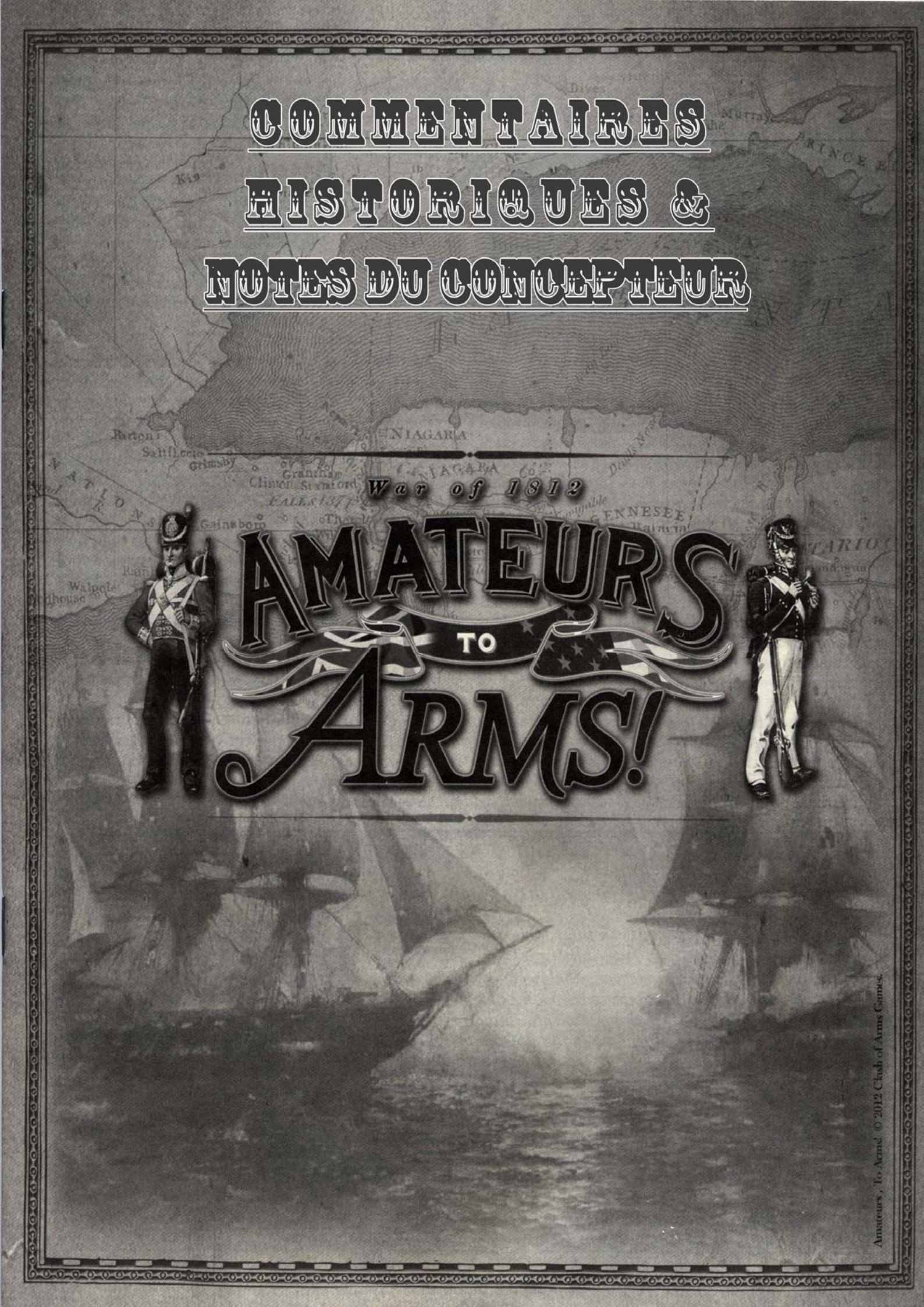
COMMENTAIRES HISTORIQUES & NOTES DU CONCEPTEUR



Amateurs To Arms! © 2012 Clash of Arms Games.

NOTES DU CONCEPTEUR

Par Jerry Shiles

Le but de la conception de *Amateurs To Arms !* est de donner au joueur l'expérience d'être James Madison ou George Prevost, à la tête des américains ou des britanniques pendant la guerre de 1812. Aucun de ces individus n'était maître de son propre destin. Les États-Unis sont un pays qui manque de ressources militaires et financières et d'une population unifiée. Les britanniques au Canada voyaient leur lutte comme une distraction à la lutte contre la France napoléonienne et avaient affaire à une population en laquelle ils n'avaient pas confiance ; et il représentaient environ 7% de la population américaine. Si vous trouvez ce jeu frustrant et que vous n'avez jamais les cartes ou les troupes pour faire ce qui doit être fait, alors vous comprendrez ce que Prevost et Madison ont vécu.

L'une des choses que nous voulions mettre le plus en évidence dans *Amateurs to Arms !* était l'idée de friction. Comme nous l'avons déjà dit, aucun des deux acteurs n'a été en mesure d'utiliser les ressources qui étaient théoriquement disponibles. Les dirigeants des deux camps étaient continuellement frustrés par les commandants qui refusaient les instructions, un réseau de transport et d'approvisionnement médiocre et un manque d'enthousiasme pour la guerre. Beaucoup pensent que permettre aux joueurs d'utiliser le jeu de cartes pour simuler des événements aléatoires est d'une certaine façon ludique. Cependant, les choses tournent toujours mal aux moments critiques. Le mauvais temps quand on est assis dans le camp n'a pas d'importance ; le mauvais temps quand on essaie de lancer une attaque est important. Les cartes permettent aux événements historiques de se produire dans des situations similaires à celles dans lesquelles ils se sont produits. Les choses sont censées mal tourner, c'est comme ça dans la vie. La clé, c'est qu'avec 150 cartes, on ne sait jamais ce que seront ces événements.

Deux des choses qui rendent *Amateurs To Arms !* différent sont la piste de paix et le concept de sauvegarde des cartes. Avec la piste de paix, il est important de se rappeler que c'est ce qui détermine la victoire - le fait de détenir un territoire peut avoir un impact lors des pourparlers de Gand, mais ce n'est pas le principal facteur. Chaque carte qui peut déplacer la piste a presque toujours plus de valeur pour l'événement que pour les points d'opérations. Les britanniques ont un avantage majeur dans la gestion de la piste de paix au travers des blocus, surtout quand le jeu avance. Il est très important de réfléchir à vos mouvements au fur et à mesure que le jeu s'approche de la fin, car la paix passe toujours avant que vous ne le souhaitiez. Vous voulez également qu'un déplacement possible soit planifié pour le jeu bonus après que la paix a été déclarée.

Avec le jeu de cartes, une des choses que les joueurs ont tendance à oublier est qu'ils ont des options. Assez souvent les joueurs sont aspirés dans un cas de cartes à jouer juste pour qu'ils jouent une carte. Chaque carte a sa raison d'être et ce n'est pas parce qu'elle ne peut pas être utilisée à son plein potentiel maintenant, qu'elle peut l'être plus tard. Aussi, passer pour permettre à votre adversaire de vider sa main devrait être souvent utilisé. Le jeu a été conçu pour se déplacer par intermittence - ne vous inquiétez pas si c'est le cas. Ne rien faire est parfois la meilleure option.

L'une des caractéristiques uniques de *Amateurs To Arms !* est le grand nombre de cartes, assurant que chaque jeu sera toujours différent. Mais voici quelques remarques supplémentaires qui devraient être utiles aux nouveaux joueurs.

Il est très important pour le joueur britannique de prendre rapidement Ft. Mackinac. C'est la seule façon pour lui de trouver d'autres alliés indiens, et il lui sera même impossible d'envisager une stratégie occidentale s'il ne parvient pas à la capturer. De plus, elle oblige le joueur américain à contrer la menace que représente la nation indienne.

Une remarque générale sur le contrôle des lacs : dans la plupart des jeux, les américains ne peuvent se permettre de perdre le lac Érié et les britanniques ne peuvent se permettre de perdre le lac Ontario. Kingston est la clé de la position britannique (un fait que les américains ont reconnu, mais sur lequel ils n'ont jamais agi) et sa perte entraînera presque certainement la défaite pour le joueur britannique. Si vous ne savez pas à quoi consacrer d'autres points d'opérations, construire des navires n'est jamais une mauvaise idée.

Votre adversaire est presque toujours plus faible que vous ne le pensez. Les troupes fondent dans ce jeu et il est difficile de les amener là où on en a besoin. C'est particulièrement vrai pour les britanniques. Il est important qu'il soit très prudent avec ses niveaux de force. Les américains ont plus de flexibilité à cet égard, mais leurs zones de recrutement sont généralement loin des lignes de front.

Un bon commandement est essentiel. Il vaut mieux avoir un surplus de chefs qu'un déficit. Il est essentiel que vous tiriez le meilleur parti de ceux que vous avez et que vous ne leur permettiez pas de rester les bras croisés. Il est beaucoup plus facile de déplacer une expédition dans la zone de crise que d'espérer que le

paresseux qui s'y trouve actuellement commence à agir.

Vous pouvez toujours faire quelque chose avec les cartes en main. Peut-être pas ce que vous voulez, peut-être pas ce que vous devriez faire, mais vous pouvez toujours faire quelque chose. A défaut d'autre chose, le joueur britannique peut tenter de contrer la supériorité de la carte américaine en lui donnant des raisons de s'inquiéter. Inversement, les américains peuvent utiliser leur force pour forcer le joueur britannique à dépenser ses quelques cartes.

Notre objectif était de permettre au joueur d'utiliser son imagination et sa créativité pour trouver des solutions aux problèmes qui se posent. Chaque match sera différent et il y a des centaines de façons de gagner. Nous voulons que vous puissiez vivre les incertitudes et les caprices que Madison et Prévost ont vécus. Nous espérons avoir réussi.

COMMENTAIRES DE CARTE

Par Jerry Shiles et Kevin McPartland

1-8 - Campagne majeure, campagne mineure

Avec ces cartes, un commandant en chef peut se déplacer et combattre avec 5 ou 10 unités de plus que la limite de ravitaillement de l'expédition ou sa limite de commandement, si celle-ci est inférieure. En utilisant ces cartes, un général 3 étoiles peut se déplacer jusqu'à 25 ou 30 points de force, bien qu'il n'y ait aucun avantage supplémentaire au combat.

Les cartes de campagne dans *Amateurs To Arms !* sont différentes de celles de la plupart des jeux de cartes car elles ne permettent pas d'activer plusieurs commandements.

Il y a une très bonne raison à cela. Pendant la guerre de 1812, ils n'ont jamais été assez près pour la maîtriser. Ils y ont pensé. Ils ont fait des plans pour ça. Ils ont donné l'ordre de le faire. Mais cela ne s'est jamais produit à l'échelle temporelle ni à l'échelle du jeu. Ce que les cartes permettent de faire, c'est de déplacer un plus grand nombre de troupes qu'il ne serait normalement possible de le faire et de fournir un stock de cartes de valeur supérieure.

9-12- Coup de génie, Incompétence Momentanée

Une fois qu'une de ces cartes est jouée, elle est en vigueur pour toute l'activation, y compris toutes les cartes jouées par la suite. Les cartes Coup de génie et Incompétence peuvent s'annuler (ou s'annuler partiellement) l'une l'autre.

Je ne suis pas une personne matinale ; mon esprit ne fonctionne pas au même niveau que plus tard dans la journée. L'un des problèmes que pose l'attribution d'une valeur aux chefs dans ce jeu est qu'il y a beaucoup d'opinions et de suppositions. Bien qu'il semble évident à la plupart des gens qu'Isaac Brock et Winfield Scott étaient des commandants supérieurs dans tous les sens du terme à William Hull et Wade Hampton, d'autres étaient beaucoup plus difficiles à évaluer.

Pour beaucoup d'entre eux, nous prenions des décisions sur la base de quelques incidents seulement. Peut-être n'étaient-ils que des victimes de la malchance, ou bien on se souvient d'eux beaucoup plus affectueusement qu'ils ne le méritaient, car ils ont eu une bonne étoile. C'est le but de ces cartes, pour permettre à l'écureuil aveugle de trouver la noix et pour permettre au génie d'avoir à se battre trop tôt dans la journée.

13 (aussi 125)- Old Ironsides

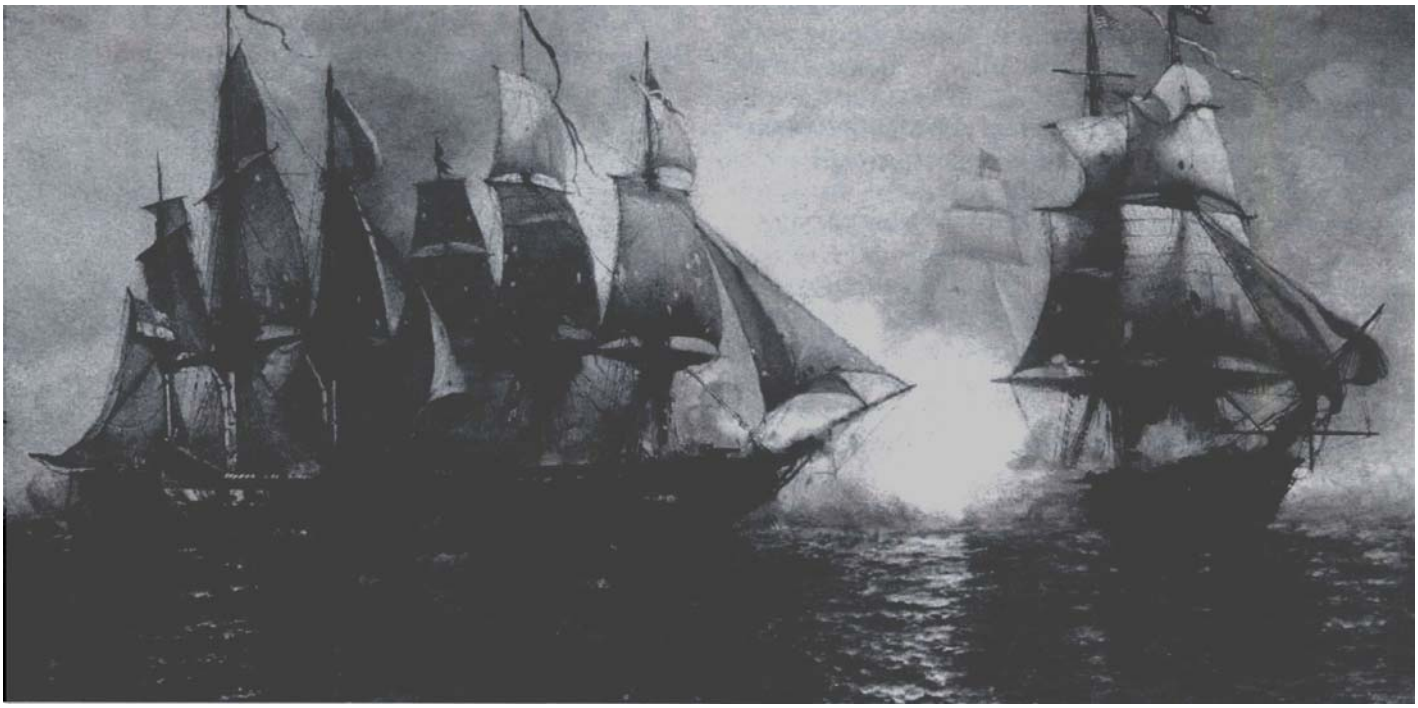
Bien qu'on ne l'appelait pas encore *Old Ironsides* au début de la guerre, l'USS Constitution était déjà en service depuis 14 ans et combattait les pirates français et les pirates barbaresques. Sous la direction d'Isaac Hull (neveu de William Hull) et William Bainbridge, il deviendra le navire le plus célèbre de l'histoire de la marine américaine.

14- Stephen Decatur

Les Etats-Unis ne pensaient pas avoir une stratégie navale cohérente au début de la guerre. Si les capitaines n'avaient pas pris l'initiative de mettre en mer et de combattre les britanniques, la marine américaine aurait eu peu d'impact sur la guerre. Apparemment, les américains considéraient le fait d'avoir un plan comme quelque chose d'étranger et d'européen, comme des poignées de porte carrées, de la charcuterie pour le petit déjeuner et l'obéissance à des signalisations. Ou même l'idée de pouvoir conduire en général. Sérieusement, vous êtes nuls pour conduire. Plus tard dans la guerre, l'idée de rassembler une escadre sous la direction de Stephen Decatur pour pouvoir faire des ravages sur les voies maritimes a été envisagée, mais à ce moment-là, la plupart des navires américains avaient été bloqués dans leurs ports. J'espère qu'on aura plus de chance avec la signalisation.

15- Piqué par une guêpe !

L'USS Wasp a eu une carrière courte mais très réussie, prenant 15 navires ennemis en deux croisières. Plusieurs de ses victimes ont été brûlées ou sabordées - ce n'était pas un corsaire et il ne voulait pas réduire son propre équipage en faisant sortir des équipages de prix. Il n'est jamais rentré de sa deuxième croisière.



16 - Libre-commerce et droits des marins

Le capitaine de *l'USS Chesapeake* a hissé un drapeau avec ces mots pour remonter le moral de son équipage - il a bien résumé les principales raisons pour lesquelles les Etats-Unis sont partis en guerre. Après une croisière commerciale réussie, il a envoyé à Boston des provisions, un nouvel équipage et un nouveau capitaine : James Lawrence. Pendant ce temps, le *HMS Shannon* est arrivé pour mettre le blocus. Son capitaine a écrit un défi pour un seul combat et l'a envoyé au *Chesapeake*. Le *Shannon* avait sans aucun doute l'équipage le mieux entraîné de la Royal Navy, et il n'a pas fait long feu avec l'équipage inexpérimenté du *Chesapeake*. Les derniers mots du capitaine Lawrence furent : "N'abandonnez pas le navire", mais les britanniques l'abordèrent et le capturèrent d'emblée. Voir carte 65 pour la suite de l'histoire …

17 - Victoire navale britannique

Les frégates américaines ont été conçues pour surpasser n'importe quel navire plus grand qu'elles, et pour surpasser tout navire qu'elles pourraient suivre. Mais *l'USS President* subit des dommages lorsqu'il heurta une barre en tentant de forcer le blocus britannique de New-York ; le *HMS Endymion* a pu rattraper le navire endommagé et lui a infligé d'autres dommages avant qu'il ne soit neutralisé par le *President*. Mais c'était trop tard. Le reste de l'escadre de blocus l'a rattrapé, et le *President* se rendit. La leçon est claire : les présidents doivent rester en dehors des barres.

18 - Corsaires américains

Le commerce entre les îles sucrières des Caraïbes était particulièrement lucratif pour les marchands britanniques au début du XVIII^{e} siècle. Après la défaite de la flotte de Napoléon à Trafalgar en 1805, ce commerce était relativement sûr. Jusqu'en 1812....

19- Les Clippers de Baltimore

Petits voiliers rapides construits pour le commerce autour de la baie de Chesapeake, ils furent rapidement convertis en corsaires. Les équipages expérimentés ont eu beaucoup de succès, tandis que les chantiers navals établis à Baltimore en ont rapidement construit d'autres. Bientôt, les britanniques qualifièrent la ville de "nid de pirates".

20 - Corsaires des Bermudes

Certains pourraient être surpris, mais les britanniques disposent aussi d'une carte corsaire. Les Bermudes ont une longue histoire de corsaires et de pirates purs et simples. Pendant la Révolution américaine, les américains entretenaient une relation étrange : les américains dépendaient des Bermudes pour le contrôle du sel produit dans les îles turques. Pendant ce temps, les Bermudes dépendaient des produits américains pour nourrir leur population. Mais cela n'a pas empêché les Bermudes de s'en prendre à la navigation américaine ! Dès que la guerre de 1812 a été déclarée, ils sont revenus à leurs anciennes habitudes. Le transport routier était plus lent, moins fiable et beaucoup plus coûteux que le transport par bateau. Par conséquent, les petits navires qui naviguaient le long de la côte transportaient presque tout le commerce le long de la côte est. Les corsaires britanniques et le blocus ont complètement fait fermer ce commerce à la fin de la guerre, provoquant des pénuries locales de divers produits de base et des fluctuations sauvages de prix d'une ville à l'autre.

21 (également 53 et 79)- Napoléon subit un revers

Personne n'a eu un plus grand impact que Napoléon. Les américains n'auraient jamais déclaré la guerre s'ils s'étaient rendu compte de la rapidité de sa chute et les britanniques ont toujours considéré la guerre comme faisant partie de la tentative de Napoléon et de ses compagnons de route pour détruire tout ce qui était bon et saint dans le monde, c'est-à-dire l'Angleterre. Ce sont les

mesures extrêmes qu'ils se sont sentis obligés de prendre pour vaincre cette menace qui ont poussé les États-Unis à déclarer la guerre. Les britanniques ont toujours été victimes d'une incroyable myopie dans leurs actions. Des mesures qui, si elles sont prises par les allemands ou les français, sont perçues comme une preuve de leur malveillance lorsqu'elles sont prises par les britanniques, montrent combien ils sont déterminés à préserver le droit. Churchill avait l'intention de violer la neutralité de la Norvège et de la Suède et avait la ferme intention d'utiliser des armes chimiques si ces pays avaient été envahis. Parce qu'ils étaient "bons", c'était bien sûr très bien. Ils semblent blessés et offensés que ceux qui ont été soumis à leur gouvernement pendant de nombreuses années dans l'Empire soient rancuniers et en colère, mais ne peuvent pas arrêter d'évoquer la Seconde Guerre mondiale chaque fois que quelque chose concernant l'Allemagne surgit, même si presque 70 ans ont passé. Non pas que ça me dérange le moins du monde.

22- La voilà qui crache !
Au début des années 1800, une industrie baleinière florissante était bien établie aux États-Unis, centrée sur les ports de Nantucket et de New Bedford. Les baleiniers ont pris des risques de plus en plus grands en étendant leurs territoires de chasse au plus profond du Pacifique à la recherche de leurs proies. Lorsque la guerre a éclaté, ces navires étaient considérés comme des prises légitimes, et évincés des mers. Ceux qui ont entendu parler du déclenchement de la guerre avant d'être capturés sont rentrés chez eux, où ils ont souvent été équipés en corsaires.

23 - Wilkinson révèle tout
Les cartes tirées pendant le tour n'ont pas besoin d'être révélées. Les cartes de campagne peuvent être jouées pour les points d'ops, mais cela doit être déclaré.

James Wilkinson devrait de plein droit avoir la place de Benedict Arnold dans l'histoire. À différents moments de sa vie, il a été membre du complot visant à remplacer George Washington avec Horatio Gates, un complice d'Aaron Burr pour diviser les États-Unis et un agent rémunéré de la couronne espagnole. Il a également été l'assistant de Benedict Arnold et a été soupçonné dans la mort de Meriwether Lewis. Je ne serais pas surpris s'il s'avérait qu'il était membre des Illuminati. La seule raison pour laquelle il n'a pas fourni d'informations directement aux britanniques est qu'ils ne l'ont pas approché.
Winfield Scott a eu le malheur de servir sous Wilkinson à la Nouvelle-Orléans avant la guerre. Il accusa son commandant d'être "un traître, un menteur et un scélérat". Même si l'évaluation de Scott s'est avérée exacte, ses accusations publiques ont entraîné une cour martiale et une suspension d'un an de son service actif. Comme on pouvait s'y attendre, Thomas Jefferson est resté l'un de ses plus grands partisans. L'implication espagnole de Wilkinson n'a été prouvée que longtemps après sa mort en 1825, à la suite de recherches dans les archives espagnoles, y compris des collections prises à La Havane après la guerre hispano-américaine.

24 – Le magasin explose
Zebulon Pike a été tué après la victoire américaine à York (aujourd'hui Toronto). Pike interrogeait un prisonnier lorsque la poudrière explosa et projeta de la maçonnerie en l'air. Pike et 38 autres soldats ont été tués et plus de 200 ont été blessés.

25 – Le magasin explose
Lors de la bataille du fort Érié, une poudrière a explosé lors d'une attaque britannique. Entre 150 et 250 hommes ont été tués dans la bataille.

26- Agitation au Bas-Canada
Non, vous ne pouvez pas être certain si cette carte (et la carte 27) s'appliquera quand elle sera jouée. Si elle est jouée à la fin d'un tour, elle peut fournir un double mouvement sur la piste de paix.

Au début de la guerre, les britanniques avaient de sérieux doutes quant à la loyauté de la population canadienne-française du Québec. La sympathie pour Napoléon s'est répandue dans toute la province et 200 ans plus tard, beaucoup ne se sont toujours pas réconciliés avec la situation politique. Comme c'est presque toujours vrai dans ces situations, le danger réel était bien moindre que ce que l'on craignait. De toute évidence, les français n'avaient aucun moyen de soutenir une quelconque rébellion et la majorité de la population s'était réconciliée avec le régime britannique et craignait beaucoup plus l'annexion américaine et la suppression des droits et coutumes.

27- Agitation au Haut-Canada
En 1812, une minorité importante des colons du Haut-Canada et une majorité de ceux du district de l'Ouest (le long du lac Érié) étaient originaires des États-Unis. Les deux camps ont supposé qu'au début des hostilités, ils uniraient leur sort à celui des Etats-Unis. Le problème, c'est que la plupart d'entre eux ne se considéraient pas comme des américains. Ils avaient quitté l'Amérique à cause de conflits religieux, d'impôts excessifs ou de meilleures opportunités. Leur loyauté envers une nation qui existait depuis 25 ans n'était pas grande. La plupart se préoccupaient beaucoup plus des difficultés de leur vie quotidienne et de leur survie que de savoir qui allait gagner la guerre.

28 - La milice rentre chez elle
C'est l'une des raisons pour lesquelles il ne faut pas compter entièrement sur la milice.

29 - La milice rentre chez elle
S'il y a une fraction, arrondir à l'unité inférieure le nombre enlevé.

C'en est une autre encore.

30 – Soulèvement des bâtons rouges
Les bâtons rouges étaient les factions militantes des Creeks qui croyaient que la seule façon de conserver leurs terres était d'expulser par la violence le nombre croissant de colons américains. Cela n'a pas fonctionné, mais l'alternative n'aurait probablement pas fonctionné non plus. Les Cherokees et les Séminoles ne se sont pas soulevés contre les États-Unis pendant la guerre, mais les Séminoles se sont rebellés peu après la guerre.
Cette carte leur en donne l'opportunité.

31- Le Mississippi en flammes
Heureusement pour les États-Unis, les Choctaws et les Chickasaws sont restés pacifiques pendant la guerre des Creeks et la guerre de 1812. Le joueur américain ne peut qu'espérer être aussi chanceux.

32 - Incursions indiennes
Cette carte peut en fait être jouée à tout moment entre 1800 et 1830 environ. Ce n'est qu'avec la fin de la guerre des Black Hawks en 1832 que la vallée du Mississippi sera enfin complètement sûre pour la colonisation.

33- Incursions indiennes
L'une des conséquences de la défaite des américains à Ft Mackinac a été d'encourager les incursions indiennes sur les diverses colonies américaines à la frontière. L'une d'elles était Fort Dearborn, où la garnison fut tuée ou capturée et le fort détruit. Le site qui deviendra Chicago ne sera réoccupé qu'après le traité de Gand.

34 – L'enthousiasme de la milice
Arrondissez toutes les fractions vers le haut.

De toute évidence, le fait que les hommes veulent servir plutôt que d'avoir à servir est une bonne chose.

35 - Tecumseh lève les tribus
L'un des principaux avantages que les États-Unis ont eu dans leur croissance historique a été que la résistance des amérindiens a toujours été fragmentaire et sporadique. Les amérindiens, bien sûr, résistèrent aux déplacements sur leur territoire et faisaient des raids contre les établissements blancs, mais il n'y avait jamais eu de tentative pour créer une stratégie défensive cohérente ou pour frapper l'infrastructure des américains qui envahissaient leur territoire. Tecumseh fut le seul chef qui a vu cela et a essayé de faire quelque chose pour y remédier. Ses efforts pour former une confédération furent vraiment la seule fois où la destinée manifeste aurait pu dérailler.

36 - Massacre de Ft Mims
Si Andrew Jackson est déjà en jeu, le joueur américain peut choisir de le déplacer à Nashville ou de le laisser sur place.

Le massacre n'a pas déclenché la guerre des Creeks, mais il l'a portée à l'attention de la nation. Il a fait que ce qui était un conflit de second ordre entre les factions de la nation Creek, devint une croisade qui allait finalement aider à propulser Andrew Jackson à la Maison-Blanche et sa politique d'expulsion de tous les amérindiens du sud-est de l'Amérique. Le massacre lui-même était plus dû à la stupidité des défenseurs qu'à autre chose ; le sable amoncelé empêcha la fermeture de l'une des portes et aucun éclaireur ou garde n'y avait été posté.

37- La milice fuit les indiens
L'un des facteurs sous-jacents de la guerre était l'attitude américaine envers les indiens. Ils considéraient le fait que les britanniques les employaient comme alliés, comme un crime de guerre et supposaient qu'ils les encourageaient à attaquer les colons et à tuer autant d'américains que possible. Ils les considéraient vraiment comme la plus grande menace pour la sécurité du pays et ils étaient convaincus que ce n'est que s'ils étaient supprimés qu'une véritable paix serait possible. Dans l'esprit des américains, ils jouaient le rôle de croque-mitaine, un pur mal qu'il était presque impossible de tuer. Les britanniques en profitèrent pleinement en brandissant souvent le spectre de ne pas pouvoir contrôler leurs alliés indiens et en menaçant d'horribles résultats s'ils se heurtaient à une résistance accrue. La peur américaine de la "menace indienne" est l'un des cas les plus remarquables où Goliath a réellement peur de David. Cependant, dans ce cas, David a fini par être écrasé.

38 – La milice craint les indiens
Voir ci-dessus.

39 - David Parrish
Notez que les retraites ou même le jeu de "Une simple question de marche …" peuvent violer les quatre zones "interdites".

Un spéculateur foncier et financier qui a joué un rôle majeur dans le financement des Etats-Unis pendant la guerre. Ses nombreuses activités commerciales étaient basées à Ogdensburg, NY, dans la vallée du fleuve Saint-Laurent, à la frontière du Canada. Bien qu'il soit fédéraliste et très opposé à la guerre, il a négocié des prêts

et organisé le financement du gouvernement républicain pour payer la guerre. Beaucoup d'historiens pensent qu'il a passé un marché. Malgré l'importance militaire stratégique de la vallée du Saint-Laurent, les États-Unis n'ont fait qu'une tentative timide et désastreuse, en novembre 1813, pour l'utiliser comme corridor d'invasion pour attaquer Montréal et couper la route d'approvisionnement du Bas-Canada vers le Haut-Canada. Le reste du temps, les intérêts américains et britanniques ont poursuivi leur commerce transfrontalier florissant et leurs relations généralement pacifiques comme s'il n'y avait pas de guerre entre leurs pays. Les intérêts commerciaux de Parish continuent de prospérer. Cette carte est une épée à double tranchant. Si les américains jouent l'événement, ils gagnent plus de ressources (une carte supplémentaire à chaque tour) pour poursuivre la guerre. Mais s'ils descendent le fleuve Saint-Laurent, ils seront sévèrement pénalisés. Le joueur britannique pourrait même jouer cet événement pour protéger le Bas-Canada, au détriment de donner plus de ressources aux américains.

40 - James Monroe

Le secrétaire d'État Monroe était un homme extrêmement énergique qui, s'il l'avait pu, aurait rempli tous les rôles au sein du cabinet. Il a fait un très bon ministre de la Guerre (bien qu'il n'ait pas pris le poste avant la fin de la guerre), mais il avait tendance à faire de la microgestion. C'est à la bataille de Bladensburg, où il a tenté de remplir le rôle d'officier régimentaire avec des résultats plutôt désastreux, que cela a été le plus évident.

41- Les navires de Black Rocks

Black Rock était un port situé près de Buffalo, NY (il est maintenant dans Buffalo) et c'était un port maritime américain important à l'extrémité civilisée du lac Érié. C'est à quelques kilomètres en aval de la rivière Niagara depuis son embouchure sur le lac Érié. Il est donc difficile d'amener les navires sur le lac, et impossible lorsque Fort Erié - situé du côté canadien de l'embouchure de la rivière - est hostile. Lorsque les forces américaines ont réussi à capturer Fort Erié (bien que temporairement), Oliver Hazard Perry a abandonné ses efforts de construction à Presque Isle et s'est précipité à Black Rock. Il a pu y remorquer les navires de guerre (qui avaient été amarrés au port depuis le début de la guerre) jusqu'au lac Érié. Il a ensuite pu passer devant les navires de patrouille de Robert Barclay. Les navires de Black Rock ont été ajoutés à la flotte croissante de Perry à Presque Isle.

42- Les courses de Bladensburg

La bataille de Bladensburg n'a pas été le meilleur moment pour l'armée américaine. La milice était mal servie par ses commandants et elle n'avait pas grand-chose pour commencer. Le Maryland avait négligé la milice pendant des années et avait supposé qu'il n'y aurait pas besoin de l'appeler, et quand ils l'ont fait, la réponse a été décevante. Des ordres contradictoires ont été donnés, puis annulés. Les dirigeants politiques sont intervenus et n'ont jamais eu d'effet positif. Les ponts n'étaient ni défendus ni détruits et les différents commandements n'étaient pas du tout coordonnés. Comme on pouvait s'y attendre, cela s'est rapidement transformé en déroute et toute idée d'organiser une dernière résistance à Washington a été rapidement abandonnée. Il faudra environ 90 ans de plus aux États-Unis pour se rendre compte que le simple fait d'appeler la milice n'était pas nécessairement suffisant pour gagner un combat, et pour formaliser un système d'entraînement systématique de ses réservistes.

43 - Promouvoir un chef

Le succès au combat est un moyen sûr de séparer le blé de l'ivraie.

44- Dolly Madison

Après avoir tiré deux cartes, vous devez jouer une autre carte - n'importe quelle carte de votre main, pas seulement une des deux cartes tirées - mais vous ne pouvez pas passer.

Elle avait certainement une personnalité plus gagnante que son mari, qui se tenait plutôt à l'écart et faisait plus pour sauver Washington et son contenu que n'importe qui à la tête du pays. Elle est surtout connue pour avoir sauvé le portrait de George Washington, et cet acte était certainement courageux, visionnaire et rapide, mais elle a eu plus d'impact sur la guerre au début de la présidence de son mari. James était petit et studieux ; pas du tout sociable. Dolly était l'inverse : jolie et extravertie, une socialisatrice naturelle. Elle a organisé des soirées à la Maison du Président, invitant tous ceux qui pourraient être utiles à l'agenda de son mari. Des plumes politiques froissées ont été lissées, des présentations ont été faites, des accords ont été conclus. Sans elle, Madison n'aurait pas eu autant de succès. Selon la légende, elle inventa plus tard le Zinger et devint la marraine de la série télévisée Peanuts.

45 - Un peu plus qu'un marais pestilentiel

La raison pour laquelle Washington n'était pas mieux défendue, surtout par rapport aux autres villes de la côte est, était que la structure de commandement américaine

ne pensait pas qu'il y avait beaucoup à défendre. À l'époque, c'était une ville d'un peu plus de 15 000 habitants. Le Capitole était encore en construction. Ce n'était certainement pas la belle ville d'aujourd'hui. Si vous la visitez en août, vous pouvez commencer à voir leur point de départ cependant.

46- Corrompre des fournisseurs
Ils ont toujours existé et existeront toujours.

47, 48- L'esprit économe de la Nouvelle-Angleterre
Après avoir tiré deux cartes, vous devez jouer une autre carte - n'importe quelle carte de votre main, pas seulement une des deux cartes tirées - mais vous ne pouvez pas passer.

La seule façon pour les britanniques de nourrir leurs troupes et leur population civile était d'acheter de la nourriture aux agriculteurs américains. La clé, c'est qu'ils payaient en or. L'économie américaine, d'autre part, était dans le réservoir. Les britanniques ont pris des mesures extrêmes pour que ce trafic transfrontalier se poursuive sans interruption, ce qui explique les restrictions.

49,50- La frontière n'a pas de sens pour les fermiers
Voir note de la carte 47-48.

51, 52 – Marchez au canon !
Cela n'inclut pas les mouvements lacustres ou par mer.

Quand vos camarades sont attaqués, vous devriez leur venir en aide.

53- Napoléon subit un revers
Voir la note de la carte 21.

54 - Artillerie !
L'artillerie n'a pas joué un grand rôle dans la guerre, mais cela représente un effort conscient pour concentrer ses ressources et former une sorte de train de siège.

55 - Laura Secord
Secord a parcouru 32 km dans la nuit pour alerter les commandants britanniques d'une attaque américaine planifiée. Il y a toujours eu quelques questions sur les vrais détails de son réel héroïsme, mais à ce stade, elle est entrée au royaume de la légende.

56- Eclaireurs
Connaître son ennemi est une exigence évidente de tout commandant professionnel depuis Sun Tzu, mais souvent négligée pendant la guerre de 1812.

57- Traîtres
Les cartes tirées pendant le tour n'ont pas besoin d'être révélées.

On n'a pas pu mettre le portrait de Wilkinson sur toutes les mauvaises cartes.

58- Conflit entre généraux
Le tableau sur la carte montre Brock rencontrant Tecumseh, qui s'entendait assez bien, donc l'illustration montre le contraire de l'effet de la carte. James Wilkinson et Wade Hampton, qui se méprisaient l'un l'autre, en sont un meilleur exemple et c'est probablement la raison pour laquelle leur attaque " coordonnée " contre Montréal à la fin de 1813 a échoué si lamentablement.

59 - Chef incompétent
Il n'est pas nécessaire qu'il soit le commandant de l'expédition.

Étonnamment, parfois, pendant la guerre, on pouvait s'y prendre si mal qu'on pouvait être retiré du commandement. Mais il vous faudra y travailler.

60 - Intrigue politique
George Prevost (qui illustre cette carte) aidait la carrière de ceux qu'il aimait - et empêchait celles de ceux qu'il ne voulait pas. Le commandement politique américain n'était pas meilleur.

61- Eleazer Wood/Ralph Bruyeres
Eleazer Wood est le premier diplômé de West Point à mourir au combat. Lui et Bruyeres étaient deux des ingénieurs militaires les plus éminents à servir pendant la guerre, améliorant de nombreuses fortifications - Wood pour les américains et Bruyeres pour les britanniques. Ils sont morts à 4 mois l'un de l'autre.

62, 63 - Embuscade
L'une des principales images de l'histoire des États-Unis est celle qui voit les américains se battent comme des irréguliers, tendant une embuscade aux britanniques qui marchent en ligne droite, ce qui permet aux tireurs américains de décimer leurs rangs. Pendant la guerre de 1812, la situation s'est totalement inversée. À chaque fois, les américains tombaient dans une embuscade. Bizarrement, on n'en entend jamais parler.

64 – La barre de Presqu'île
Une barre de sable se trouvait à 1,5 m sous l'eau à l'entrée du port. Les canonnières de Perry ont franchi la barre sans problème, et ses goélettes n'ont pas causé trop de problèmes, mais ses deux bricks ont posé problème. S'il avait construit une frégate, cela aurait été encore plus difficile. Historiquement, le commandant britannique Robert Barclay n'a pas su profiter de la situation. Il avait bloqué Perry pendant un certain temps, mais il a dû retourner à sa base pour se ravitailler. À son retour à Presqu'île, Perry avait presque terminé sa traversée de la barre - les canonnières et les goélettes de Perry mirent les voiles avec confiance pour rencontrer la flotte de Barclay, les bricks non loin derrière. Barclay choisit de se retirer. Ce qu'il ne savait pas, c'est que les bricks de Perry n'avaient pas de canon à bord - ils avaient été enlevés pour alléger leur poids. Et si Barclay était arrivé quelques

heures plus tôt ? Les plus petits navires de Perry auraient vaillamment affronté toute la flotte de Barclay, mais ils auraient probablement été vaincus, et les bricks de Perry auraient été des cibles faciles.

65 – N'abandonnez pas le navire
Les célèbres dernières paroles du capitaine James Lawrence, à bord de *l'USS Chesapeake*, vaincu par le *HMS Shannon*. L'ami de Lawrence, Oliver Hazard Perry, a fait confectionner un drapeau avec ces mots dessus, et a hissé le drapeau du *Lawrence*, son vaisseau amiral à la bataille du lac Érié. Du moins, c'était pour la première partie de la bataille. Il est passé au *Niagara* au milieu de la bataille et a gagné la journée. C'est un grand avantage, surtout pour un excellent commandant comme Perry.

66 - Ouragan
Pour une raison étrange, il est difficile de maintenir un blocus lorsqu'un ouragan souffle.

67- Rafale
Les voiliers sont soumis aux caprices de la météo.

68 - Tempêtes sur les lacs
L'épave du *Edmund Fitzgerald* semble plutôt applicable ici.

69- Bateaux (ou luges) de contrebande
Les bateaux sont de petites embarcations à fond plat, généralement à rames ou à pagaies, qui étaient très utilisées dans la traite des fourrures. Ils pouvaient glisser inaperçus au bord d'un lac, déplaçant hommes et provisions. En hiver, les traîneaux pouvaient traverser les lacs gelés à une vitesse surprenante.

70 - Bon à prendre
Plusieurs fois, des navires sur les lacs se sont approchés un peu trop près du rivage et ont fini par être capturés, ce qu'ils ont appelé une opération de "dépeçage".

71- Les fusées de Congreve
Elles ont fourni l'éblouissement rouge à Francis Scott Key, mais rien d'autre. Elles ont fourni un petit avantage psychologique aux britanniques, au même titre que les cornemuses.

72, 73 – Le conseil de vos peurs
Peut être joué contre soi-même pour annuler "Une simple question de marche" (aussi les cartes 75, 76, etc.).

Aucun comité n'est audacieux. Oui, c'était exprès.

74 - Mauvais temps
Les routes de l'époque pouvaient être difficiles à emprunter par mauvais temps.

75- Très mauvais temps
Et parfois, elles étaient complètement délavées.

76 - Froussards
Non, vous ne pouvez pas être certain que cette carte s'applique à l'expédition ennemie contre laquelle elle est jouée. Si son commandant en chef a un facteur d'initiative supérieur à 3 ou 4, la carte est perdue.

James Wilkinson honore cette carte ; son expédition pour capturer Montréal fut l'exemple parfait de l'hésitation, du retard, de l'incertitude et de l'échec éventuel.

77- Mouvement de sécession de la Nouvelle-Angleterre
Le risque réel que la Nouvelle-Angleterre fasse sécession des États-Unis était très grand. Son impact majeur aurait été la fin du parti fédéraliste qui s'y identifiait de près.

78- La paix à tout prix
L'un des principaux avantages des négociateurs à Gand était que les deux parties souhaitaient sincèrement la paix. Malheureusement, cela s'est avéré l'exception plutôt que la règle dans les négociations de paix dans l'histoire.

79-Napoléon subit un revers
Voir note de la carte 21.

80 – Napoléon s'échappe
Cela s'est produit après la fin de la guerre. Évidemment, cela aurait été une incitation majeure pour les britanniques à faire la paix.

81, 82- Chef tué
L'une des principales plaintes entendues pendant les tests de jeu était que les britanniques perdaient trop de chefs et aussi que c'était toujours les bons. Le bilan des victimes de la guerre est le suivant : Isaac Brock, Tecumseh, Robert Ross, Edward Pakenham et Zebulon Pike. À l'exception de Pakenham, tous ces chefs sont parmi les meilleurs du jeux et tous, sauf Pike, étaient britanniques. Des commandants comme James Wilkinson n'ont jamais été assez près des lignes de front pour arrêter une balle. Le plus grand danger qu'il courait était de s'étouffer en mangeant.

84 – Chef blessé
Cependant, il faut se rappeler que Winfield Scott, Jacob Brown et Andrew Jackson ont tous évité de justesse la

mort pendant la guerre. Encore une fois, ce sont parmi les meilleurs commandants américains. Ce qui en a fait des commandants efficaces, c'est en partie ce qui a rendu leur existence précaire.

85 – La somme de toutes les peurs
Il est peut-être injuste d'avoir un portrait de Steven Van Rensselaer sur cette carte. Ses troupes étaient pour la plupart des milices mal entraînées et ses supérieurs ont donné des ordres tout en fournissant peu de ressources. L'effet fut le même : ses attaques le long de la rivière Niagara au début de la guerre, après avoir d'abord fait quelques gains, furent repoussées et vaincues.

86-"Rappelez-vous les raisins !"
C'est peut-être le cri de ralliement le plus étrange de l'histoire. Les troupes du Kentucky sous le commandement de James Winchester, se dirigeant vers la reconquête de Detroit, se sont retrouvées débordées et encerclées sur les rives de la rivière Raisin. Winchester se rendit, mais beaucoup de ses troupes furent tuées par des indiens sous le commandement d'Henry Proctor, qui ne fit rien pour intervenir. Le "massacre de la rivière Raisin" a entaché l'honneur britannique et la réputation du général Henry Proctor.

87- Échec du commandement
William Hull, peint sur cette carte, a déclenché l'invasion initiale du Haut-Canada à partir de sa base de Detroit. Il s'attendait à ce que les gens de la région l'accueillent comme un libérateur, mais quand cela ne s'est pas produit, il a perdu courage et s'est replié. Peu de temps après, il a remis Detroit à Isaac Brock et Tecumseh.

88 - George Cockburn
En 1812, le contre-amiral George Cockburn est affecté au service de Sir John Warren à la station nord-américaine de la Marine. Warren était plutôt inactif, alors Cockburn a pris les choses en main. Il a établi une base sur l'île Kent, dans la baie de Chesapeake, et s'est mis à naviguer sans relâche d'un bout à l'autre de la baie, saisissant les navires américains, perturbant le commerce et attaquant les ports. L'amiral Alexander Cochrane remplace Warren, mais Cockburn continue d'avoir son propre programme. Il n'avait vraiment aucune autorité pour l'expédition sur Washington, mais il l'a quand même menée. Alors que les britanniques finissaient d'y brûler les bâtiments publics, Cockburn avait encore une chose à faire. Il amena un groupe de soldats britanniques au *National Intelligencer*, un journal qui avait été particulièrement critique à l'égard de ses déprédations dans le Chesapeake. Il avait l'intention d'incendier le bâtiment, mais un groupe de femmes du quartier le persuada de ne pas le faire - elles craignaient que le feu ne se propage à leurs maisons voisines. Au lieu de cela, il ordonna aux troupes de démolir le bâtiment et de détruire les presses, en s'assurant qu'elles détruisent tous les caractères "C" pour qu'aucun autre morceau mentionnant son nom ne puisse être imprimé ! Après la guerre, il conduisit Napoléon en exil à Sainte-Hélène, devint plus tard amiral de la flotte, puis Premier Lord de la Mer, et fut un farouche opposant à l'abolition de l'esclavage dans l'empire britannique.

89 - Une stratégie unifiée
Malheureusement pour les deux camps, cela ne s'est jamais produit pendant le conflit. Ça aurait été utile. Mais les britanniques s'en approchèrent, ainsi une peinture du Prince Régent orne cette carte.

90 - Confusion au sommet
D'un autre côté, c'était un événement régulier. Surtout pour les américains. C'est la photo du président Madison sur la carte.

91, 92- La cité brûle
Bien qu'elle puisse donner un coup de fouet temporaire au moral de vos troupes, cette sorte d'action "barbare" ne sera pas bien accueillie par la communauté internationale et même par vos citoyens les plus réfléchis. Tous deux feront pression en faveur de la cause de la paix et la fin de la barbarie.

93- L'Espagne entre en guerre
Si plus d'une tribu indienne civilisée est belligérante, les six points peuvent être divisés de n'importe quelle façon, dans les limites du mélange des pions.

Depuis environ 1700, entendre que l'Espagne vous avait déclaré la guerre équivaut à entendre que le propriétaire du terrain sur lequel vous pénétrez a libéré son paresseux d'attaque. Ce n'était pas assez pour vous dissuader de votre ligne de conduite. En même temps, si vous étiez leur allié, vous vous rendiez compte immédiatement que vous auriez à faire plus de travail qu'auparavant. Certains ont dit que me faire aider, c'est comme avoir l'Espagne comme alliée. Ce n'est pas parce que les choses sont vraies que tu dois le dire. Crétins !

94 - Expansionnisme américain en Floride
L'Espagne n'avait pas la capacité de défendre la Floride. En conséquence, les aventuriers américains, encouragés par le gouvernement américain, se sont emparés de l'île d'Amelia et ont tenté de former leur propre gouvernement ou d'annexer le territoire aux États-Unis. Ils ont été vaincus plus par leur propre incompétence et leur apathie générale que par tout ce que le gouvernement colonial espagnol a fait. Finalement, la Floride sera annexée par les États-Unis en 1822.

95 - Jean Lafitte
La plus grande contribution d'Andrew Jackson à la bataille de la Nouvelle-Orléans a peut-être été d'amener les pirates baratariens de Jean Lafitte à rejoindre les américains plutôt que les britanniques. Ils ont aidé les américains, en particulier leurs artilleurs experts et leurs magasins de munitions, mais ils auraient été un atout énorme pour les britanniques, avec leur connaissance locale de tous les chemins autour de la Nouvelle-Orléans.

96 – Fortes pluies
Les routes en velours côtelé étaient construites en abattant des arbres et en plaçant les billots perpendiculairement à la direction du déplacement. Ces routes étaient considérées comme de bonnes routes à l'époque.

97- Rude hiver
Ne peut être joué que pendant un tour d'hiver.

Évidemment, l'hiver au Canada est légèrement différent de celui de l'Alabama.

98 - Travaux de fortifications
Ce que les gens ne croient pas pouvoir accomplir, ils ne le feront pas.

99 - Hymne national
Nous encourageons les joueurs à écrire leurs propres versions avec les détails du jeu. J'ai trouvé que cela me donne un avantage psychologique puisque je n'ai aucune capacité musicale et que je ne sais pas chanter et cela tend à laisser mon adversaire hors du jeu.

100 – Combat à mort
Parfois, il faut prendre des coups pour pouvoir les donner.

101-Une méchante affaire
Parfois, c'est une bonne idée de réduire vos pertes.

102- Action retardée
Dans *Amateurs To Arms !*, les troupes ont souvent plus de valeur que la terre.

103- Trêve
En 1812, peu après que les États-Unis eurent déclaré la guerre, les commandants sur le terrain ont négocié une série de trêves sur presque tous les fronts. Peut-être que rien n'en dit plus sur la planification américaine de la guerre que cela. La carte montre un beau portrait de Gilbert Stuart d'Henry Dearborn, qui a arrangé une trêve majeure avec George Prevost.

104- Incertain de la victoire
Non, vous ne pouvez pas être certain que cette carte s'applique à l'expédition ennemie contre laquelle elle est jouée. Si son chef commandant a une valeur tactique supérieure à 1, la carte est perdue.

Wade Hampton illustre cette carte. Il dirige l'une des deux expéditions américaines vers Montréal en 1813. Confronté par un millier de miliciens canadiens à Châteauguay, son commandement de loin supérieur se retira, se perdant, en plus, dans les bois. Il est retombé sur sa base à Four Corners, New York.

105 - Crise financière
Les deux camps ont connu des problèmes financiers pendant la guerre. Le commerce britannique a été affecté par la longue lutte contre Napoléon et les subventions massives à leurs alliés ont épuisé leur trésor. Les américains, en revanche, partaient d'une position beaucoup plus faible. Jefferson et Madison avaient imposé un embargo sur le commerce américain, ce qui, considérant que la principale source de revenus du gouvernement fédéral provenait des tarifs douaniers, a eu pour effet de réduire le budget de presque moitié. L'une des raisons pour lesquelles les deux camps étaient si désireux de rechercher la paix était que les poches étaient vides.

106- Sortie sur le lac
L'une des principales difficultés rencontrées par les deux camps était que leurs commandants navals étaient extrêmement réticents à risquer leurs flottes. Pourtant, parfois, vous pourrez les mettre en marche.

107- Quels rochers ?
Tout au long de la guerre, les navires couleront à cause du mauvais matelotage, du mauvais temps, des conditions de surcharge, etc. Il n'y avait pas moyen de savoir quel navire ou même quel lac.

108 - Un héros grandit
Les cartes d'Incompétence Momentanée peuvent affecter les héros.

Il y a toujours des hommes qui se montreront à la hauteur.

109 - Renforts britanniques
Tout au long de la guerre, les britanniques parviendront à trouver un petit nombre de soldats de diverses garnisons coloniales pour aider à protéger le Canada.

110 - Les alliés indiens rentrent chez eux
L'une des difficultés que les britanniques avaient avec leurs alliés indiens était qu'ils devaient les nourrir, leur fournir des provisions et du butin pour les garder enthousiastes au sujet de la guerre.

111- William Weatherford
Weatherford était d'origine écossaise et il était le chef de la faction Bâton rouge pendant la guerre des Creeks. Dans une large mesure, Weatherford a été dépassé par les jeunes braves militants de la tribu et n'a pas réussi à les retenir. Il a été un chef de file efficace au combat et a été en mesure de conserver son leadership après l'instauration de la paix.

112- Cavalerie !
Il y avait très peu de place pour le combat à cheval lors de la guerre de 1812, mais la charge de la milice du Kentucky à la bataille de la Thames a porté le coup décisif. Et Andrew Jackson a utilisé les volontaires montés du Tennessee dirigés par John Coffee avec succès pendant la guerre des Creeks.

113 - Lloyd's de Londres fait pression pour la paix
Pendant moins de 3 ans de guerre contre les britanniques, les américains ont réussi à détruire plus de navires ennemis que les français en plus de 15 ans. Finalement, l'assurance coûta plus cher que la valeur de la cargaison. Une lutte menaçait toute la base du pays, l'autre menaçait les profits.

114 - Le gouvernement américain fait banqueroute
Comme évoqué en crise financière, les États-Unis ont dû faire face à des difficultés extrêmes pour financer la guerre. Au moins deux fois, on a sérieusement envisagé d'intenter des poursuites pour la paix parce que le gouvernement ne pouvait pas payer pour la guerre. N'êtes-vous pas heureux que le Congrès américain ait évolué à un point tel que l'idée même est maintenant considérée comme impensable ?

115 - "Nous avons rencontré l'ennemi et ils sont à nous"
La victoire de Perry sur le lac Érié garantissait aux américains le contrôle du théâtre du Nord-Ouest pour le reste de la guerre. Elle a également donné lieu à l'une des grandes citations de l'histoire américaine.

116 - Noah Brown
"Sans restrictions" permet au joueur américain de payer les points d'opérations pour avancer de plusieurs cases avec le même navire.

L'un des véritables héros méconnus du côté américain, Noah Brown a permis aux États-Unis de contester le contrôle des lacs. Constructeur de navires prospère à New York, M. Brown a été appelé au lac Ontario pour aider à construire des navires pour le Commodore Isaac Chauncey, où il a rapidement construit plusieurs navires. Oliver Hazard Perry l'a amené au lac Érié, où Brown a construit une flotte entière en un rien de temps ! Plus tard, alors que les britanniques menaçaient d'utiliser le lac Champlain comme autoroute pour envahir New York, il réussit le même exploit, construisant rapidement une flotte pour Thomas MacDonough.

117- Programme secret de construction de frégate
En cas d'urgence grave, avec beaucoup d'efforts, un plus gros navire pouvait parfois être achevé en un temps record. Les britanniques l'ont fait avec la frégate *HMS Confiance* sur le lac Champlain, mais la ruée vers l'achèvement ne lui a pas été profitable : elle a été vaincue à la bataille de Plattsburgh, deux semaines seulement après sa mise à l'eau.

118 - "Ce sont des Réguliers, par Dieu !"
Il ne fait aucun doute qu'un commandant britannique ait dit ce qui précède, mais la fierté de Winfield Scott de penser qu'on aurait pu dire cela était bien placée. Dans une très large mesure, l'idée du professionnalisme dans l'armée américaine est née à cette époque.

119-Davy Crockett
Bien qu'il n'ait pas joué un grand rôle pendant la guerre des Creeks, Crockett a commencé son ascension vers la gloire en tant que chef de la milice du Tennessee sous Andrew Jackson.

120- Sam Houston
Les cartes d'incompétence momentanée peuvent affecter Houston.

Encore un autre jeune homme qui a commencé sa carrière dans la guerre des Creeks, il suivit une voie totalement différente de celle d'Andrew Jackson. Il est probable qu'aucun politicien américain de l'époque n'avait une attitude plus sympathique envers les amérindiens que Houston. Andrew Jackson a peut-être été le chef américain le plus anti-amérindien de tous les temps.

121- Pas de nouvelles taxes !
Plusieurs propositions ont été présentées au Congrès au cours de la guerre qui visaient à augmenter les impôts pour payer le conflit. Celles-ci ont été rejetées en raison des prochaines élections. Les choses ne changent pas autant qu'on le croit.

122- "Une simple question de marche..."
À mon humble avis, Thomas Jefferson est le président le plus surestimé de l'histoire des États-Unis. Il serait presque une parfaite célébrité pour notre époque. Ses réalisations, bien qu'impressionnantes, ont été gonflées à un point incroyable, et ses échecs ont été oubliés. Au cours de sa présidence, il a tenté de dissoudre la Marine qui s'était développée en une force capable, il voulut se débarrasser de l'Académie naissante de West Point, il s'est lancé dans des politiques économiques insensées qui ont laissé le pays dans une position précaire et il laissa les affaires étrangères dériver à un point tel que la guerre est devenue presque inévitable. Il y avait deux points de vue différents sur la manière dont les Etats-Unis devraient et allaient se développer : Jefferson et Alexander Hamilton. Dans presque tous les cas, Hamilton avait raison. La citation ci-dessus fait référence à la croyance de Jefferson selon laquelle conquérir le Canada serait "une simple question de marche". Je ne veux pas insinuer qu'il était un mauvais président, il ne l'était pas. Il n'a jamais été le colosse que les générations suivantes ont fait de lui.

123- Le Sage de Monticello
La principale réponse que j'ai eu tendance à obtenir contre ce qui précède est l'argument que Monticello est une maison vraiment cool. Bien remarqué, mais je ne pense pas que le talent en architecture signifie grand-chose. Sauf pour la recherche d'un partenaire dans la conception de jeux. Le dernier volume (sur six !) de la biographie phare de Dumas Malone sur Jefferson porte le même nom que cette carte. Durant cette période de la vie de Jefferson, il conseillait ses importants invités chez lui. Donc, si les américains utilisent cette carte contre les britanniques, c'est évidemment un bon conseil qui les

aide dans leur effort de guerre ; mais si les britanniques utilisent cette carte contre les américains, c'est un mauvais conseil qui conduit au gaspillage de ressources précieuses.

124- Daniel Wells & Henry McComas
Notez que cette carte prend effet avant le combat, donc un chef subordonné (ou un chef de remplacement) doit prendre le commandement. La valeur tactique et le nombre de troupes attaquant peuvent être affectés.

La tradition veut qu'il s'agisse des deux jeunes hommes qui ont tué Robert Ross à la bataille de North Point. Bien que personne ne sache vraiment s'ils l'ont fait ou non, ils sont morts au cours des combats qui ont suivi et ils méritent qu'on se souvienne d'eux comme tout le monde. À un moment donné, le jour férié officiel du Maryland était le *Defenders Day*, le 12 septembre, et le jour où Baltimore a combattu les britanniques a été célébré avec les festivités habituelles. De nos jours, elle est presque oubliée et ignorée.

125 - (voir aussi 13) "Old Ironsides"
La *Constitution* a eu tellement de succès pendant la guerre que nous lui avons donné deux cartes. Sa dernière victoire - contre le *HMS Cyane* et le *HMS Levant* - a eu lieu deux mois après la signature de la paix.

126 - Passez à travers le blocus
Il est impossible d'imposer un blocus parfait, surtout à l'ère de la voile. Quand la marée est bonne et que le vent est favorable, un capitaine agressif peut s'en sortir. *L'USS Constellation* ne l'a jamais fait. Elle a été amarrée à Norfolk pendant toute la guerre. Mais la *Constitution* y est parvenue à plusieurs reprises pendant la guerre.

127- Promotions d'armée
À plusieurs reprises pendant la guerre, un groupe entier d'officiers subalternes ont tous été promus simultanément.

128, 129 - Promotion politique
Parfois, les meilleurs et les plus brillants étaient même promus.

130- Transfert de général
James Wilkinson a inspiré cette carte. Après qu'Henry Dearborn fut relevé de ses fonctions en 1813 pour ne pas avoir réussi à prendre le Canada, il fut remplacé par.....le général James Wilkinson ! Avec le recul que nous avons maintenant, aucun joueur américain ne ferait jamais cela. Donc, pour intégrer cet événement dans la simulation, nous avons pris une carte qui à l'origine n'était destinée qu'à faciliter le déplacement de vos propres commandants en chef, et l'avons rendue plus intéressante.

131 - Nouvelles règles de l'Armée
John Armstrong n'était pas un grand commandant ni un ministre de la Guerre très compétent. Mais ses "Règles et Règlements" ont été un document remarquable qui a eu des effets immédiats et durables, fournissant le modèle sur lequel tous les suivants ont été fondés. En sachant que cette carte est dans le talon, c'est une bonne raison de promouvoir John Armstrong au poste de Secrétaire à la Guerre.

132 - Nation indienne
L'un des objectifs prétendument britanniques était d'établir un état amérindien pour contenir la croissance des États-Unis. En réalité, comme d'habitude, les britanniques utilisaient les indiens comme monnaie d'échange et même s'ils avaient réussi à établir un tel état, il est probable que cela n'aurait fait qu'exacerber le conflit.

133 - John Norton
Norton mena les iroquois contre les américains le long de la frontière du Niagara. Il est intéressant de noter que Norton lui-même était un cherokee écossais, mais qu'il avait été adopté par la tribu Mohawk et qu'il avait accédé à un poste de commandement.

134- Black Hawk
Black Hawk était le chef de la tribu Sauk et il les a menés contre les colonies américaines dans le Nord-Ouest. Son hostilité envers les États-Unis se poursuivra au point qu'il eut sa propre guerre contre eux.

135 – Red Jacket
Il était le chef des Senecas à New York et, ironiquement, leur a donné son nom, il les a menés au combat aux côtés des troupes américaines. Leur enthousiasme pour le conflit a diminué considérablement lorsqu'ils ont découvert qu'ils allaient combattre d'autres iroquois et ils ont par la suite cessé leur aide.

136 - Tête ronde
C'était un chef Wyandot qui a soutenu Tecumseh - une fois qu'il a vu que les britanniques étaient sérieux, avec leur prise de Ft Mackinac - et il est mort à ses côtés lors de la bataille de la Thames.

137- Fournisseurs corrompus
Voir note de la carte 46.

138 - Corsaires américains
Lorsque vous êtes la plus grande nation commerçante du monde, elle fournit à vos ennemis un grand nombre de cibles. Les américains en ont profité.

139 – L'esprit économe de la Nouvelle-Angleterre
Voir note des cartes 47 et 48.

140 - Oncle Sam
Fonctionne contre les deux types de cartes « Fournisseurs corrompus ».

Samuel Wilson était un emballeur de viande de New York qui a fourni le gouvernement américain pendant la guerre, apparemment avec de la viande comestible. De là, il n'a fallu qu'un petit pas pour devenir le symbole du pays. Tu aurais peut-être dû sécher tes études de médecine et devenir emballeur de viande et faire quelque chose de ta vie ? Vous pouvez visiter sa tombe à Troy, New York, mais ils ferment les portes à 18h. J'y suis arrivé à 18h05. Eh bien ...

141 - Déserteurs
Les deux camps ont souffert tout au long de la guerre des déserteurs.

142 - Joshua Barney
Barney commandait la flottille de la baie de Chesapeake pendant la guerre et tenta (avec peu de succès) d'empêcher les raids britanniques sur la région. Lui, ses marins et ses marines ont fourni la seule résistance américaine efficace à Bladensburg ; malheureusement, il est difficile de s'élever comme des aigles quand on est entouré de dindes en fuite et paniquées.

143- Le capitaine Decatur capture une frégate
Steven Decatur était le capitaine le plus célèbre de la marine américaine au début de la guerre, grâce à son service dans les guerres barbaresques. Horatio Nelson appelait l'un de ses exploits "l'acte le plus intrépide et le plus audacieux de l'époque". Sa bataille contre le *HMS Macedonian* combina le bon matelotage avec la chance, forçant le navire britannique à se rendre. *L'USS United States* et sa prise sont entrés dans le port de New York, accueillis par une foule en liesse. Lors de sa croisière suivante, il fut conduit à New London, Connecticut, par une escadre britannique supérieure, où l'United States allait passer le reste de la guerre.

144 - William Clark
Si Zachary Taylor est déjà en jeu, le joueur américain peut choisir de l'emmener à St Louis ou de le laisser sur place.

La deuxième banane à Meriwether Lewis (tout comme Art Garfunkel, John Oates et jelly). Lewis était mort avant le début de la guerre (dans des circonstances suspectes auxquelles James Wilkinson était lié. Mec, cet homme est un mauvais cheval !) Mais Clark était gouverneur du territoire du Missouri et a dirigé les efforts pour garder le fleuve Mississippi sous contrôle américain pendant la guerre. Zachary Taylor était un jeune officier sous son commandement qui a mené une grande partie des combats pendant cette période.

145, 146- Les ordres adverses sont perdus par la poste
Je recommanderais d'envoyer deux copies, mais c'est juste moi. L'utilisation de cette carte est le seul moyen de créer une campagne combinée dans le jeu (voir le commentaire des campagnes majeures et mineures).

147- Corsaires américains
Il y avait beaucoup de navires américains qui ont commencé la guerre dans des ports neutres et qui n'ont pas pris la peine de rentrer aux États-Unis. Beaucoup d'entre eux recevront des lettres de marque du consul américain disponible le plus proche et se mettront au travail. De toute évidence, la Royal Navy n'a pas pu bloquer tous les ports du monde, ce qui a permis à cette situation de perdurer durant toute la guerre.

148 - Renforts britanniques
Voir note de la carte 109.

149 - Le gouvernement britannique tombe
Évidemment, la stabilité du gouvernement britannique a été affectée par beaucoup plus de choses que par quelques troubles naissants en Amérique du Nord, mais son sort aurait joué un rôle démesuré dans les négociations de paix. C'est quelque chose qui ne s'est pas vraiment produit, mais qui aurait pu se produire.

150 Samuel Smith
Les cartes d'incompétence momentanée peuvent affecter Smith.

Smith était un marchand et un politicien de Baltimore qui avait servi lors de la Révolution. Il a été placé aux commandes des défenses de Baltimore et de la milice du Maryland avant l'attaque britannique. Il a eu quelques idées nouvelles telles que l'appel de la milice avant l'attaque et la construction de fortifications. En grande partie grâce à ses efforts, l'attaque britannique a échoué. C'est incroyable ce qui peut arriver lorsque le commandant prend des mesures concrètes.

BIBLIOGRAPHIE

Borneman, Walter R., "*1812: The War That Forged a Nation*", Harper Collins Publishers, New York, NY, 2004.

Elting, John R., "*Amateurs, to Arms! A Military History of the War of 1812*", De Capo Press, Chapel Hill, NC, 1995.

George, Christopher T., "*Terror on the Chesapeake: The War of 1812 on the Bay*", White Mane Publishing Company, Shippensburg, PA, 2001.

Hickey, Donald R., "*The War of 1812: A Forgotten Conflict*", University of Illinois Press, Urbana, IL, 1989.

Hickey, Donald R., "*Don't Give Up the Ship!: Myths of the War of 1812*", University of Illinois Press, Urbana, IL, 2006

Langguth, A. J., "*Union 1812: The Americans Who Fought the Second War of Independence*", Simon & Schuster, New York, NY, 2006.

Lardas, Mark, "*Great Lakes Warships 1812-1815*" Osprey Publishing, Oxford, UK, 2012

Lardas, Mark, "*Constitution vs Guerriere: Frigates during the War of 1812*", Osprey Publishing, Oxford, UK, 2009.

Latimer, Jon, "*Niagara 1814: The final invasion*", Osprey Publishing, Oxford, UK, 2009.

Lossing, Benson J., "*Pictorial Field-Book of the War of 1812*", 1869, available on line at: http://freepages. history.rootsweb.ancestry.com/-wcarr1/Lossing2/Contents.html

McKenna, Brian, "*The Galafilm War of 1812 Web-site*", companion website to the 4-part documentary series, http://www.galafilm.com/1812/e/index.html

Pickles, Tim, "*New Orleans 1815: Andrew Jackson crushes the British*", Osprey Publishing, Oxford, UK, 1994.

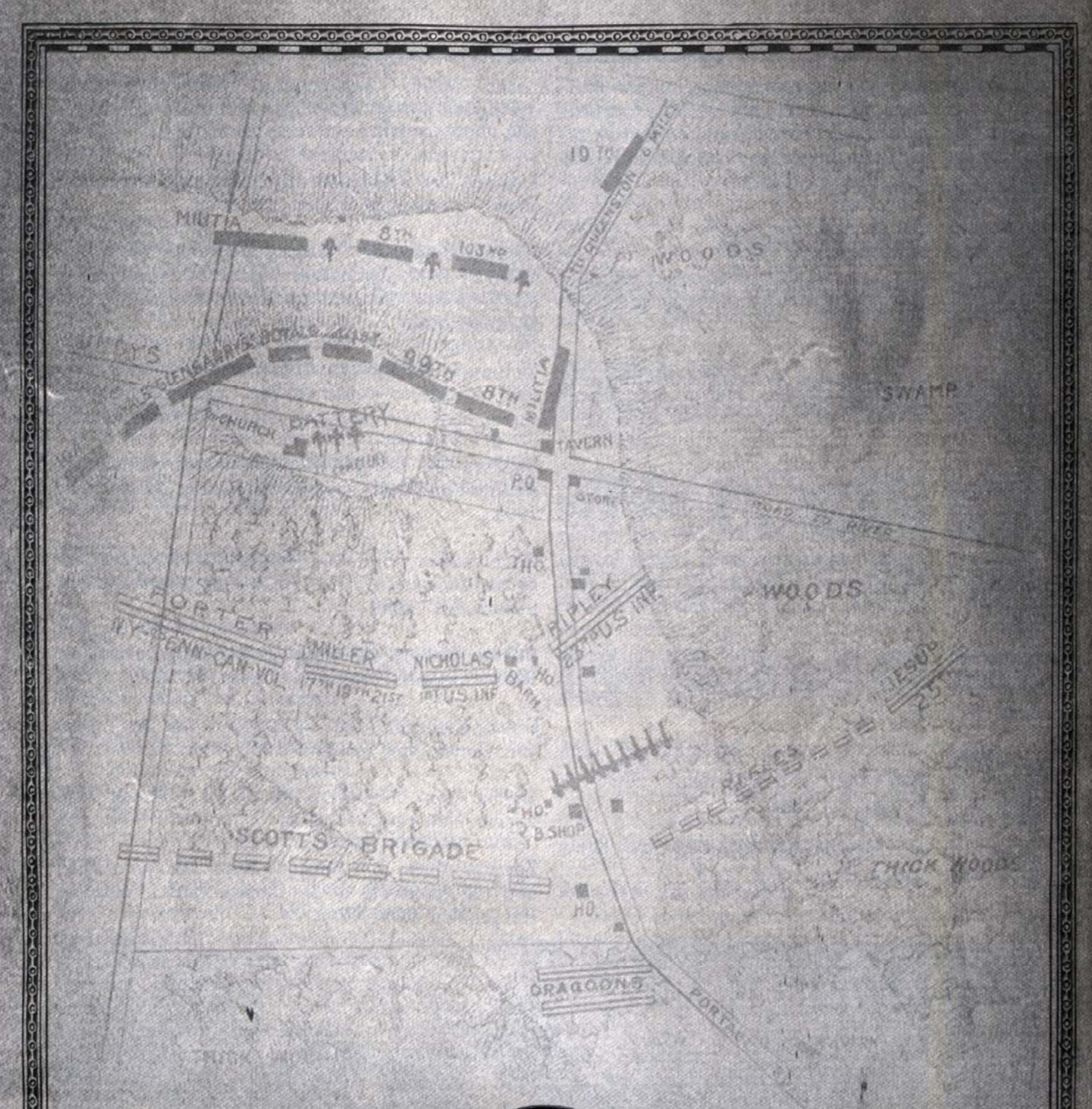
Pitch, Anthony S., "*The Burning of Washington: The British Invasion of 1814*", Naval Institute Press, Annapolis, MD, 2000.

Remini, Robert, "*Andrew Jackson and his Indian Wars*" , Penguin Books, New York, NY, 2002

Scarry, Richard, "*What Do People Do All Day*", Random House, New York, NY, 1968

Taylor, Man, "*The Civil War of 1812*", Knopf Publishers, New York, NY, 2010

Zuelhke, Mark, "*For Honour's Sake: The War of 1812 and the Brokering of an Uneasy Peace*", Random House, New York, NY, 2007



War of 1812

ANNIVERSARY

200th

EDITION

CLASH OF ARMS GAMES

Clash of Arms Games
1804 Hoffmansville Road
Sassamansville, PA 19472-0212
www.clashofarms.com

PRINTED IN USA

1203-128