurs **doivent** maintenant éliminer tous les blocs qui **excèdent** la Limite de Ravitaillement de l'hexagone qu'ils occupent. C'est-à-dire, Boston peut ravitailler 3 blocs pour l'hiver. Tous les autres blocs excédants sont immédiatement éliminés (capturés). Les petites villes (sans valeur indiquée) ne fournissent pas de ravitaillement.

Les Chefs disposent d'une capacité hivernale **supplémentaire** d'accueil pour le ravitaillement, mais seulement dans un hexagone de **ville**, y compris les petites villes sans valeur. Un Chef d'une force égale à :

- 1 permet seulement de s'auto-ravitailler,
- 2 permet de ravitailler 1 bloc supplémentaire,
- 3 permet de ravitailler 2 blocs supplémentaires,
- etc.

Seulement 1 chef dans un hexagone peut fournir du ravitaillement.

Les blocs Français reçoivent normalement le ravitaillement dans les villes, mais ne peuvent pas recevoir de ravitaillement de la part d'un Chef Américain, tout comme les blocs Américains ne peuvent recevoir de ravitaillement de la part d'un Chef Français.

11.5 ECHANGE DE PRISONNIER

Les blocs peuvent être éliminés lors d'un Combat, d'une Marche Forcée, et de l'Attrition Hivernale. Les blocs éliminés sont considérés comme des prisonniers. Placez-les face visible sur le côté du plateau de jeu. Les joueurs peuvent négocier pour échanger des blocs lors d'un accord conclu à tout moment. Les blocs échangés sont ajoutés à la Pioche de Relève des joueurs. Si aucun accord ne peut être conclu, aucun échange n'est fait.

Dissolution

Les Cartes Ravitaillement sont les seuls moyens d'augmenter la force d'un bloc déjà en jeu. Les joueurs peuvent congédier des blocs d'une force inférieure à celle d'origine puis les piocher à nouveau plus tard à pleine force. La dissolution évite également l'élimination hivernale, mais il y a des restrictions de placement.

La dissolution est de loin préférable à l'élimination lors de l'Attrition Hivernale puisque les blocs congédiés retournent simplement dans la Pioche de la Relève et peuvent être piochés à nouveau dès la prochaine carte Action jouée, alors que les victimes de l'Attrition Hivernale sont prisonnières.

Les Blocs Éliminés

Les blocs ne sont jamais éliminés définitivement. Tout bloc qui perd son dernier pas de force est capturé par l'ennemi et peut être échangé.

Exemple de Ravitaillement d'un Chef

Si Washington (de force 2) est à Boston (ville d'une valeur 3), l'hexagone peut accueillir un total de 5 blocs incluant Washington.

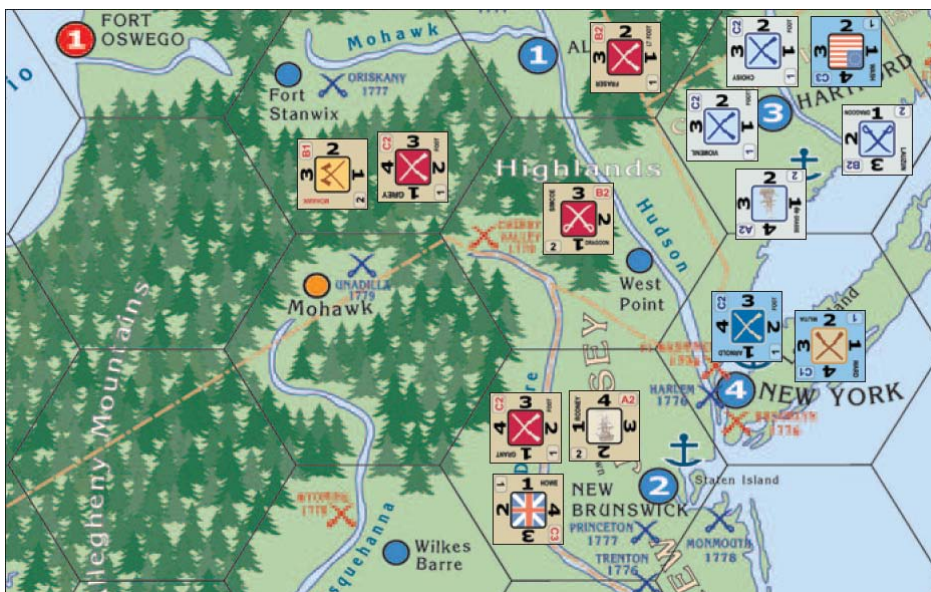


DIAGRAMME HIVERNAL

New Brunswick : la ville a une valeur de ravitaillement de 2. Le 3^{ème} bloc peut y rester car un chef de force 1 peut s'auto-ravitailler. Si le chef avait une force 2, un autre bloc pourrait y hiverner. A force maximale (4), le chef et 5 autres blocs pourraient y hiverner.

West Point : la ville n'a aucune valeur de ravitaillement. Le bloc Britannique peut être congédié ici car il est adjacent à un port allié (New Brunswick).

Fort Stanwix : la ville n'a aucune valeur de ravitaillement. Les Indiens n'ont besoin d'aucun ravitaillement hivernal, mais le bloc d'Infanterie Britannique est éliminé par l'attrition hivernale. Comme Fort Stanwix n'est adjacent à aucun port, ce bloc ne peut être congédié.

Albany : la ville peut ravitailler un bloc.

New York : la ville peut ravitailler 4 blocs.

Hartford : la ville peut ravitailler 3 blocs. Le Chef Américain ne peut pas utiliser sa capacité de ravitaillement auprès des blocs Français mais peut s'auto-ravitailler. Par conséquent, 1 bloc Français doit être congédié. Hartford est un port donc le bloc n'est pas éliminé.

12 MISE EN PLACE DU JEU

Placez les blocs dans les hexagones, comme indiqué ci-dessous, à une certaine force donnée (pas de force).

Les blocs Américains non utilisés dans la mise en place initiale sont placés face cachée et sont mélangés. Ces blocs constituent la Pioche de la Relève Américaine. Les blocs Britanniques non utilisés dans la mise en place initiale sont placés face cachée dans un autre groupe et sont mélangés. Ils constituent la Pioche de la Relève Britannique.

L'entrée des Français n'est pas encore effective. Les blocs Français, excepté ceux énumérés dans la mise en place, sont gardés face visible dans la Pioche de la Relève Française. Avec l'entrée en guerre des Français, ces blocs seront ajoutés face cachée à la Pioche de la Relève Américaine, et piochés normalement.

BRITANNIQUES : 1775			
Nom	Type	Force	Placement
Howe	Chef	3	Boston
Grey	Infanterie	3	Boston
Grant	Infanterie	3	Boston
Howe	Navire de Guerre	3	Boston
Carleton	Chef	2	Québec
Fraser	Infanterie Légère	2	Québec
Peters	Loyaliste	2	Montreal
Cunningham	Loyaliste	2	Norfolk
Butler	Ranger Loyaliste	2	Fort Owesgo
Tarleton	Dragon Loyaliste	2	Wilmington
Ferguson	Loyaliste	2	Augusta
Hood	Navire de Guerre	3	West Indies
Rawdon	Infanterie	4	West Indies
Cherokee	Indien	2	Cherokee
Mohawk	Indien	2	Mohawk
Shawnee	Indien	1	Shawnee
AMERICAINS : 1775			
Nom	Type	Force	Placement
Washington	Chef	2	Springfield
Pickens	Milice	3	Springfield
Ward	Milice	3	Springfield
Putnam	Milice	3	Hartford
Gates	Chef	3	Fort Ticonderoga
Wooster	Milice	2	Newport
Stark	Milice	3	Portsmouth
Clinton	Milice	3	New York
Dickinson	Milice	3	New Brunswick
Sumter	Milice	2	Charleston
<i>Français :</i>			
De Barras	Navire de Guerre	3	West Indies
Saint Simon	Infanterie	3	West Indies

Règles spéciales :

Chaque joueur reçoit seulement 3 cartes en 1775.

Le joueur Britannique ne peut pas piocher de blocs de relève en 1775.

INDEX

- Ordre de Bataille	7.1
- Tours de Bataille	7.2
- Données des Blocs	2.1
- Types de Blocs	2.2
- Cartes	3
- Cartes Action	3.1
- Carte Ravitaillement	3.2
- Classe de Combat	2.1.2
- Réserves de Combat	7.2.2
- Résolution du Combat	7.3
- Rounds de Combat	7.2.1
- Continentaux	2.2.2
- Dissolution	11.3
- Dragons	2.2.3
- Infanterie	2.2.2
- Marche Forcée	5.5
- Entrée des Français	9, 11.2
- Hessiens	2.2.2
- Contrôle des Hexagones	5.3
- Contrôle par des Navires de Guerre	8.6
- Hexagones	1.1
- Limites des Côtés d'un Hexagone	5.2
- Répartition des Pertes	7.3.2
- Indiens	2.2.5, 10
- Chefs	2.2.1, 11.4
- Déplacement	5
- Batailles Navales	8.2
- Chutes du Niagara	5.6
- Immobilisation	5.4
- Ports	1.3
- Prisonniers	11.5
- Déplacement Fluvial	5.6
- Regroupement	7.5
- Pioches de Relève	6, 12
- Retraites	7.4
- Attaques Côtières	8.4
- Déplacement Maritime	5.7
- Retraites Côtières	8.5
- Mise en Place	12
- Bombardement Côtier	8.3
- Force	2.1.1
- Villes de Ravitaillement	1.2
- Villes	1.2
- Victoire	11.1
- Navires de Guerre	2.2.4, 8
- Météo	4
- Région Sauvage	1.4
- Hivernage	11



**COLUMBIA GAMES,
INC**
POB 3457, BLAINE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)

Pour les mises à jour et les discussions sur le jeu, voir : www.columbiagames.com

13 REGLES OPTIONNELLES

Les règles optionnelles suivantes ont été suggérées par des joueurs de Liberty. Les joueurs peuvent les expérimenter ensemble ou non durant leur parties. Tout retour sur ces règles est le bienvenu.

Note : ces règles figurent sur le site Web de Columbia.

13.1 Lancer pour l'Entrée des Français

A la fin de l'année :

1776 : obtenir 11 ou plus (entrée en 1777)

1777 : obtenir 8 ou plus (entrée en 1778)

1778 : obtenir 5 ou plus (entrée en 1779)

1779 : automatique (entrée en 1780)

13.2 Echange de Prisonniers

Un joueur peut utiliser une carte Ravitaillement (2 ou 3) pour forcer l'Echange de Prisonniers (il faut que les 2 joueurs aient au moins une unité capturée). Les 2 joueurs peuvent alors choisir une de leur propre pièce capturée et la mettre dans leur pioche respective.

13.3 Forces Britanniques aux Antilles

Les forces Britanniques situées aux Antilles ne peuvent être déplacées ou utilisées tant que l'Entrée des Français en guerre n'a pas eu lieu.

13.4 Pioche d'une Carte Supplémentaire

Les joueurs pioche une carte en plus chaque année (4 in 1775 et 6 tous les ans par la suite). Chaque joueur choisit alors l'une des cartes et la remet dans sa pioche (sans la montrer à l'adversaire). Les joueurs utilisent alors normalement les 5 cartes de leur main (ou les 3 cartes en 1775).

13.5 Défense d'une Ville Indienne

A chaque fois qu'un bloc bleu termine son déplacement dans une ville indienne, le bloc indien correspondant retourne immédiatement dans sa ville (s'il est sur le plateau de jeu et non engagé) et la défend (avec une classe de combat B2).

13.6 Partie Nulle

Si le jeu ne se termine pas avec une victoire britannique de 30 points ou plus, ou avec une victoire américaine dans le cas d'un total britannique inférieur 12 points, alors la partie est nulle si le joueur Britannique totalise de 25 à 29 points à la fin de 1783.