

# Washington's War

AIDE de JEU  
Joueur BRITANNIQUE



## JOUER UN EVENEMENT 6.31



Exécutez toutes les actions décrites par le texte de la carte.

Toute carte événement dont le titre est écrit sur fond rouge est une carte de bataille.

Elle ajoute +2 au jet de dé si elle est jouée au début d'une bataille.

## DEFAUSSER UN EVENEMENT 6.32



1. Pas d'action; ou
2. Faites **1 action politique**; ou
3. **Retirez** un marqueur de CP américain **adjacent** à un espace ami libre de toute présence américaine. (unité, général ou Congrès)

Peut aussi être défaussé au début d'une bataille pour bénéficier d'un modificateur de +1

## EVENEMENTS SPECIAUX 6.34



7 cartes spéciales comportent la mention "Must Be Played". Elles doivent **obligatoirement** être jouées pendant la phase stratégique, le moment étant laissé au choix du joueur. Si une telle carte est tirée au hasard de la main de l'adversaire, l'événement se produit immédiatement.

## CARTE 1 OPS 7.1



Faites **1 action politique**

Placez des renforts

Commencez ou poursuivez une file d'opérations.

## CARTE 2 OPS 7.1



Activez soit Burgoyne soit Cornwallis

Faites **2 actions politiques**

Placez des renforts

Commencez ou poursuivez une file d'opérations.



## CARTE 3 OPS 7.1



Activez n'importe quel général britannique

Faites **3 actions politiques**

Placez des renforts



Peut être échangée contre une carte événement défaussée par le joueur américain pendant la **phase stratégique** (pas contre une carte défaussée **pendant une bataille**).

## CAMPAGNE 7.2A



Activez **2 généraux**



ou activez **1 général** et menez **1 débarquement**

## GRANDE CAMPAGNE 7.2A

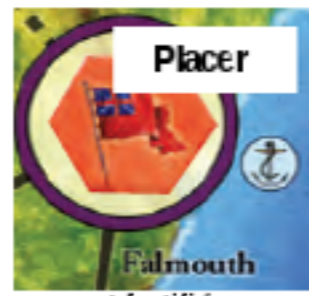


Activez **3 généraux**



ou activez **2 généraux** et menez **1 débarquement**

## DEBARQUEMENT 7.2B



Retourner **OU**

Placer

Impossible dans un port fortifié, un port sous blocus ou un port occupé par les américains (général, unité ou Congrès)

## ACTIONS POLITIQUES 10.1B

### PLACER



Forcément adjacent



Tous les ports sont adjacents (indépendamment du blocus)

### PLACER

Nécessite la présence d'une armée britannique



Pas forcément adjacent

### RETOURNER

Nécessite la présence d'une armée britannique



Pas forcément adjacent

Peut permettre de jouer la première carte de la phase stratégique



## COMBAT: Modificateurs 9.4

**Résultat de base**

\_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_  
**Nombre d'unités**

### Valeur de commandement 9.3

Ne peut pas être supérieure au nombre d'unités

Jet de dé:

1 - 3    4 - 6

Cornwallis	2	4
Burgoyne	1	2
Howe	3	6
Clinton	2	4
Carleton	1	3

**+1 Armée régulière Britannique** 9.41  
Si toujours disponible.

**+1 Soutien de la Royal Navy** 9.42  
Si la bataille se déroule dans un port (sauf blocus ou fort ennemi).

**+1 Milice** 9.43  
Si les britanniques contrôlent plus d'espaces dans la colonie. Le Canada nécessite le contrôle de Montréal & Québec.

**Si défaussée à l'étape 1.** 9.45  
(une seule carte événement par bataille)

**+2 Carte de bataille**  
OU

**+1 N'importe quelle carte événement défaussée**  
(sauf événements spéciaux)

## PERTES du VAINCU 9.5

Jet de dé :

1 - 3	- 1 unité
4 - 5	- 2 unités
6	- 3 unités

## PERTES du VAINQUEUR 9.5

**Habilité du Gén. vaincu** - 1 unité  
Sur un jet de dé de :

Pas de Général	1
1	1 - 2
2	1 - 3
3	1 - 4

## PRINCIPES de MOUVEMENT 7.3

**Mouvement de base britannique** 9.4  
Les généraux activés peuvent se déplacer de 4 espaces avec un maximum de 5 unités.

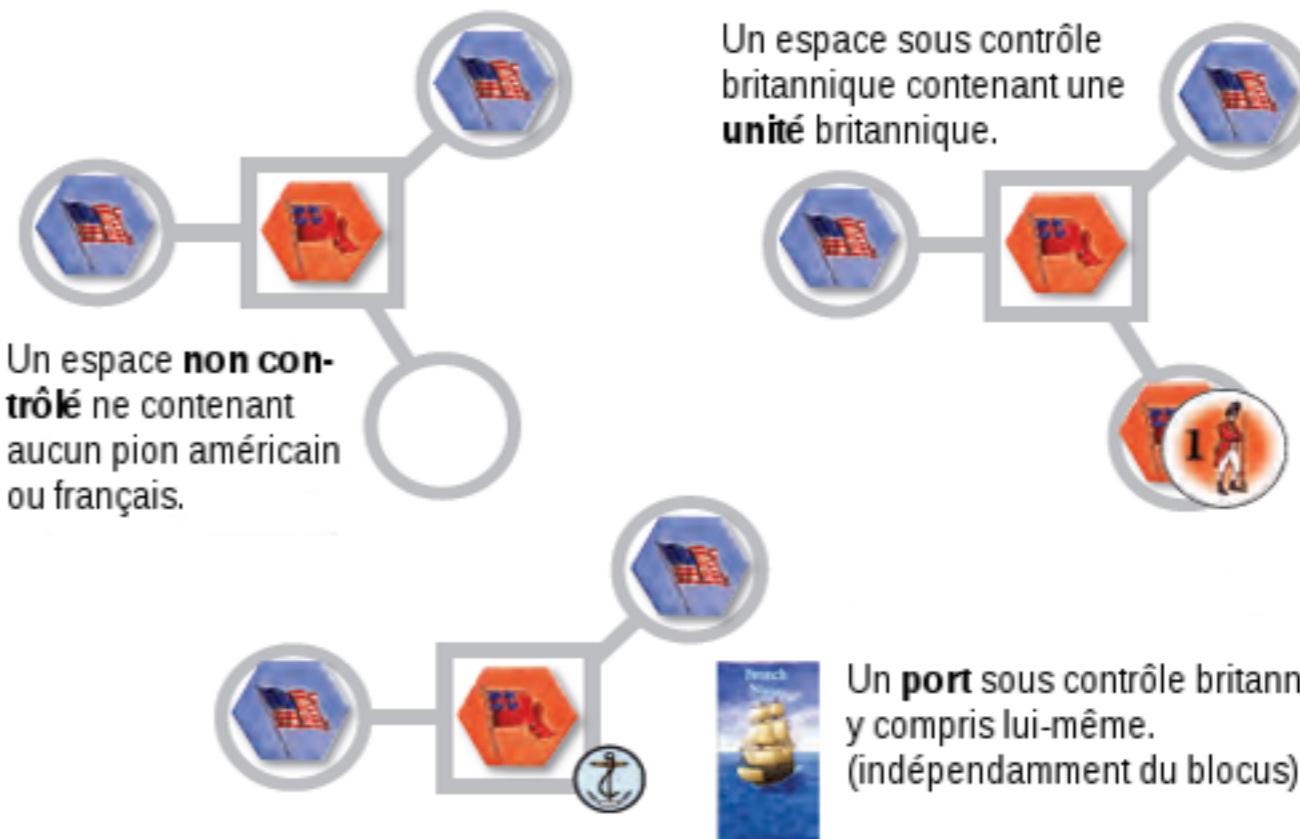


**Mouvement régions sauvages** 9.6  
Lignes pointillées



## CONTROLE POLITIQUE ET ISOLEMENT 10.3

Un marqueur de CP britannique n'est pas isolé s'il est relié via des espaces adjacents sous contrôle britannique à :



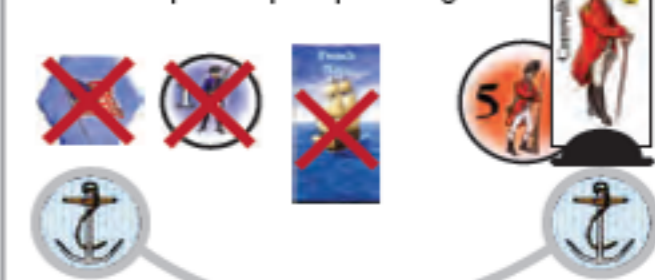
**Overrun** 9.7  
Un général activé avec 4 ou 5 unités entre dans un espace avec 1 unité sans général.



**Capitulation** 9.63  
Se produit quand une armée vaincue ne peut pas battre en retraite (9.63B). La capitulation intervient également si une armée ennemie entre dans un espace avec un général sans unités.



**Mouvement naval britannique** 7.5  
Vers n'importe quel port éligible.



**Retraite britannique par mer** 9.62  
Une armée Britannique vaincue dans un port peut battre en retraite par mer vers un autre port non soumis à un blocus et ne contenant ni unités ni marqueur de CP américains. Le port de départ ne doit pas être sous blocus ni être un port fortifié sans CP Britannique.

# Washington's War

AIDE de JEU  
Joueur AMERICAIN



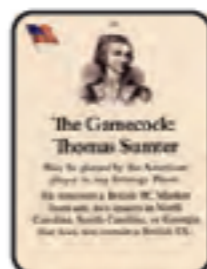
## JOUER UN EVENEMENT 6.31



Exécutez toutes les actions décrites par le texte de la carte.

Toute carte événement dont le titre est écrit sur fond bleu est une carte de bataille.  
Elle ajoute **+2** au jet de dé si elle est jouée au début d'une bataille.

## DEFAUSSER UN EVENEMENT 6.32



1. Aucune action; ou
2. Faites **1 action politique**, forcément **adjacente** à un marqueur de CP américain; ou
3. **Retirez** un marqueur de CP britannique **adjacent** à un espace ami non occupé par des unités britanniques.

Peut aussi être défaussé au début d'une bataille pour bénéficier d'un modificateur de **+1**

## EVENEMENTS SPECIAUX 6.34



7 cartes spéciales comportent la mention "*Must Be Played*". Elles doivent **obligatoirement** être jouées pendant la phase stratégique, le moment étant laissé au choix du joueur.  
Si une telle carte est tirée au hasard de la main de l'adversaire, l'événement se produit immédiatement.

## CONGRES CONTINENTAL 7.7



Si le Congrès continental est dispersé, les possibilités d'action politique du joueur américain sont réduites:

**PLACER RETOURNER RETIRER**

Carte OPS **Non** **Oui** **-**

Événement défaussé\* **Non** **Non** **Oui**

\*Il est toujours possible de jouer des cartes événement pour placer des marqueurs de CP.

## CARTE 1 OPS 7.1



Activez un général: Washington, Greene, Lafayette, ou Arnold.

Faites **1 action politique**

Placez **1 unité** de renforts

Commencez ou poursuivez une file d'opérations.

## CARTE 2 OPS 7.1



Activez n'importe quel général américain ou français.

Faites **2 actions politiques**

Placez **2 unités** de renforts

Commencez ou poursuivez une file d'opérations.

## CARTE 3 OPS 7.1



Activez n'importe quel général américain ou français.

Faites **3 actions politiques**

Placez **3 unités** de renforts

Peut être échangée contre une carte événement défaussée par le joueur britannique pendant la **phase stratégique** (pas contre une carte défaussée **pendant une bataille**).

## ACTIONS POLITIQUES 10.1A

### PLACER



Pas forcément adjacent

### RETOURNER

Nécessite la présence d'un général américain (avec ou sans unités).



Pas forcément adjacent

## CAMPAGNE 7.2A



Activez **2 généraux**



## GRANDE CAMPAGNE 7.2A



Activez **3 généraux**



## ATTRITION HIVERNALE 11.2



Où qu'elles soient, réduisez vos forces de moitié (pertes arrondies à l'inférieur). Toute unité de valeur 1 sans général est éliminée sur un jet de dé de 1-3. L'armée continentale (jusqu'à 5 unités commandées par G. Washington) ne subit pas de pertes si elle se trouve dans des quartiers d'hiver ou au sud de la ligne d'attrition.  
Les unités françaises associées à des unités américaines subissent l'attrition comme les américains. Les troupes exclusivement françaises obéissent aux mêmes règles que les troupes britanniques.

## COMBAT: Modificateurs 9.4

**Résultat de base**

**Nombre d'unités**

### Valeur de commandement 9.3

Ne peut pas être supérieure au nombre d'unités

	Jet de dé:			Jet de dé:	
	1 - 3	4 - 6		1 - 3	4 - 6
Washington	2	5	Lafayette	1	2
Greene	2	4	Lee	0	1
Arnold	1	3	Lincoln	0	1
Gates	1	2	Rochambeau	2	4

**+1 Interception** 7.8  
Sur un jet de dé inférieur ou égal à l'habileté du général.

**+1 Milice** 9.43  
Si les américains contrôlent plus d'espaces dans la colonie. Le Canada nécessite le contrôle de Montréal & Québec.

Dernière carte **+2 Offensive d'hiver** 9.44  
Si l'armée qui attaque est commandée par Washington et la bataille initiée par la dernière carte stratégique.

Si défaussée à l'étape 1. **9.45**  
(une seule carte événement par bataille)

**+2 Carte de bataille**  
OU  
 **+1 N'importe quelle carte événement défaussée**  
(sauf événements spéciaux)

## PERTES du VAINCU 9.5

Jet de dé :

1 - 3	- 1 unité
4 - 5	- 2 unités
6	- 3 unités

## PERTES du VAINQUEUR 9.5

Habileté du Gén. vaincu - 1 unité  
Sur un jet de dé de :

Pas de Général	
<b>1</b>	1 - 2
<b>2</b>	1 - 3
<b>3</b>	1 - 4

## ALLIANCE FRANCAISE 12.1

Déplacer le curseur de l'Alliance Française :

- Défaite britannique +1 • Perte des réguliers +2
- "Hortelz et Cie Clandestine French Aid" +2
- "Benjamin Franklin: Minister to France" +4
- Si George Washington est capturé -3

## CONTROLE POLITIQUE ET ISOLEMENT 10.3

Un marqueur de CP américain n'est pas isolé s'il est relié via des espaces adjacents sous contrôle américain à :

Un espace **non contrôlé** ne contenant aucun pion britannique.

Un espace sous contrôle américain avec un **général** américain ou français.

Un espace sous contrôle américain avec une **unité** américaine ou française.

Un espace contenant le **Congrès continental**.

## PRINCIPES de MOUVEMENT 7.3

### Mouvement de base américain

Les généraux activés peuvent se déplacer de 4 espaces avec un maximum de 5 unités. (5 espaces s'il n'y a ni bataille ni overrun).



### Mouvement régions sauvages

Lignes pointillées



Note: Seul Benedict Arnold peut utiliser la route en pointillés entre Falmouth et Québec.

### Tentative d'interception 7.8

Une armée américaine peut tenter d'intercepter une armée britannique se déplaçant dans un espace adjacent sous contrôle américain. L'interception réussit sur un jet de dé inférieur ou égal à l'habileté du général américain et le combat met fin au mouvement britannique.



### Overrun 9.7

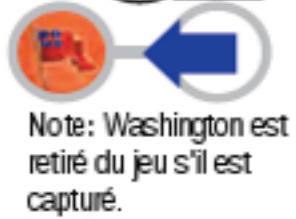
Un général activé avec 4 ou 5 unités entre dans un espace avec 1 unité sans général.



### Capitulation 9.63

Se produit quand une armée vaincue ne peut pas battre en retraite (9.63B).

La capitulation intervient également si une armée ennemie entre dans un espace avec un général sans unités.



Note: Washington est retiré du jeu s'il est capturé.

### Retraite avant la bataille 7.9

Quand une armée britannique entre dans un espace contenant une armée américaine, le joueur américain peut tenter de se replier avant la bataille. La retraite réussit sur un jet de dé inférieur ou égal à l'habileté du général américain.



**Washington** et **Greene** bénéficient d'un bonus d'habileté de +2 lorsqu'ils tentent une retraite avant la bataille.