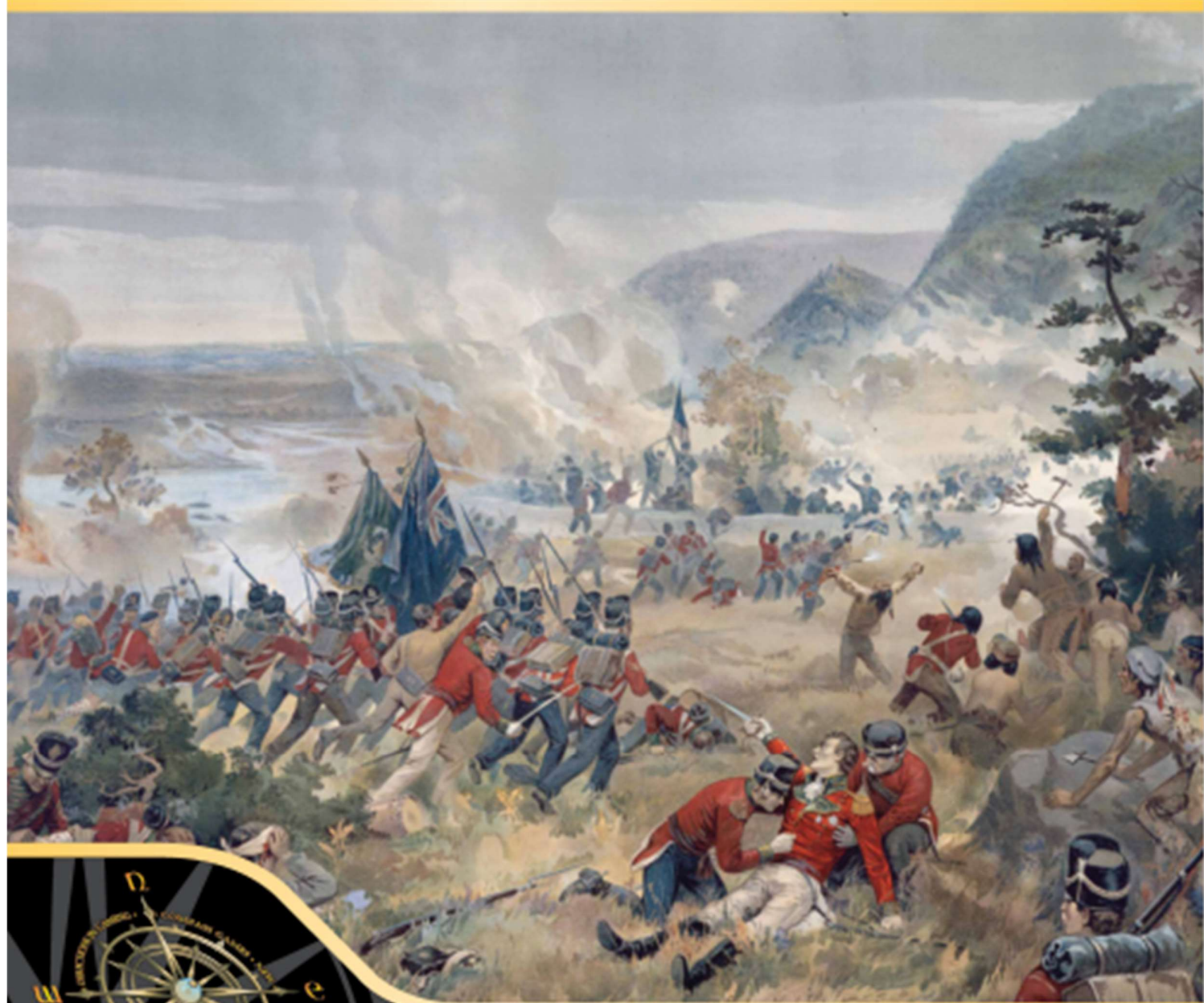


Dawn's Early Light

The War of 1812



Compass Games
New Directions in Gaming

Dawn's Early Light

The War of 1812

Un Wargame Grand Stratégique à Cartes

Conçu par David McDonough

TABLE DES MATIÈRES

1.0 Introduction.....	2
Composants.....	2
3.0 configuration.....	5
4.0 Séquence de jeu.....	6
5.0 Jeu des cartes.....	7
6.0 opérations.....	8
7.0 Opérations américaines.....	9
8.0 Opérations britanniques.....	9
9.0 Batailles.....	10
10.0 Les Indiens.....	12
11.0 Forts et voies navigables.....	13
12.0 Le Conflit Majeur.....	14
13.0 Concours politique.....	14
14.0 Le théâtre naval.....	14
15.0 Scores et victoire.....	16
16.0 glossaire et clarifications.....	17
17.0 exemple de jeu.....	18
18.0 historique des cartes.....	20

1.0 INTRODUCTION

Moins de trente ans après que les États-Unis ont obtenu leur indépendance de la Grande-Bretagne, les deux pays étaient à nouveau en guerre. Ce qui n'était au départ qu'une querelle politique sur la souveraineté maritime et l'économie allait se transformer en un conflit s'étendant du Québec à la Floride et mettant en scène une foule de personnages et d'événements célèbres, rivalisant avec son prédécesseur de 1776. Trois futurs présidents américains participeront à la guerre. Un leader autochtone charismatique forge une coalition de tribus sur des milliers de kilomètres de territoire et est sur le point d'établir un État indien indépendant sur la frontière américaine. Des navires de guerre navigueront sur les Grands Lacs, de Mackinac à Montréal, et pour la première fois en une génération, la marine britannique sera battue de manière décisive dans un combat à bord d'un seul navire, ce qui préfigure l'émergence de la grande puissance que l'Amérique deviendra un jour. Et tout cela dans le contexte des guerres napoléoniennes qui font rage sur le continent européen. Bien qu'elle se soit terminée par une impasse, la guerre de 1812 a été un pivot de l'histoire autour duquel le destin des deux nations a tourné pour toujours.

Dawn's Early Light: The War of 1812 est un jeu de grande stratégie à deux joueurs, basé sur des cartes.

Les joueurs jouent le rôle des États-Unis ou de la Grande-Bretagne sur une période de quatre ans couvrant la guerre et sa préparation. Il s'agit d'une simulation rapide et peu complexe du conflit à un niveau élevé, englobant la compétition navale, politique et économique entre les deux camps ainsi que la guerre terrestre pour la domination du continent américain.

Ces règles sont organisées en sections et sous-sections numérotées. Tout au long du document, vous verrez des références à d'autres sections de règles (par exemple, 2.1 ou 3.2) qui sont liées à la section que vous lisez.

Crédits

Conçu par David McDonough

Art et conception graphique : Nadir Elfarra

Production éditoriale : Bill Thomas

Testeurs de jeu : Ed Beach, Steven Cole, Bryan Collars, Andrew Frederiksen, Carl Harrison, Dakota Lemaster, Andy Lewis, Peter McDonough, William Miller, Peter Murray, Anton Strenger, Brian Whooley.

Traduction Française : Jean-Philippe Aubertel

Remerciements particuliers à Ananda Gupta, Sarah McDonough et Mark Mahaffe.

2.0 COMPOSANTS

Un jeu complet de *Dawn's Early Light* comprend les éléments suivants :

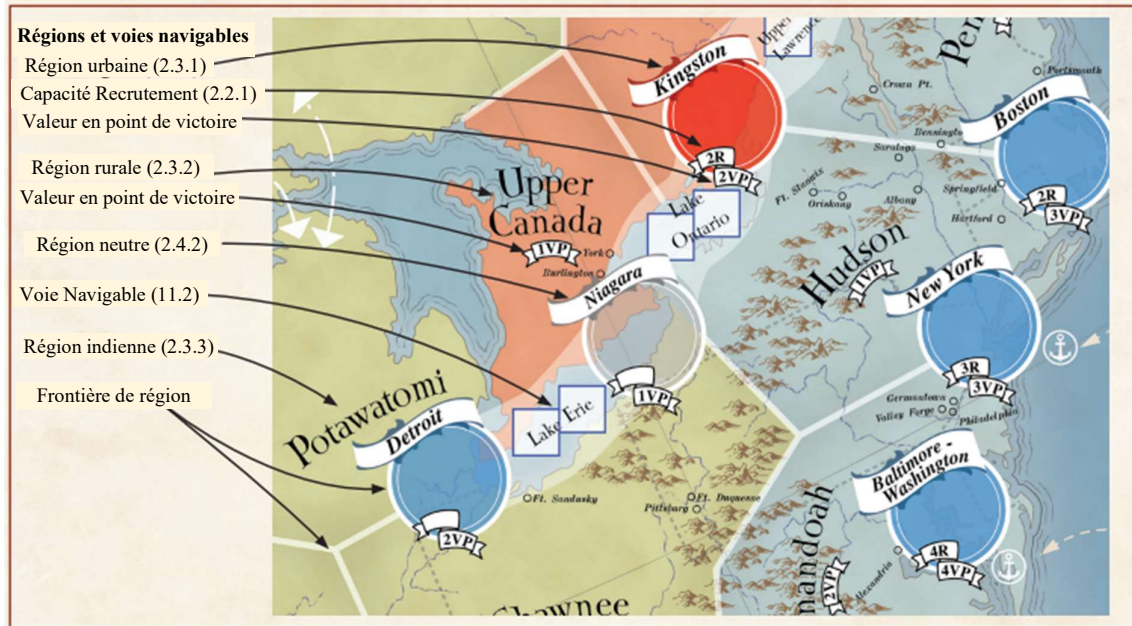
- Une carte de 22x34"
- 86 cartes
- Un livret de règles
- Deux cartes d'aide aux joueurs
- Quatre dés à six faces
- 154 pions à détacher

2.1 La carte

La carte du jeu représente la partie orientale de l'Amérique du Nord, du Québec et de la Nouvelle-Écosse jusqu'à la Floride et de la côte atlantique jusqu'au Mississippi environ.

2.2 Les régions

La carte est divisée en 31 régions où des forces terrestres peuvent être placées et contrôlées. Les régions qui sont limitrophes sont adjacentes et permettent d'effectuer des Opérations de Campagne (6.2) entre elles. Toutes les régions ont des types basés selon s'il s'agit de villes, de zones rurales ou de régions indiennes, et un alignement : soit une région nationale, soit une région neutre.



2.2.1 Capacité de Recrutement : La plupart des régions urbaines ont une valeur de Capacité de Recrutement qui indique combien de pions de Recrue (2.6.1) elles peuvent contenir. Les pions Recrue sont utilisés lors d'une Opération de Recrutement (6.1).

2.2.2 Points de victoire : Les régions rurales et urbaines valent des Points de Victoire au joueur ennemi si ce dernier les contrôle pendant le décompte des tours (15.0). Les joueurs ne gagnent jamais de PV pour le contrôle de leurs propres régions d'origine. Les régions grises et jaunes - Ft. Dearborn, Niagara, et la Floride espagnole - valent des PV au joueur qui les contrôle. Les régions indiennes -- colorées en vert -- ne valent aucun point de victoire à aucun des joueurs.

2.3 Types de régions

2.3.1 Régions urbaines : Les villes sont des colonies de peuplement aux États-Unis, au Canada et le long de la frontière. Les villes sont les lieux les plus courants pour les opérations de Recrutement (6.1), et sont les seules cibles valables pour les opérations de Raid (8.1) et les attaques de Débarquement (14.3). La plupart des villes sont des régions d'origine (2.2.4).

2.3.2 Régions rurales : Les régions rurales sont des zones habitées mais faiblement peuplées ou

éloignées de toute ville importante. Huit des régions rurales sont des régions d'origine (2.4.1).

2.3.3 Régions indiennes : Les régions indiennes sont des régions sauvages éloignées où vivent des tribus indigènes. Elles sont colorées en vert et portent le nom d'un groupe tribal commun à la région. Les régions indiennes sont toujours d'alignement neutre (2.4.2).

2.4 Alignement des régions

Toutes les régions ont un alignement en plus de leur type. Cet alignement peut limiter quelles opérations sont disponibles pour quels joueurs dans la région.

2.4.1 Régions d'origine : Les villes et les régions rurales colorées en rouge ou en bleu sont des régions d'origine : les régions rouges sont des régions d'origine pour la Grande-Bretagne, et les régions bleues sont des régions d'origine pour les États-Unis. Une région nationale est considérée comme contrôlée par son camp lorsqu'elle n'est pas occupée par des forces.

2.4.2 Régions neutres : Toute région qui n'est pas une région nationale est une région neutre. Ces régions sont colorées en vert, gris ou jaune. Les régions neutres ne sont des régions nationales pour aucun des camps. Elles doivent être occupées par des forces pour être contrôlées.

2.5 Les forces

Les forces sont des unités militaires terrestres. Ce sont elles que les joueurs recrutent (6.1) et utilisent pour faire campagne (6.2) et livrer des batailles (9.0). Il existe plusieurs types de forces, y compris les forces de l'armée - Milice et Réguliers - et les forces indiennes.



2.5.1 Milice : La milice est la force armée la plus faible et la moins chère.



2.5.2 Réguliers : Les réguliers sont des forces armées plus fortes mais plus chères à recruter.

2.5.3 Indiens : Les Indiens sont un type de force spécial. Ils sont contrôlés par le joueur Britannique mais ont des règles spéciales pour savoir quand et comment ils peuvent être utilisés (10.0).

2.6 Marqueurs

Il existe plusieurs types de marqueurs utilisés pour représenter différents aspects du conflit non couverts par les régions et les forces.



2.6.1 Recrues : Les pions de recrues indiquent le nombre de volontaires prêts à être formés en nouvelles forces dans une région donnée via une opération de recrutement (6.1). Ils sont placés sur la carte dans la région qui leur est associée pendant le maintien du tour (4.3).



2.6.2 Escadres : La force de la marine britannique est représentée par des pions d'escadres. Ils sont placés dans la case Marine britannique sur la carte lorsqu'ils sont inactifs, ou dans un espace de blocus ou une région de ville côtière lorsque le joueur britannique effectue une Opération de Déploiement (8.2).



2.6.3 Forts : Les marqueurs de fort indiquent des défenses plus fortes pour les régions rurales et indiennes. Ils sont placés lorsqu'un joueur effectue une opération de Construction (6.3) et peuvent être détruits lors des batailles.



2.6.4 Marqueurs de contrôle de voies navigables : Ils sont utilisés pour revendiquer des espaces de contrôle sur les voies navigables des Grands Lacs et du Saint-

Laurent lorsqu'un joueur effectue une opération de Construction (6.3).



2.6.5 Marqueurs d'Armistice : Les marqueurs d'armistice sont placés sur la frontière entre des régions adjacentes lorsqu'un joueur joue la carte événement qui les demande. Un marqueur d'armistice empêche l'un ou l'autre des joueurs d'effectuer une opération de Campagne (6.2) entre ces deux régions tant que le marqueur est en jeu. Les marqueurs d'armistice sont retirés lors de l'entretien du tour.



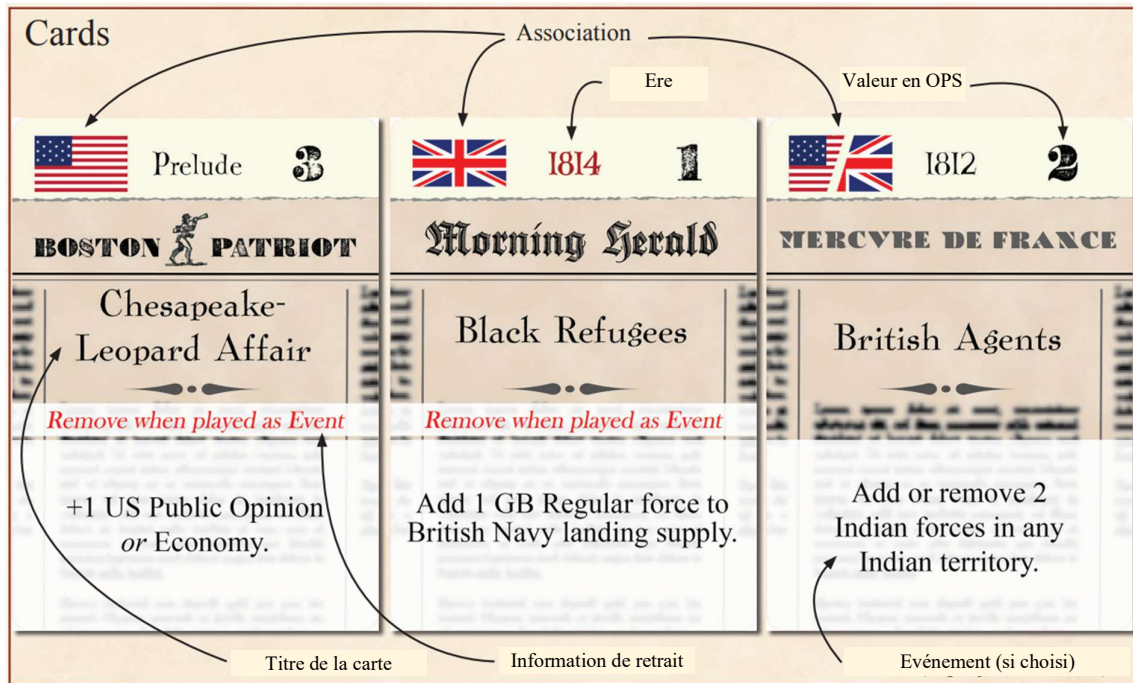
2.6.6 Marqueurs de Conflit Majeur : Ces marqueurs sont utilisés pour indiquer quand un effet de Conflit Majeur est actif (12.0). Ils sont mis de côté du plateau de jeu lorsqu'ils sont inactifs ou résolus, et dans la case *Greater Conflict* sur la carte lorsqu'ils sont actifs.

2.7 Pistes de compétition politique



Les pistes de compétition politique représentent la compétition pour la supériorité dans l'opinion publique, l'économie et la diplomatie. Chaque camp a sa propre progression sur les trois pistes, et gagne des niveaux en commençant par la position neutre et en se déplaçant vers la droite. Tous les effets sont cumulatifs : les joueurs gagnent les avantages de leur niveau actuel et de tous les niveaux inférieurs (voir compétition politique, 13.0).

Public Opinion			
US Neutral GB	Collecte de 2 pions de recrue par tour	+1 OPS pour les opérations de campagne	+1 dé bonus pour défendre votre région d'origine
	+1 PV de blocus actif		
Economy			
US Neutral GB	Lancez 2 dés par OPS pour les corsaires.	+1 OPS pour les opérations de recrutement	+1 OPS pour les opérations de construction
	+2 escadres		
Diplomacy			
Neutral	Gagner 1 PV à la fin de chaque tour	Gagner 2 PV à la fin de chaque tour	Piochez et jouez 1 carte supplémentaire à chaque tour



2.8 Les cartes

Il y a 86 cartes dans le jeu. Chaque carte contient une valeur d'opérations (OPS), une catégorie de jeu, un titre, un effet et une association.

2.8.1 Association : Chaque carte est associée soit à la Grande-Bretagne (indiquée par le drapeau britannique), soit aux Etats-Unis (indiquée par le drapeau américain), soit aux deux (indiquée par les deux drapeaux). L'association d'une carte affecte les options de chaque joueur quant à la façon dont il peut jouer la carte (5.1 - 5.2).

2.8.2 Retirer après l'événement : Certaines cartes contiennent la règle "Remove After Event" sous leur titre. Cela signifie que la carte doit être retirée du jeu après que son événement s'est produit. Si la carte est jouée de manière à ce que l'événement ne se produise pas, la carte reste en jeu et est défaussée normalement après utilisation.

2.8.3. Les cartes qui ne sont pas marquées *Remove After Event* sont défaussées dans une pile de défausse à côté de la pioche après utilisation. Chaque fois que la pioche est épuisée, remélangez ces cartes défaussées dans une nouvelle pioche.

3.0 CONFIGURATION

3.1. Séparez les cartes en trois jeux par époque -- Prélude, 1812 et 1814 -- et mélangez chaque jeu. Placez le paquet 1812 en position de tirage et mettez le paquet 1814 de côté. Le paquet 1814 sera utilisé lorsque l'ère 1814 commencera (4.3). Distribuez ensuite la totalité de la pioche Prélude : six cartes à chaque joueur.

3.2. Placez les forces de départ suivantes pour les États-Unis :

- 2 Miliciens et un marqueur de Fort à Penobscot
- 2 Réguliers, 1 Milice à Baltimore/Washington
- 1 Milice à Détroit, Nashville, Nouvelle-Orléans, Shenandoah et Hudson.

3.3. Placez les forces de départ suivantes pour la Grande Bretagne :

- 1 Régulier, 2 Miliciens à Halifax
- 2 Milices à Montréal
- 1 Milice à Kingston

3.4. Placez les forces indiennes de départ suivantes :

- 2 Indiens chacun à Shawnee, Miami et Creek
- 1 Indien pour chacun des groupes Potawatomi, Cherokee et Chippewa.

3.5. Une fois que les forces de départ ont été placées, mettez de côté les forces restantes de chaque camp dans leur propre réserve globale de ressources. Les opérations de recrutement (6.1) permettent de tirer des forces de cette réserve.

3.6. Placez les marqueurs de contrôle des voies navigables de la Grande Bretagne dans les espaces du haut et du bas St-Laurent.

3.7. Placez 4 escadres dans la case de la marine britannique.

3.8. Placez des pions de Recrue dans chaque région de ville ayant une puissance de Recrue (2.1.6) égale à la moitié de la valeur de puissance de Recrue de la ville, arrondie au supérieur.

3.9. Placez les marqueurs de piste appropriés pour chaque joueur à leur position neutre sur chacune des pistes de compétition politique. Placez les marqueurs de corsaires et de blocus du théâtre naval à gauche de leur piste, en position zéro. Placez le marqueur de tableau d'affichage à la position zéro.

4.0 SÉQUENCE DE JEU

Dawn's Early Light se déroule sur huit tours précédés d'un tour spécial de Prélude (4.2). La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne une victoire instantanée ou jusqu'à ce que le huitième et dernier tour soit terminé et comptabilisé (15.5).

4.1. Tours de jeu

Chaque tour normal est composé des phases suivantes : Politique publique, Actions, Marquage et Maintien.

4.1.1 Phase de politique publique. Cette phase se déroule uniquement lors des tours impairs, en commençant par le tour 1. Après avoir vu sa main de cartes pour le tour, chaque joueur peut avancer d'un niveau sur une piste de compétition politique de son choix. Le joueur des Etats-Unis choisit en premier.

4.1.2 Phase d'action. Les joueurs jouent à tour de rôle une carte de leur main (voir Jeu de cartes, 5.0). Le joueur américain joue toujours en premier. Cette phase se poursuit jusqu'à ce que les deux joueurs aient épuisé toute leur main.

4.1.3 Phase de calcul des points. Calculez les points des deux joueurs et appliquez la différence au tableau des scores (15.0). Tous les points sont attribués avant que l'un ou l'autre des joueurs ne vérifie la victoire instantanée.

EXCEPTION : La phase de comptage des points n'a pas lieu pendant le tour de prélude (4.2).

4.1.4 Phase d'entretien. Cette phase se produit en dernier avant le début du nouveau tour. Effectuez les tâches suivantes :

1. Ajoutez des pions de Recrue à toutes les villes concernées (voir Entretien des Recrues 4.3).

2. Remettre la piste des Corsaires à zéro.

3. Si des escadres sont déployés dans des zones de blocus (14.2), le joueur britannique en choisit un pour le rappeler dans la case de la marine britannique.

4. Rappelez les escadres déployées lors d'une attaque de débarquement (14.3) dans la case de la Marine britannique.

5. Retirez tous les marqueurs d'armistice sur la carte.

6. Distribuez les cartes jusqu'à ce que chaque joueur ait une main de sept cartes. S'il ne reste pas assez de cartes dans la pioche, distribuez toutes les cartes restantes avant de remélanger la défausse dans une nouvelle pioche et de continuer. Note : Tour 5 uniquement : mélangez la pioche 1814 dans la pioche actuelle avant de distribuer les cartes.

4.2 Tour Prélude

Le Tour Prélude est un tour spécial qui se produit au début de la partie avant le Tour 1. Pendant ce tour, faites ce qui suit :

1. Distribuez la totalité de la pioche Prélude, soit six cartes à chaque joueur.

2. Effectuez la phase d'action normalement jusqu'à ce que chaque joueur ait deux cartes restantes dans sa main.

3. Sautez la phase de comptage des points pendant le tour Prélude.

4. Mélangez la défausse du tour Prélude avec la pioche 1812 pour former la première pioche.

5. Effectuez la phase d'entretien comme d'habitude, en distribuant cinq cartes à chaque joueur pour que chacun ait une main de sept cartes. Lorsque cette séquence est terminée, le Tour Prélude est terminé et le Tour 1 commence.

4.3 Entretien des recrues

Les pions Recrue sont ajoutés lors de la première étape de la phase d'entretien. La capacité de Recrutement d'une région détermine le nombre maximum de pions que cette région peut contenir. Pendant l'entretien, chaque région avec une capacité de Recrutement qui ne possède pas déjà le nombre maximum de pions gagne un nouveau pion de recrue.

Les régions de ville avec une Capacité de Recrutement continuent à en générer pendant l'entretien (jusqu'à leur maximum) même si la ville est sous contrôle ennemi. Les opérations de recrutement (6.1) ne sont pas autorisées dans les régions sous contrôle ennemi, mais les pions restent et pourront être utilisés si et quand le joueur de la région en reprend le contrôle.

4.4 Les ères

Le jeu comporte deux époques qui couvrent chacune quatre des huit tours. Après le Tour Prélude, le jeu commence dans l'ère 1812 avec les Tours 1 à 4. L'ère 1814 commence au Tour 5 et continue jusqu'au Tour 8 et la fin du jeu.

4.4.1 L'ère 1814. Lorsque l'ère 1814 commence, faites ce qui suit avant de commencer le tour 5 :

- Ajoutez 2 escadres à la case de la marine britannique.
- Mélangez toutes les cartes 1814 dans la pioche actuelle.

5.0 JEU DES CARTES

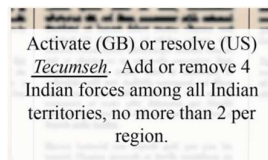
Les cartes peuvent être jouées de deux manières : en tant qu'événements ou en tant qu'opérations.

5.0.1. Restriction d'association : Seul le camp qui correspond à l'association d'une carte (2.8.1) peut jouer cette carte comme événement. L'un ou l'autre camp peut jouer la carte comme opération (5.2).



5.1 Jouer des cartes en tant qu'événements

Pour jouer une carte en tant qu'événement, lisez à haute voix et exécutez les effets de la carte. La valeur OPS de la carte est ignorée sauf si elle est spécifiquement requise par l'événement.



5.1.1. Si les effets d'un événement entrent en conflit avec une règle écrite, l'événement est prioritaire. Cela compte également si l'événement joué entre en

conflit avec les effets d'un événement joué précédemment.

5.1.2. Si la carte est marquée Retirer après l'événement (2.8.2), elle est mise de côté hors du jeu après avoir été résolue. Sinon, elle est défaussée normalement.

5.2 Jouer des cartes comme opérations

Un joueur peut choisir de jouer n'importe quelle carte pour des opérations, quel que soit l'événement ou l'association de la carte. *Le joueur choisit un, et un seul, type d'opération et utilise toute la valeur OPS de la carte pour l'effectuer.*



5.2.1. Déclenchement des événements de l'autre camp : Lorsqu'un joueur joue une carte pour des opérations qui est associée à son adversaire, l'événement de cette carte se produit également. Le joueur qui a joué la carte décide si son opération ou l'événement de la carte se produit en premier. Cependant, lorsque l'événement se produit, le camp associé à la carte met en œuvre l'événement comme s'il l'avait joué lui-même.

Exemple : Le joueur GB possède la carte "Surprise à Fort Mackinac", qui est une carte associée à la Grande-Bretagne. Comme cette association correspond à son camp, le joueur GB peut choisir de jouer la carte pour son événement ou pour ses 2 points d'OPS. Ils ont également la carte "Kentucky Riflemen", qui est une carte à 2 OPS associée aux Américains. Si le joueur GB souhaite jouer cette carte, il ne peut le faire que pour ses points d'OPS. Il gagnera les 2 OPS pour l'opération de son choix, mais le joueur américain pourra mettre en œuvre l'événement "Kentucky Riflemen" au même tour. Le joueur GB décidera lequel se produit en premier.

5.2.3. Si le jeu d'une carte déclenche l'événement d'un adversaire mais que l'événement n'a aucun effet, l'événement est toujours considéré comme ayant eu lieu et sera retiré du jeu (2.8.2) si nécessaire.

5.2.4. Jouer une carte pour les opérations qui est associée aux deux factions ne déclenche pas l'événement. Ces cartes sont considérées comme associées au camp qui les joue.

6.0 OPÉRATIONS

Les opérations de cette section sont disponibles pour les deux camps.

6.1 Recrutement

Le recrutement permet à un joueur de créer de nouvelles forces (2.5). Une Opération de Recrutement nécessite une région contrôlée, une région d'origine avec au moins un pion de Recrue présent. Si la région est une région nationale mais est actuellement contrôlée par des forces ennemies, le recrutement n'y est pas autorisé même si des pions sont présents. Les joueurs ne peuvent pas utiliser les pions Recrue de leur adversaire pour recruter lorsqu'ils occupent leurs régions.

6.1.1. La création d'une nouvelle force coûte une combinaison de points d'OPS et de pions de Recrutement, en fonction du type de force créé :



- Une (1) force de Milice coûte 1 point d'OPS et 1 pion de recrue.

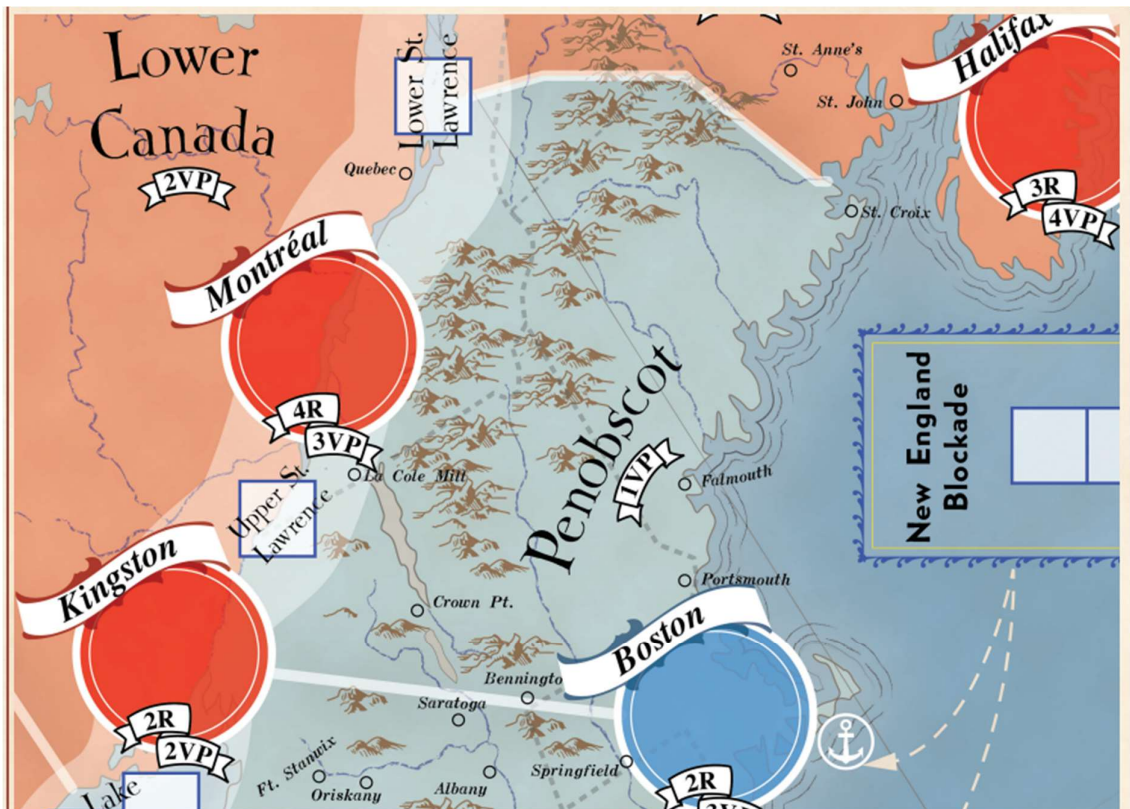


- Une (1) force régulière coûte 2 points d'OPS et 1 jeton Recrue

Retirez les pions Recrue dépensés et placez le pion de la nouvelle force dans la même région.

6.1.2. Les joueurs peuvent répartir leurs points entre plusieurs régions avec des pions Recrue selon la distribution de leur choix.

6.1.3. Si un joueur ne dispose d'aucune force du type souhaité dans son stock global, le recrutement de ce type de force n'est pas autorisé.



Exemple de campagne :

Les deux forces régulières américaines à Penobscot peuvent faire campagne de l'une des manières indiquées : (1) dans les régions adjacentes qui partagent une frontière avec Penobscot (Maritimes, Montréal, Kingston, Boston ou Hudson), ou (2) dans le Bas-Canada via la voie navigable du Haut-Saint-Laurent contrôlée par les États-Unis.

6.1.4. Les forces indiennes ne peuvent pas être créées via cette opération.

EXCEPTION : Lorsque l'effet Conflit Majeur de la *Creek Civil War* est en jeu, le joueur britannique peut utiliser une opération de Recrutement pour créer des forces indiennes (voir Guerre Civile des Creeks, 12.2.2).

6.2 Campagne

La campagne est utilisée pour déplacer des groupes de forces d'une région à une autre et pour déclencher des Batailles (9.0).

6.2.1. Il coûte un (1) point d'OPS pour déplacer un nombre quelconque de forces dans une région vers une région connectée. Les régions connectées comprennent toutes les régions adjacentes et toutes les régions reliées par une voie d'eau adjacente contrôlée, si elle existe. Les joueurs peuvent diviser leurs points d'OPS pour déplacer des forces dans différentes régions vers différentes destinations selon la combinaison de leur choix, mais chaque force individuelle ne peut se déplacer qu'une seule fois au cours d'une même Opération de Campagne.

6.2.2 Déclenchement de batailles : Si des forces sont déplacées dans une région contenant des forces ennemies, une bataille (9.0) se produit. Les batailles sont résolues immédiatement avant la poursuite de l'Opération de Campagne.

6.2.3. Les joueurs ne sont pas obligés de déclarer tous leurs mouvements de Campagne au début de l'opération et sont libres de modifier ces mouvements en fonction du résultat d'une bataille.

6.2.4. La Grande Bretagne peut inclure des forces indiennes en plus de ses forces armées lors des mouvements de Campagne.

6.3 Construction

Les opérations de construction sont utilisées pour construire des navires afin de contrôler une voie navigable, et/ou pour construire des forts dans des régions rurales ou indiennes. Lors de cette opération, les joueurs peuvent répartir leurs OPS entre les navires et les forts dans n'importe quelle combinaison.



6.3.1 Construction de navires : Les navires (pas les escadres) représentent le contrôle d'une voie navigable -- les deux Grands Lacs et les deux sections du fleuve Saint-Laurent (11.2). Il coûte 1 OPS pour ajouter ou retirer un marqueur de contrôle de voie navigable sur la voie navigable. Les joueurs doivent d'abord ajouter leurs propres marqueurs de contrôle de voie

navigable dans les espaces vides avant de retirer les marqueurs de contrôle de voie navigable appartenant à leur adversaire.



6.3.2 Construction de Forts : Les forts améliorent la défense des régions rurales et indiennes (11.1). La construction d'un fort coûte 1 OPS. Le fort doit être construit dans une région rurale ou indienne contrôlée. Un seul fort est autorisé par région.

7.0 OPÉRATIONS AMÉRICAINES

Les opérations de cette section ne sont utilisables que par le joueur américain.

7.1 Corsaire



Cette opération représente l'utilisation de la piraterie sanctionnée par le gouvernement pour harceler les navires britanniques et perturber leur économie.

7.1.1. Il coûte un (1) point d'OPS pour effectuer un jet de corsaire. Le joueur américain effectue autant de jets que de points d'OPS de sa carte. Pour chaque jet de 3+, avancer d'une case sur la piste de course.

7.2 Croisière

La Croisière est utilisée pour combattre l'accumulation d'escadres britanniques dans les blocus afin de soulager la pression sur les villes côtières américaines.

7.2.1. Il coûte un (1) point d'OPS pour faire un jet de Croisière. Le joueur américain déclare d'abord le blocus qu'il vise, puis effectue autant de jets que de points d'OPS de sa carte. Pour chaque jet de 4+, retirez une escadre britannique du blocus visé.

7.2.2. Si le joueur américain obtient plus de *hits* qu'il n'y a d'escadres dans le blocus cible, il peut utiliser le surplus pour retirer des escadres d'un second blocus, mais seulement après que le blocus cible a été complètement éliminé. Le joueur américain ne peut retirer des escadres que de deux blocus maximum de cette manière.

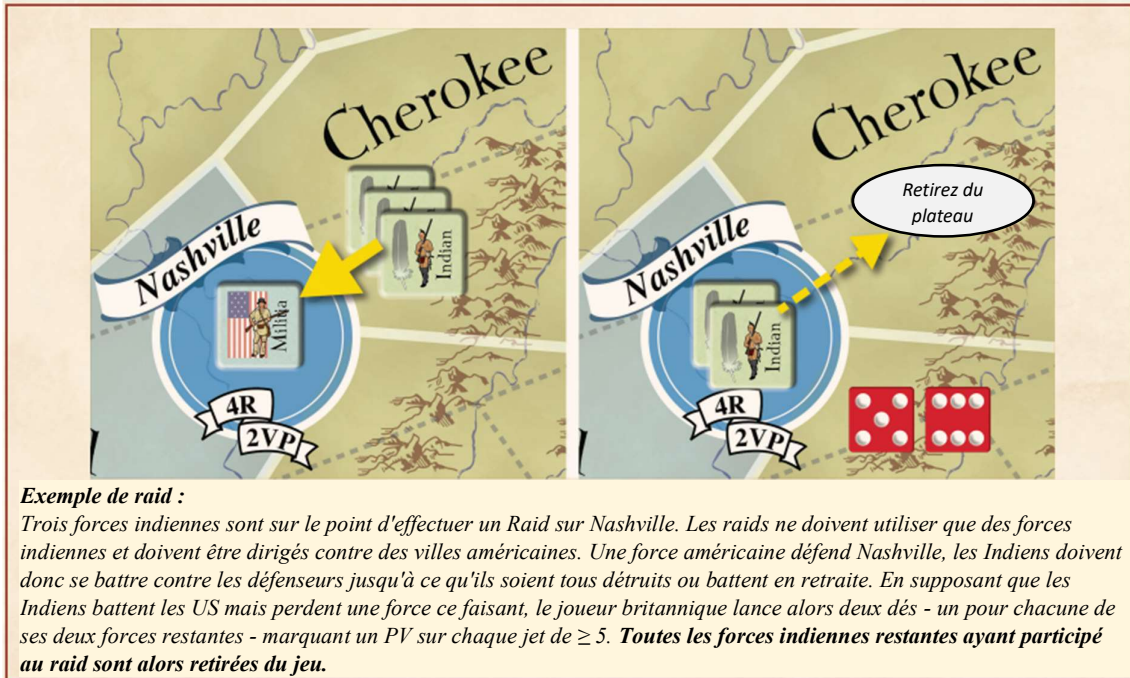
8.0 OPÉRATIONS BRITANNIQUES

Les opérations de cette section ne sont utilisables que par le joueur britannique.

8.1 Raid



Le raid est utilisé pour attaquer les colonies américaines avec des forces indiennes pour disperser et terroriser la population frontalière.



8.1.1. Le raid utilise les mêmes règles qu'une opération de campagne, mais avec deux différences :

1. L'opération ne doit utiliser que des forces indiennes.
2. Les forces doivent être déplacées pour attaquer une ville natale américaine contrôlée par les US.

8.1.2. Si la ville ciblée a des forces américaines présentes, résolvez d'abord la bataille comme si les Indiens attaquaient une région rurale. Après la bataille (ou immédiatement si aucune force n'était présente pour se défendre), lancez un dé pour chaque force indienne participante. Pour chaque résultat de 5+, marquez immédiatement 1 PV. Toutes les forces indiennes participantes sont alors retirées.

8.2. Déploiement des escadres



Cette opération est utilisée pour diriger les escadres (14.1) qui représentent la Marine britannique. Notez que ceux-ci sont différents des Navires décrits en 6.3.1.

8.2.1. Il coûte un (1) OPS pour déplacer un jeton d'escadre de son déploiement actuel vers tout autre déploiement. Les joueurs peuvent diviser leurs points d'OPS pour déplacer les escadres entre différentes positions dans la combinaison de leur choix, mais chaque escadre ne peut être déplacé qu'une seule fois par Opération de Déploiement.

EXCEPTION : Les escadres qui sont actuellement employées dans une attaque de débarquement ne peuvent pas être redéployés dans le même tour.

8.2.2. Les escadres peuvent être placées dans l'une des positions suivantes :

- Sur un espace ouvert dans une zone de blocus (14.2).
- Dans une région de ville valide en tant qu'attaque de débarquement (14.3).
- Dans la case de la marine britannique (c'est-à-dire en approvisionnement) sur la carte.

9.0 BATAILLES

Les batailles opposent des forces terrestres pour le contrôle de régions. Une bataille est déclenchée à chaque fois que des forces des deux camps sont placées dans la même région. C'est le plus souvent le résultat d'une Opération de Campagne, mais les événements de la carte qui demandent de créer ou de placer des forces dans des régions peuvent également déclencher des batailles.

9.1 Rounds de combat

Une bataille se déroule en plusieurs rounds de combat successifs. Au cours d'un round, les deux camps lancent simultanément leur total de dés de combat (9.1.1) et tentent de marquer des *hits*. Chaque *hit* permet au joueur de retirer une force adverse, et la force qu'il peut retirer dépend de la force du *hit*. Les rounds de combat continuent jusqu'à ce qu'un camp batte en retraite (9.2) ou que toutes ses forces soient éliminées.

Exemple de Bataille

GB fait campagne avec ses 2 miliciens et 1 régulier de Montréal à Penobscot, déclenchant une bataille.

Round 1 : GB dispose de 4 dés, 3 pour ses forces plus 1 dé bonus pour le contrôle des voies navigables sur le St Laurent.

GB lance :

Les États-Unis ont 3 dés, 2 pour leurs forces plus 1 dé de bonus pour la défense avec un fort.

Les USA lancent :

GB marque 1 hit de Milice avec le 5. US ne marque aucun hit. Les forces touchées sont retirées.

Round 2 : La GB a 2 dés, 1 pour sa Milice survivante et le dé bonus du contrôle des voies navigables. US a 2 dés, 1 pour sa force survivante et le dé bonus du Fort.

GB lance :

Les US lancent :

US marque 1 hit de Milice avec le 5 et 1 hit de Régulier avec le 6. Les forces touchées sont retirées.

Résolution : Avec toutes les forces américaines retirées, la bataille est terminée ! GB a gagné et contrôle maintenant Penobscot.

Parce que le joueur US a été vaincu alors qu'il se défendait avec un fort, le fort est également détruit et retiré.

9.1.1 Dés de combat. Le total des dés de chaque camp pour un round de combat est la combinaison des dés de force et des dés de bonus :

- Dés de Force : 1 dé pour chaque force participante. Pour le joueur américain, il s'agit de toute la Milice et des Réguliers. Pour le joueur britannique, il s'agit de la Milice, des Réguliers et des Indiens. Recalculez les dés de force au début de chaque round de combat pour tenir compte des forces perdues lors du round précédent.
- Dés bonus : Vérifiez toutes les conditions qui accordent des dés de bonus, y compris les avantages de l'attaquant et du défenseur, les forts, les voies navigables contrôlées, et tous les événements de cartes ou les effets de Conflit Majeur qui sont en jeu. Calculez les dés de bonus une seule fois au début de la bataille et utilisez ce nombre jusqu'à la fin de la bataille.

9.1.2. Jets de dé. Chaque type de force a un jet minimum nécessaire pour la toucher et la retirer. Les joueurs doivent obtenir ce résultat ou un résultat supérieur pour retirer la Force. Les valeurs de toucher pour chaque type de force sont :

- Les forces régulières sont touchées sur des jets de 6.
- Les forces de milice sont touchées sur des jets de 5+.
- Les forces indiennes sont touchées sur des jets de 4+.

- Dans certaines batailles, les forces indiennes ont une chance de s'échapper lorsqu'elles sont touchées (10.3).

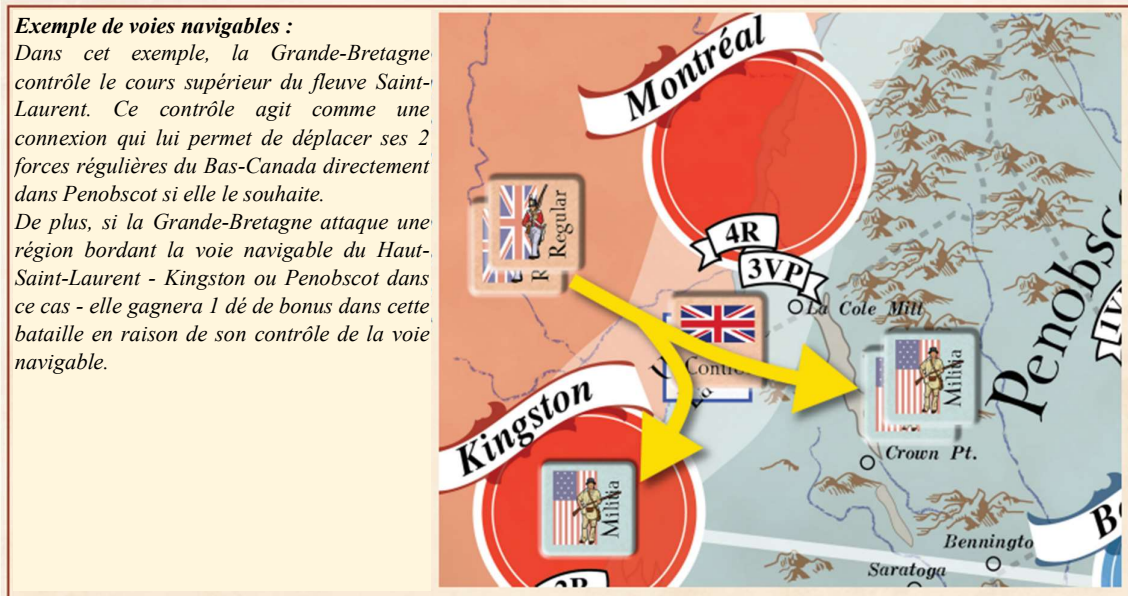
S'il y a un conflit entre des forces qui seraient touchées, le joueur qui obtient la touche décide de la force à retirer.

9.2. Retraite

Après un tour de combat, chaque camp peut choisir de battre en retraite et d'épargner ses forces restantes. Si le défenseur bat en retraite, ses forces doivent se déplacer vers une région adjacente contrôlée par son camp. Si l'attaquant bat en retraite, ses forces se retirent dans la région d'où il a attaqué. Le défenseur doit déclarer s'il bat en retraite ou non avant que l'attaquant ne le fasse.

9.2.1. S'il n'y a pas de région d'origine distincte pour l'attaquant - par exemple dans le cas de forces ajoutées suite à un événement de carte qui a provoqué une bataille immédiate - alors l'attaquant n'a pas l'option de battre en retraite et doit se battre jusqu'à ce qu'il soit victorieux ou détruit.

9.2.2. De même, si les forces en défense n'ont aucune région adjacente contrôlée par leur camp vers laquelle elles pourraient valablement battre en retraite, alors elles n'ont pas non plus cette option et doivent combattre jusqu'à ce qu'elles soient victorieuses ou détruites.



9.2.3. Les forces effectuant une attaque de débarquement ne peuvent pas battre en retraite (14.3).

9.3 Dés bonus

Les dés bonus sont des dés supplémentaires qu'un camp peut lancer dans la bataille sous certaines conditions. Chaque bataille a ses propres dés bonus basés sur les conditions spécifiques de cette bataille, et ces dés sont disponibles aussi longtemps que la bataille se poursuit.

Les conditions suivantes donnent toujours des dés bonus :

Si vous êtes le défenseur :

- 1 dé bonus lors de la défense d'une région urbaine d'origine (2.4.1).
- 1 dé de bonus lors de la défense d'une région avec un fort (11.1.1).

Si vous êtes l'attaquant :

- 1 dé de bonus lors de l'attaque d'une région avec une voie navigable contrôlée adjacente (avec des restrictions, 11.2.3).
- (Grande-Bretagne uniquement) 1 dé de bonus lors de l'attaque d'une ville américaine soumise à un Blocus achevé. Ceci s'applique aux attaques depuis la terre ou la mer.

9.4 Capture de villes

9.4.1 Capture de villes avec des pions de recrues :
 Lorsqu'un joueur attaquant capture une ville, tous les pions de Recrue présents dans cette ville restent en place. Le joueur qui la capture ne peut pas les utiliser

pour recruter dans son propre camp - les Opérations de Recrutement ne peuvent être effectuées que dans les villes d'origine d'un joueur (6.1). Cependant, le joueur aligné sur la ville ne pourra pas non plus les utiliser tant qu'il n'aura pas repris le contrôle de la ville.

9.4.2 Capturer des villes avec des Indiens : Les forces indiennes peuvent se joindre aux forces armées britanniques pour attaquer des villes, mais les forces indiennes ne sont jamais autorisées à occuper une région de ville (10.2). Si le joueur GB gagne une bataille contre une ville ennemie avec une force mixte, seules les forces de l'armée peuvent continuer à occuper la ville ; toutes les forces indiennes doivent se retirer dans leur région de départ après la bataille.

De même, si une bataille contre une ville se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus de forces armées dans les deux camps, toutes les forces indiennes restantes doivent immédiatement battre en retraite.

10.0 LES INDIENS



Les Indiens sont une faction alliée au joueur britannique et contrôlée par lui, avec des règles et des avantages particuliers.

10.1 Les forces indiennes

Les forces indiennes sont représentées par leurs propres pions de force. Elles sont utilisables par le joueur britannique seules ou en combinaison avec les forces de l'armée pour les opérations de la Campagne, et elles ont leur propre opération spéciale de Raid qu'elles seules peuvent effectuer.

Les forces indiennes ont les conditions spéciales suivantes :

1. Les forces indiennes ne sont pas des forces de l'armée britannique (2.3.4). Elles ne comptent pas pour le contrôle d'une région sans au moins une force de Milice ou Régulière qui les accompagne. De même, les Indiens ne gagnent pas de Dés Bonus pour les voies navigables contrôlées s'ils font la Campagne sans aucune force armée d'accompagnement.

2. Les forces indiennes ne peuvent pas être créées par une opération de Recrutement (6.1).

a. EXCEPTION : Voir l'effet du Conflit Majeur de la Guerre Civile Creek, 12.2.2.

10.2 Exclusion des villes indiennes

Les forces indiennes ne peuvent jamais occuper les régions urbaines. Elles ne peuvent pas se déplacer dans une ville amie pour la défendre, et elles ne peuvent pas prendre le contrôle de villes neutres ou ennemies. Les forces indiennes peuvent se joindre aux forces de l'armée GB lors d'une opération de campagne pour attaquer une ville contrôlée par l'ennemi, mais après la bataille, elles doivent se retirer dans leur région de départ (9.2).

10.3 Evasion des Indiens

Lorsqu'elles se défendent lors d'une bataille dans une région indienne, les forces indiennes obtiennent la capacité de s'évader. Chaque fois qu'une force indienne dans cette situation doit être retirée, le joueur britannique lance un dé. Sur un résultat de 4+, la force est relocalisée dans une région indienne adjacente neutre ou contrôlée. Si aucune région de ce type n'est disponible, la force est retirée normalement.

11.0 FORTS ET VOIES NAVIGABLES



11.1 Forts

Les forts sont des améliorations constructibles qui peuvent aider les forces défendant une région rurale ou indienne. Ils sont créés en utilisant l'opération Construire (6.3).

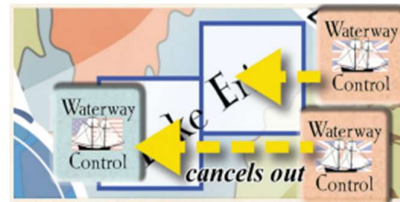
11.1.1. Le joueur défendant un fort gagne 1 dé de bonus au combat (9.3).

11.1.2. Si toutes les forces qui défendent le fort battent en retraite ou sont détruites lors d'une bataille, le fort est détruit et retiré du jeu. Cependant, si ces forces s'éloignent simplement et laissent un fort sans défense, le fort reste en jeu et peut être récupéré par les forces des deux camps.

11.2 Voies navigables

Ce terme fait référence aux voies navigables contrôlables qui peuvent soutenir la guerre pour le territoire terrestre : deux Grands Lacs et deux sections du fleuve Saint-Laurent.

11.2.1 Contrôle : Chaque voie navigable possède un ou plusieurs espaces de contrôle où chaque camp peut placer un marqueur de contrôle en utilisant l'opération de Construction (6.3). Le joueur qui a la majorité des marqueurs de contrôle sur la voie navigable en a le contrôle. Si les deux joueurs sont à égalité pour les marqueurs de contrôle ou si aucun marqueur de contrôle n'est présent, aucun camp ne contrôle la voie d'eau.



EXEMPLE : Le lac Erie a deux espaces de contrôle, et le joueur américain y a actuellement un marqueur. Le joueur américain contrôle donc le lac avec une majorité de un. Le joueur GB dépense alors 2 OPS pour construire deux navires sur le lac Erie. Son premier OPS ajoute un marqueur GB sur le lac, égalant le joueur US pour les marqueurs et rendant le lac incontrôlé. Leur second OPS retire ensuite le marqueur US, ce qui fait que le score est de 0-1 en faveur de GB et que GB contrôle le lac.

11.2.2 Connexion avec la région : Les zones de voies navigables ne sont pas des régions et les forces ne peuvent pas y être positionnées. Au lieu de cela, elles agissent comme des connexions pour le joueur qui les contrôle entre toutes les régions qu'elles bordent. Avec le contrôle d'une voie navigable, un joueur peut déployer ses forces de n'importe quelle région adjacente à la voie navigable vers n'importe quelle autre région adjacente.

11.2.3 Dés de Bataille Bonus de Voies Navigables : Les voies navigables contrôlées fournissent des dés bonus aux joueurs attaquant lorsque la région cible borde la voie navigable, avec les restrictions suivantes :

1. Les joueurs ne peuvent gagner qu'un seul dé bonus grâce aux voies navigables contrôlées, même s'ils contrôlent plus d'une voie navigable bordant la région cible.

2. Les forces indiennes qui attaquent seules, sans la participation de forces de l'armée de la GB, ne gagnent pas de dé de bonus pour une voie navigable contrôlée (10.1).

12.0 LE CONFLIT MAJEUR

Les Conflits Majeurs sont des situations régionales ou mondiales qui échappent au contrôle de l'un ou l'autre camp et ayant un effet persistant sur la guerre.

12.1 Activation et retrait

Chaque effet du Conflit Majeur (GC) peut être dans l'une des trois positions suivantes : inactif, actif, et retiré.

12.1.1. Tous les effets commencent la partie comme inactifs avec leurs marqueurs mis de côté sur le plateau de jeu. Les effets inactifs n'ont aucun impact sur le jeu.

12.1.2. Une fois qu'une carte événement est jouée qui appelle à "Activer" un effet, le marqueur de cet effet est placé dans la case Active sur le plateau de jeu et ses règles s'appliquent immédiatement. Les effets actifs restent en jeu jusqu'à ce qu'un événement de carte soit joué qui appelle à "Retirer" l'effet. A ce moment-là, le marqueur de l'effet est retiré du jeu.

12.1.3. Chaque effet du Conflit Majeur ne peut être activé et retiré qu'une seule fois, et toujours dans cet ordre. Les effets ne peuvent pas être retirés avant d'être activés, et tout événement de carte qui retire un effet qui est inactif est ignoré. De même, après qu'un effet ait été retiré, il ne peut jamais être réactivé et revenir en jeu, et tout événement de carte futur qui active l'effet est ignoré.

12.2 Effets du Conflit Majeur

Voici les cinq effets du Conflit Majeur :



12.2.1 Tecumseh : La GB gagne 1 dé bonus lorsqu'elle attaque dans une bataille impliquant des forces indiennes.



12.2.2 Guerre civile des Creek : Le joueur de Grande Bretagne peut utiliser les opérations de Recrutement (6.1) pour créer des forces indiennes dans la région des Creek. Ces forces coûtent 1 OPS chacune, aucun pion de Recrutement n'est requis.



12.2.3 Lutte à mort : US ajoute 1 à tous les jets de dés effectués pour les opérations de Corsaires et de Croisières.



12.2.4 Abdication de Bonaparte : Le joueur britannique peut utiliser les Opérations de Recrutement pour ajouter des forces régulières à la réserve de débarquement de

la Marine britannique. Ces forces coûtent 2 OPS chacune, aucun pion de Recrue n'est requis.



12.2.5 Négociations de paix : Les points de victoire gagnés sur la piste Diplomatie sont doublés.

13.0 COMPÉTITION POLITIQUE

La compétition politique représente la compétition entre les deux camps en termes non-militaires : leur économie, leur opinion publique et leur diplomatie.

13.1 Pistes des Concours politique

Chaque compétition politique est représentée par une piste à trois niveaux. Lorsqu'un camp avance sur cette piste, du niveau neutre (côté gauche) au niveau maximum, il bénéficie des effets imprimés sur ces cases. Ces effets sont cumulatifs : les joueurs bénéficient de l'effet de leur niveau actuel et de tous les niveaux inférieurs.

13.2. Le niveau d'un joueur peut changer soit à la suite d'un événement de carte, soit par son choix pendant la phase de Politique Publique au début des tours impairs (4.1.2).

13.3. Chaque niveau sur une piste donnée présente un ou deux effets. Si un seul, le même effet est accordé aux deux camps lorsqu'ils atteignent ce niveau. S'il y en a deux, chaque camp gagne l'effet qui leur est associé. Les effets associés aux USA sont indiqués en haut de chaque piste, et les effets associés à la GB sont indiqués en bas.

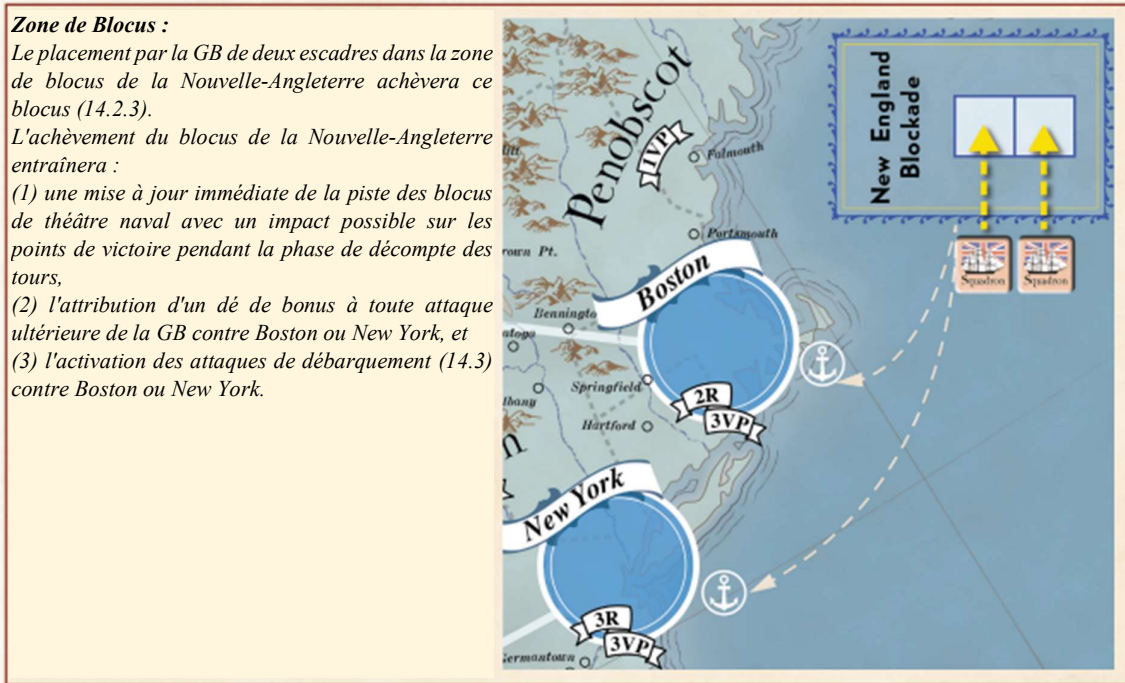
14.0 LE THÉÂTRE NAVAL

Le théâtre naval représente le conflit en mer entre la marine britannique et les diverses entités soutenant les États-Unis, y compris leur marine et leurs corsaires.

14.1 Escadres

Les escadres sont les unités de la marine britannique. Elles sont utilisées dans les opérations de déploiement (8.2) qui permettent au joueur GB d'établir des blocus (14.2) et de mener des attaques de débarquement (14.3).

14.1.1. La Marine britannique commence la partie avec 4 escadres, et en gagne 2 de plus au début du Tour 5 lorsque le jeu entre dans l'ère 1814 (4.3.1). 4 escadres supplémentaires ne peuvent être obtenues que par des événements de cartes ou des effets de concours politiques (13.0).



14.1.2 Ajout et retrait d'escadres : Lorsque le joueur GB ajoute des escadres, elles sont placées dans la case Marine britannique indiquant qu'elles sont disponibles pour le Déploiement. Si le camp GB perd des escadres - après avoir perdu sa position sur la piste de la compétition politique à cause d'un Événement de carte, par exemple - il les retire d'abord de la case Marine britannique, puis de tout blocus actif. Placez les escadres retirées sur le côté du plateau pour indiquer qu'ils ne sont pas en jeu actuellement.

14.2 Blocages

La Grande Bretagne peut engager des escadres pour bloquer la côte américaine, étrangler leur économie et menacer d'assiéger leurs villes côtières.

14.2.1 Zones de blocus : Il existe trois zones de blocus : Nouvelle Angleterre, Chesapeake, et la côte sud. Chaque zone possède deux ou trois espaces de contrôle où les escadres peuvent être placés pendant une opération de Déploiement. Chaque zone est également reliée à une ou deux régions de villes américaines - indiquées par la ligne pointillée reliant la zone à la ville. Le joueur GB gagnera des dés bonus ou des opportunités d'attaque de débarquement dans ces villes lorsque la zone de blocus liée sera terminée.

14.2.3 Achèvement des blocus : Un blocus est considéré comme complet lorsque tous les espaces de contrôle qu'il contient sont occupés par des escadres. Les blocus complets confèrent un dé de bonus aux attaques de la GB sur les villes américaines liées, et permettent au joueur de la GB d'utiliser son opération de déploiement pour

effectuer des attaques de débarquement sur ces villes liées. Les blocus complets font également avancer le joueur GB au niveau approprié sur la piste Blocage dans la case Théâtre naval.

14.2.4 Points de victoire du blocus : La piste des blocus du théâtre naval indique le nombre de blocus que la GB a actuellement achevés. Chaque fois qu'un blocus est terminé ou rompu, cette piste est immédiatement mise à jour. A la fin du tour, la position de la Grande Bretagne sur cette piste est utilisée pour calculer les points de victoire du théâtre naval (en ajoutant les bonus de la piste politique qui s'appliquent).

14.3 Attaques de débarquement

Les attaques de débarquement se produisent lorsque le joueur britannique utilise une opération de Déploiement pour transporter des forces afin d'attaquer une ville côtière. Elles peuvent être déclenchées par un mouvement normal de Déploiement de la même façon que les batailles découlent des mouvements de la Campagne.

14.3.1 Exigence du blocus : Les attaques de débarquement ne peuvent être effectuées que contre des villes côtières soumises à un blocus complet. Ce blocus doit être complet au début de l'Opération de Déploiement, et le rester pendant l'attaque de débarquement. Les escadres utilisées pour transporter les forces de l'attaque de débarquement doivent provenir d'un déploiement autre que le blocus de la ville cible.

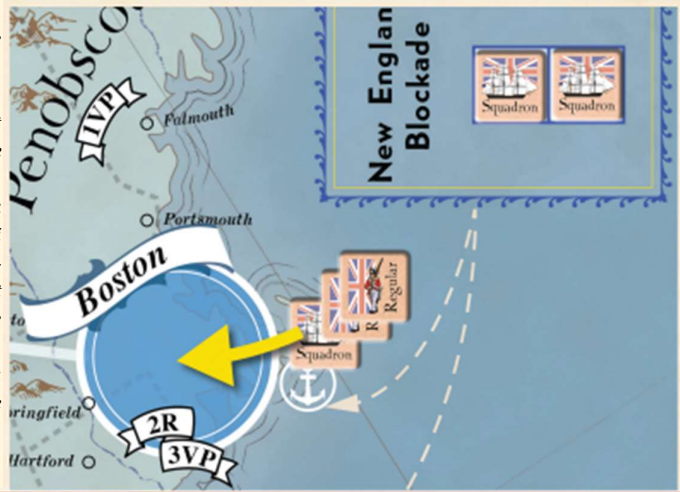
Attaque de débarquement :

Dans cet exemple, le joueur GB a terminé le blocus de la Nouvelle Angleterre (14.2.3, pendant ce tour ou un tour précédent).

Cela lui permet d'attaquer Boston via le port connecté en utilisant une opération de Déploiement (8.2).

Chaque escadre que le joueur GB déploie à Boston peut amener 2 forces régulières avec lui (14.3.3). Notez que le blocus de la Nouvelle-Angleterre doit rester en vigueur à tout moment pour qu'une attaque de débarquement puisse avoir lieu, donc

Les escadres GB déployées doivent provenir de la case Marine britannique, ou d'une autre zone de Blocus.



14.3.2 Forces de débarquement : Les attaques de débarquement doivent utiliser les forces régulières de la réserve de débarquement de la marine britannique sur la carte. Les forces sont placées dans cette réserve suite à des événements de carte, ou le joueur GB peut utiliser une opération de Recrutement (6.1) pour les créer lorsque l'effet Conflit Majeur de l'Abdication de Bonaparte est en jeu (12.2.4).

14.3.3 Escadres de débarquement : Chaque escadre utilisée pour une attaque de débarquement peut transporter jusqu'à 2 forces de la réserve de débarquement de la marine britannique. Ces escadres sont placées dans la région de la ville avec les forces de débarquement lorsque l'attaque est effectuée. Si l'attaque est réussie, ces escadres doivent rester dans la région de la ville jusqu'à la fin du tour. Si l'attaque échoue, les escadres sont immédiatement replacées dans la case de la marine britannique.

14.3.4 Retraites : Si le joueur britannique souhaite battre en retraite suite à une attaque de débarquement, les escadres et toutes les forces restantes sont replacées dans la case de la marine britannique.

14.3.5 Exception d'Halifax : La ville natale de la Grande-Bretagne, Halifax, peut toujours être la cible d'un débarquement sans qu'il y ait de blocus complet. Le déploiement de forces de débarquement à Halifax de cette manière peut également être utilisé pour renforcer la ville alors qu'elle est encore sous contrôle britannique.

15.0 SCORES ET VICTOIRE

15.0 Le tableau d'affichage indique un score pour les deux joueurs, allant de 20 US à 20 GB avec un espace de 0 entre les deux, pour un total de 41 positions de score possibles. Au début de la partie, le marqueur de score est placé sur la case "0", indiquant qu'aucun des deux joueurs ne gagne. Chaque fois qu'un joueur gagne des points de victoire, il déplace le marqueur de score d'autant de cases en sa faveur : soit en réduisant le score de son adversaire si le marqueur se trouve du côté opposé du tableau des scores, soit en ajoutant son propre score si le marqueur se trouve de son côté. La case "0" doit être comptée lors de l'ajustement du score.

EXEMPLE : Si le marqueur de score se trouve sur la case 5 du côté GB du tableau d'affichage, cela indique que le joueur GB gagne de 5 points. Si le joueur américain marque ensuite 3 VP, il déplace le marqueur de 3 cases en sa faveur sur la case 2 du côté GB. Si le joueur américain gagne ensuite 3 autres VP, il déplace le marqueur sur la case 1 du côté américain, en comptant la case 0 comme faisant partie du changement.

15.1 Gagner des points de victoire : Les joueurs gagnent des points de victoire soit instantanément à la suite d'un événement de carte, soit pendant la phase de décompte des points à la fin de chaque tour (4.1.3). Pendant cette phase, les PV sont gagnés comme suit :

15.1.1 Points de victoire de la région d'origine

Chaque camp gagne des PV pour les régions nationales ennemies qu'il contrôle. La valeur en PV de chaque région nationale est indiquée dans une bannière dans la région sur le plateau de jeu.

15.1.2 Points de victoire de la région neutre

Les trois régions de couleur grise/jaune -- Ft. Dearborn, Niagara, et la Floride espagnole -- valent des PV au joueur qui les contrôle.

15.1.3 Points de victoire du théâtre naval

La valeur des corsaires américains est comparée à la valeur du blocus de la Grande-Bretagne. Le joueur qui est en tête gagne un nombre de PV égal à la différence. Les effets du Compétition politique et du Conflit Majeur peuvent modifier ces PV.

15.1.4 Points de victoire de compétition politique

Les deux camps gagnent des PV grâce aux effets de leur piste de Diplomatie, si applicable.

15.1.5 Gagner la partie

La partie se termine automatiquement après le décompte des points du Tour 8. A ce moment-là, le joueur qui a le plus de points de victoire est le vainqueur. Si les deux camps sont à égalité, le joueur des Etats-Unis gagne.

15.1.6 Victoire instantanée : Il existe également trois façons de remporter une victoire instantanée dans *Dawn's Early Light* :

- L'un ou l'autre des joueurs gagne instantanément s'il atteint 20 points. Notez que si cela pouvait se produire pendant la phase de comptage des points d'un tour, tous les PV gagnés par les deux joueurs doivent être appliqués avant de vérifier la victoire instantanée.
- Le joueur américain gagne instantanément s'il capture à la fois Halifax et Montréal.
- Le joueur de la Grande-Bretagne gagne instantanément s'il capture trois des quatre villes suivantes : Boston, New York, Baltimore/Washington et La Nouvelle-Orléans.

16.0 GLOSSAIRE ET CLARIFICATIONS

GB : Grande-Bretagne, ou le joueur/partie britannique.

US : États-Unis, ou le camp du joueur américain.

Force : une unité de force militaire terrestre. Comprend toutes les milices, les forces régulières et les forces indiennes. Les "forces britanniques" ou "forces américaines" font référence à tous les types de forces que le joueur contrôle.

Force de l'armée : Milice et forces régulières uniquement ; les forces indiennes ne sont pas considérées comme des forces d'armée (2.5.4).

Parmi : Lorsqu'on lui ordonne d'ajouter ou de retirer des forces "parmi" plusieurs régions, le joueur répartit la quantité totale entre les régions indiquées selon n'importe quelle répartition. Il n'ajoute pas la quantité spécifique à chaque région.

Ami : une force ou une région natale appartenant à votre camp. Les forces indiennes comptent comme amies pour le camp de la Grande-Bretagne.

Contrôlée : un camp contrôle une région s'il a des forces qui l'occupent, ou si c'est une de ses régions d'origine et qu'aucune force ennemie n'y est présente.

Adjacent : deux régions sont adjacentes lorsqu'elles partagent une frontière.

Connectées : deux régions sont connectées si des opérations de campagne (6.2) sont autorisées entre elles. Cela inclut toutes les régions adjacentes et toutes les régions reliées par une voie navigable contrôlée (11.0).

Menacée : une région est menacée si elle a au moins une région adjacente contenant des forces ennemies. Les régions doivent être adjacentes, et non simplement connectées, pour pouvoir se menacer mutuellement.

Côtière : toute région de ville avec un symbole d'ancre la reliant à une zone de blocus.

Sous blocus : une ville est sous blocus si la zone de blocus qui lui est liée est complète (tous ses espaces de contrôle sont occupés par des escadres britanniques).

16.1 Clarifications

Utilisez ces guides pour répondre aux questions concernant les clarifications des règles.

- Les opérations de Raid, bien que similaires aux opérations de Campagne, sont un type d'opération distinct. Les joueurs effectuant une opération de Raid ne peuvent pas déplacer les forces de l'armée également, et ne peuvent pas bénéficier des règles qui accordent des bonus d'OPS à la Campagne.
- Lorsque l'événement d'une carte indique "Marquer des PV", c'est le joueur aligné avec la carte qui reçoit les points. Si la carte est d'alignement neutre, c'est le joueur qui joue la carte qui reçoit les points.
- Les événements de la carte qui proposent des opérations de Recrutement qui "ne nécessitent aucun pion de Recrutement" peuvent être effectués dans des villes qui n'ont pas de pions présents ou de Capacité de Recrutement (par exemple, Détroit). La ville doit toujours être une ville d'origine contrôlée pour être un emplacement de Recrue valide.
- L'effet Opinion publique de niveau 1 de la Grande-Bretagne ajoute 1 PV à la valeur indiquée dans la case Théâtre naval. Par exemple, si le joueur GB a effectué deux blocus complets, la case Théâtre naval indique qu'il devrait gagner 3 PV. S'il a également l'effet Opinion Publique niveau 1, il gagnera 4 PV à la place.

17.0 EXEMPLE DE JEU

Dans cette section, nous présentons un échantillon de jeu du début de la partie jusqu'à l'entretien avant le Tour 1. Vous verrez les joueurs utiliser leurs cartes de diverses manières pour poursuivre leurs stratégies et répondre aux mouvements de leurs adversaires. C'est parti !

Mise en place

Main américaine : Traité de Ft Wayne, Le Prophète, Embargo Act, Tippecanoe, Surprise à Fort Mackinac, Les Lettres d'Henry.

Main britannique : L'affaire du léopard de Chesapeake, Les émeutes fédéralistes-républicaines, L'affaire de la petite ceinture, Les faucons de la guerre, Lord Liverpool dirige le Parlement, Le libre-échange et les droits des marins.

Tours d'action

Action américaine 1 : Embargo Act comme événement : +1 Economie

Se lancer dans la compétition politique est essentiel dans les premiers tours. Les corsaires sont une source précieuse de PV pour les Américains, donc les premiers dés supplémentaires seront utiles, mais c'est aussi un pas vers le puissant +1 OPS pour le niveau Recrue. Les Américains dépendent du nombre pour couvrir leur vaste territoire, et être capable de mobiliser leur pool de recrutement les aidera.

Action britannique 1 : Lord Liverpool dirige le Parlement en tant qu'événement : +2 escadres britanniques

Le gain de la piste de Diplomatie est appréciable, mais passer de quatre à six escadres dès le départ met beaucoup de pression sur le joueur américain. Dès le Tour 1, le joueur britannique peut effectuer deux blocus de son choix tout en conservant au moins une escadre pour les attaques de débarquement. Avec cette action, le joueur britannique peut effrayer le joueur américain et l'inciter à allouer rapidement des ressources à la défense plutôt qu'à l'attaque.

Action américaine 2 : Surprise au Fort Mackinac pour une campagne (2 OPS). Déplace 1 Milice de Hudson à Niagara ; déplace 2 Milices et 2 Réguliers de Baltimore/Washington à Shenandoah.

Le joueur américain répond par une certaine pression contre le centre faible de la frontière canadienne. La capture de Niagara vaut un PV à chaque tour, avec en prime l'accès aux deux Grands Lacs et beaucoup de



temps pour voir venir les contre-attaques. La revendication précoce de cette ville critique pourrait forcer le joueur britannique à se détourner de sa concentration naturelle sur la Nouvelle-Angleterre et à répartir encore plus finement ses maigres forces. Pendant ce temps, la campagne de Baltimore/Washington est un bon coup de pouce pour amener cette grande armée à portée des batailles à venir.

L'événement britannique ajoute une milice dans la région de Potawatomi, loin de l'action actuelle et une concession sûre pour le joueur américain.

Action britannique 2 : Affaire de la Petite Ceinture pour recruter (2 OPS). Créer 1 milice à Kingston, 1 milice à Montréal.

L'ajout de deux forces à la frontière de la Nouvelle-Angleterre répond à la capture de Niagara et met la pression sur Penobscot et Boston.

Action américaine 3 : Le prophète recrute (4 OPS). Créez 1 Régulier à Boston, 1 Régulier à New York. GB ajoute 1 Indien chacun à Shawnee, Miami, Creek, et Cherokee.

Deux nouveaux réguliers en Nouvelle Angleterre répondent au dernier recrutement de GB. Jouer cette carte maintenant permet également de sortir du jeu le dangereux événement Prophète à un moment où il peut être géré. Le joueur américain a encore deux cartes en main qui sont de puissants événements anti-Indiens, il est donc confiant de pouvoir en atténuer l'effet.

Action britannique 3 : Libre échange et droits des marins pour une campagne (1 OPS). Déplacez 2 Milices et 1 Régulier de Halifax à Penobscot via la voie navigable du Bas-Saint-Laurent, déclenchant une bataille. Les USA ajoutent des pions de Recrutement à Boston, New York et Detroit.

Round de Bataille 1 : La GB a 4 dés pour 3 forces et contrôle la voie navigable (St. Lawrence). US a 3 dés pour 2 forces et le fort.

1. GB jette 1, 2, 4, 5, retirant 1 Milice.
2. Les USA lancent 4, 5, 6, retirant 1 Milice et 1 Régulier.
3. Les deux camps choisissent de continuer.

Round de Bataille 2 : GB a 2 dés pour 1 force et la voie d'eau contrôlée. US a 2 dés pour 1 force et le fort.

1. GB jette 3, 5, retirant 1 milice.
2. US lance 2, 5, retirant 1 Milice.
3. Il ne reste plus de forces, la bataille est terminée

Résolution de la bataille : toutes les forces des deux camps ont été détruites, laissant les US contrôler Penobscot par défaut (région d'origine). Comme les forces de défense ont été détruites, le fort de la région est également détruit.

La Grande-Bretagne tente sa chance dans cette bataille sanglante. En engageant toutes leurs forces à Halifax, ils laissent la ville exposée, mais en sécurité pour le moment avec les forces de Montréal prêtes et le contrôle du Saint-Laurent. S'ils avaient réussi à capturer Penobscot, la GB aurait constitué une menace sérieuse pour Boston et ses 3 PV. Se battre jusqu'à une impasse laisse les USA un peu plus en sécurité, mais la perte du fort de Penobscot affaiblit la défense américaine de la Nouvelle-Angleterre et détournera des OPS bien nécessaires pour la consolider.

Action américaine 4 : Traité de Fort Wayne pour recruter (4 OPS). Créez 1 Milice à Boston, 1 Milice à Detroit, et 2 Milices à Nashville.

En dépensant ce puissant événement pour des OPS, le joueur américain reconstruit simultanément après la bataille de Penobscot, renforce ses positions à Détroit et Nashville contre les Indiens prêts à faire des raids, et enterre l'activation de Tecumseh. Cette carte reviendra, mais le joueur américain peut profiter d'un répit dans ses effets de renforcement des Indiens pendant un certain temps.

Action britannique 4 : Affaire Chesapeake-Leopard pour déployer (3 OPS). Déplace 2 escadres vers le blocus de la Nouvelle Angleterre, 1 escadre vers le blocus de la côte sud. Les Etats-Unis choisissent d'avancer de 1 sur la piste de l'opinion publique.

Dans la dernière action du tour Prélude, le joueur britannique a une fenêtre pour se concentrer sur la guerre navale et commencer à stocker ses blocus. Ce sont des points générant des nécessités et des atouts précieux pour combattre le long de la côte. En achevant la Nouvelle-Angleterre, le joueur britannique maintient une certaine pression sur les forces de Boston pour qu'elles ne quittent pas la ville pour tenter de capturer une partie du Canada. Et en commençant le blocus de la côte sud, le joueur britannique étend le théâtre des opérations vers les VP plus faciles à obtenir à Savannah et à la Nouvelle-Orléans.

Le choix de la compétition politique du joueur américain permet de combler son déficit de défense dans le Nord : il regagnera ces précieux pions de recrues deux fois plus vite et il sera plus difficile pour les Britanniques de menacer de manière réaliste les villes de la Nouvelle-Angleterre.

Entretien du prélude

Nouvelles cartes dans la main américaine : Oliver Hazard Perry, Massacre, Fortifications de la Frontière, Rangers de l'Indiana, Fusiliers du Kentucky.

Nouvelles cartes en main britannique : Tenskwatawa, Représailles indiennes, Shawnee, William Henry Harrison, Loyalistes et immigrants.

Analyse du prochain tour

Les deux camps ont une surprise ! Le joueur américain reçoit une main riche en événements américains mais relativement faible en points et axée sur les opérations anti-indiennes, ce qui n'a pas été leur priorité. Si les USA devaient pivoter, ils pourraient essayer d'éliminer les Indiens du territoire Shawnee avec leur carte Tippecanoe et ensuite creuser avec les Fortifications de Frontière et les Rangers de l'Indiana. La Grande-Bretagne, quant à elle, bénéficie d'une main provinciale similaire avec quelques cartes très puissantes dans Tenskwatawa et Shawnee, et elle détient le meilleur pion des Etats-Unis avec William Henry Harrison. Avec l'abondance des forces indiennes établies pendant le Prélude, le joueur britannique pourrait se lancer dans des raids et gagner beaucoup de PV. Cependant, cela est très éloigné de la Nouvelle-Angleterre et des mouvements navals qu'ils mettaient en place au tour précédent, ils doivent donc décider s'ils doivent saisir ces opportunités dans l'Ouest ou essayer de convertir les points pour compléter leurs plans atlantiques. Des décisions difficiles, des triomphes et des revers attendent les deux joueurs dans cette partie de *Dawn's Early Light* !

18.0 HISTORIQUE DES CARTES

Affaire Chesapeake-Leopard -- En 1807, le navire de guerre britannique Leopard a tiré sur l'USS Chesapeake, l'a arrêté et s'est emparé de quatre marins du navire près de Norfolk, en Virginie. Bien que cette pratique insulte la fierté nationale américaine depuis des années, la volonté du Leopard d'ouvrir le feu enflamme les Américains à un point tel qu'elle pousse le président Jefferson à agir.

Libre-échange et droits des marins - Sous prétexte de rechercher des déserteurs, la marine britannique arrête et impressionne les marins des navires américains depuis des années. Les Américains, insultés et indignés par cette intimidation, ont utilisé ce cri de ralliement pour faire pression sur le Congrès afin qu'il agisse.

Les faucons de la guerre - Les nouveaux membres du Congrès, en particulier ceux des nouveaux États occidentaux du Tennessee et du Kentucky, étaient jeunes, charismatiques, populaires et beaucoup plus désireux de faire la guerre pour réparer les insultes britanniques que leurs collègues plus âgés. Des hommes comme Henry Clay et Andrew Jackson étaient les principales figures de cette faction.

Traité de Fort Wayne -- En 1809, le gouverneur de l'Indiana William Henry Harrison achète trois millions d'acres de terre à un groupe de tribus du territoire Indiana-Illinois. Le chef shawnee Tecumseh déclare le traité illégitime et avertit Harrison de ne pas l'appliquer. Après le refus de ce dernier, les tensions et la violence sur la frontière s'intensifient jusqu'à ce qu'elles aboutissent à une guerre ouverte et à la bataille de Tippecanoe.

Bataille de Tippecanoe -- Après avoir mis Tecumseh en colère avec le traité de Fort Wayne, les tensions s'intensifient jusqu'à ce que William Henry Harrison lève une armée pour affronter le chef shawnee et son frère Tenskwatawa, le prophète, dans leur maison de Prophetstown. Les Américains brûlent Prophetstown et ruinent le prestige de Tenskwatawa, mais la confédération indienne de Tecumseh perdure, le chef ralliant à sa cause de nouvelles tribus du Sud.

Les lettres de Henry -- Une liasse de correspondance entre l'ancien aventurier John Henry et le gouverneur du Canada. Proposé au président Madison et au Congrès comme un renseignement précieux sur les sympathisants britanniques parmi eux, le gouvernement américain a acheté l'ensemble pour la somme considérable de 50 000 dollars. Lorsque les lettres se sont avérées fausses, les Américains sont apparus au mieux incompetents et au pire carrément corrompus.

Lord Liverpool dirige le Parlement - Après l'assassinat du premier ministre britannique Spencer Percival en 1812, Lord Liverpool entre au pouvoir avec une approche pragmatique des États-Unis. Il fait des concessions diplomatiques pour apaiser les tensions, mais s'assure en même temps que l'escadre américain

de la Royal Navy dispose des navires nécessaires pour bloquer une grande partie de la côte atlantique.

Les émeutes du Fédéraliste-Républicain - Le Fédéraliste-Républicain était un journal anti-guerre de Baltimore. Ses tirades contre l'administration et les faucons de guerre attirent une foule qui attaque et brûle les bureaux du journal. Lorsqu'il a rouvert ses portes, la foule est revenue et a tué deux personnes avant de traîner le rédacteur en chef dans la rue et de le battre. L'agitation politique a marqué la ville et le Congrès pendant des mois par la suite.

Surprise au Fort Mackinac -- Le Fort Mackinac était un avant-poste américain isolé au sommet de la péninsule inférieure du Michigan. Lorsque la guerre a été déclarée, les Britanniques de la région l'ont appris avant leurs homologues américains, et une force hétéroclite composée de soldats réguliers, de miliciens, de trappeurs et d'Indiens a assiégé et capturé leurs adversaires sans méfiance. Cette victoire facile incite d'autres Indiens de la région à se joindre au combat en tant qu'alliés des Britanniques.

Le prophète -- Tenskwatawa, frère cadet du chef de guerre Tecumseh, était un chef spirituel shawnee qui a gagné ce surnom après avoir affirmé avoir reçu une vision d'une terre promise pour les Indiens qui vivaient vertueusement. Il a dirigé un mouvement de purification visant à ramener les sociétés autochtones à leurs coutumes traditionnelles et à expulser les "enfants du mauvais esprit" -- les colons blancs -- et, avec son frère, il a formé la confédération des tribus autochtones qui se sont alliées à la Grande-Bretagne dans l'espoir de créer un État indien indépendant.

Embargo Act - Promulgué par le Congrès et l'administration Jefferson en 1807, cet acte interdisait tout commerce avec la Grande-Bretagne et la France pendant les guerres napoléoniennes. L'intention était d'exercer des représailles économiques contre les violations de la neutralité américaine. Il en résulte un étouffement de la marine marchande américaine, suivi d'une recrudescence de la contrebande et de l'évasion par les armateurs américains.

L'affaire Little Belt -- La frégate USS President rencontre le sloop HMS Little Belt au large des côtes de la Caroline du Nord en 1811. Après une série de signaux contradictoires, les deux navires s'affrontent, le President, beaucoup plus grand et plus puissant, l'emportant. Les officiers des deux navires se disputent âprement pour savoir qui a tiré le premier. Chacun est retourné à son port d'attache et leurs gouvernements respectifs se sont disputés à ce sujet pendant des mois par la suite.

Tecumseh - Chef de guerre des Shawnee, Tecumseh était une icône - un leader et un guerrier visionnaire qui a presque changé à lui seul le cours de l'histoire. Furieux de l'empiètement des Blancs et inspiré par les visions de son frère, Tecumseh a rassemblé la plus grande confédération autochtone d'Amérique du Nord. Son alliance indienne a combattu aux côtés des Britanniques pendant la guerre et a joué un rôle

déterminant dans de nombreuses batailles, dont la plus célèbre est le siège de Détroit. L'influence de Tecumseh sur les Creek dans le Sud a également contribué à déclencher la rébellion des bâtons rouges. Sa mort prématurée en 1813 à la bataille de la Tamise a sonné le glas de la confédération, et sans leur leader charismatique, les tribus ont cessé d'être un acteur majeur de la guerre.

Macon's Bill No. 2 - Cette manœuvre politique du gouvernement de Madison avait pour but d'amener la Grande-Bretagne et la France à cesser de saisir les navires américains en offrant l'exclusivité du commerce à la première nation qui s'engageait à ne plus attaquer. Cependant, elle est rapidement manipulée par Napoléon pour creuser davantage le fossé entre la Grande-Bretagne et les États-Unis.

Abrogation des décrets en conseil - Les décrets en conseil de la Grande-Bretagne pour la guerre commerciale contre la France napoléonienne nuisent également aux alliés et aux neutres, en particulier aux États-Unis. Le gouvernement de Liverpool les abroge dans une concession de dernière minute pour tenter d'éviter la guerre. Malheureusement, l'abrogation est survenue six jours seulement avant que le Congrès ne déclare la guerre, ce qui a semé la confusion dans les engagements navals pendant des mois, alors que la nouvelle traversait l'Atlantique.

Agents britanniques -- Le gouvernement britannique avait une politique vigoureuse d'envoi d'agents chargés de nouer des alliances avec les tribus indiennes en leur offrant des cadeaux, notamment des armes. En conséquence, les colons américains étaient souvent trop prompts à accuser les Britanniques d'avoir incité les Indiens à la violence, et ces soupçons conduisaient souvent à des attaques préventives contre les communautés indiennes.

Indiana Rangers - Milice irrégulière organisée à l'origine pour venger les raids indiens dans le territoire de l'Indiana, les Rangers étaient des combattants robustes et ingénieux qui se sont fait connaître par leurs actions lors de la bataille de Tippecanoe. Pendant la guerre, les Rangers ont servi d'auxiliaires à l'armée régulière dans de nombreux engagements dans le Nord-Ouest.

Les Kentucky Riflemen - Aucun autre groupe ne s'est porté volontaire pour la guerre en aussi grand nombre que les habitants du Kentucky - environ cinq hommes sur six admissibles ont servi. Habités à faire campagne dans l'arrière-pays et à porter leur arme à feu éponyme très précise et à longue portée, les troupes du Kentucky étaient respectées pour leur robustesse et renommées pour leurs talents de tireurs d'élite.

Voltigeurs canadiens -- Infanterie légère levée à partir de miliciens et de volontaires en avril 1812. Bien qu'il s'agisse techniquement d'une milice, les unités de voltigeurs étaient administrées comme des troupes régulières et bénéficiaient donc d'un degré plus élevé de compétence, de discipline et de prestige. Ils ont servi avec distinction dans de nombreux engagements, y

compris un rôle central dans la bataille de la Châteauguay.

Représailles indiennes - Chassés de leurs terres par les colons et attaqués par l'armée, les Indiens en colère de tout le continent se vengeaient parfois sur une colonie isolée qu'ils trouvaient par hasard, terrifiant la région et attirant les miliciens loin de leurs unités pour défendre leurs fermes.

Armistice -- Opérant loin de leurs camarades, dans des endroits éloignés et dans de mauvaises conditions, les commandants locaux avaient souvent du mal à poursuivre le combat. Certains négocient des cessez-le-feu temporaires avec leurs adversaires afin de gagner du temps pour se préparer ou récupérer. Ces trêves officieuses ne se sont pas toujours avérées avantageuses.

Déserteurs - Un problème séculaire auquel sont confrontées les armées constituées de volontaires et de civils. Les commandants des deux camps qui partaient en campagne pouvaient s'attendre à ce qu'une fraction importante de leur commandement disparaisse bien avant la fin de leur engagement.

Lutte à mort - La plus grande arme dont disposaient les États-Unis pendant la guerre de 1812 était Napoléon Bonaparte. La Grande-Bretagne avait rouvert la guerre à la France en 1803, et depuis lors, tous les soldats, marins et shillings que l'Empire britannique pouvait rassembler s'étaient engagés à vaincre la France napoléonienne. La guerre de 1812 est une distraction que la Grande-Bretagne ne peut se permettre d'ignorer, mais qu'elle n'a pas les moyens d'écraser. Les commandants britanniques au Canada ont passé une grande partie de la guerre à réclamer plus de navires et plus d'effectifs tout en se contentant des maigres forces canadiennes, offrant ainsi aux Américains une fenêtre d'opportunité qu'ils tenteront d'exploiter aussi longtemps que possible.

Loyalistes et immigrants -- Lorsque les armées américaines et canadiennes ont envahi le territoire de l'autre, elles l'ont fait en s'attendant à trouver de l'aide parmi les communautés d'expatriés, mais le plus souvent, les envahisseurs ont découvert que les loyautés locales n'étaient pas aussi amicales qu'ils l'avaient supposé.

Frégates à pont spartiate - Les six premières frégates américaines conçues par Joshua Humphreys comportaient plusieurs innovations ingénieuses, notamment l'expansion et le renforcement du pont supérieur ou "spartiate" pour supporter des canons plus nombreux et plus lourds. Au moment de la guerre, les frégates étaient équipées de canons de 32 à 42 livres. Le poids des bordées que ces "super-frigates" pouvaient décharger surpassait largement celui des frégates britanniques d'avant-guerre.

Old Ironsides -- L'USS Constitution, l'une des six frégates originales, a reçu ce surnom après sa victoire dominante sur le HMS Guerriere en août 1812. Une autre des innovations de Humphreys était l'encadrement extraordinairement serré des coques de

ses navires : environ deux pieds d'épaisseur de chêne massif. Les marins auraient vu des boulets de canon britanniques rebondir sur le navire pendant l'action.

Contrebandiers du Saint-Laurent - Les habitants du Haut-Maine et du Bas-Canada faisaient du commerce le long et à travers le Saint-Laurent avant la guerre, et lorsque la guerre a éclaté, ils n'ont pas vu de raison d'arrêter. Les armées en campagne des deux côtés ont bénéficié des fournitures et des renseignements que leur apportaient les contrebandiers.

Hull se rend - Dans l'un des coups les plus étonnants de tout le conflit, le brigadier général William Hull a été effrayé par une force combinée dirigée par le major général Isaac Brock et le chef de guerre shawnee Tecumseh, qui lui a fait abandonner la ville et la garnison de Detroit, malgré une position fortifiée et des effectifs presque deux fois plus importants. Brock a conçu un plan impliquant une série de bluffs destinés à convaincre Hull qu'il faisait face à une vaste armée d'Indiens et de réguliers britanniques, et Hull s'est rendu après seulement une journée de siège. La défaite a choqué les deux nations.

Construction navale - La lutte pour le contrôle des Grands Lacs se résume à une course à la construction. Incapables de transférer des navires de guerre océaniques sur le Saint-Laurent, les deux camps doivent les construire dans des chantiers navals situés sur les lacs. Chaque fois qu'un camp réussit à terminer un navire, cela peut changer l'équilibre des forces du jour au lendemain.

Le devoir de convoi -- Engagée dans une lutte à mort contre Napoléon, la Grande-Bretagne avait désespérément besoin de protéger ses voies d'approvisionnement contre les corsaires. Les navires et les escadres de la Royal Navy sont retirés d'autres tâches importantes, comme le blocus des ports américains ou la chasse aux croiseurs, afin d'escorter les convois marchands.

Contrebandiers de la Nouvelle-Angleterre -- La campagne péninsulaire de la Grande-Bretagne contre Napoléon dépendait fortement des marchandises vitales transportées par la flotte marchande de la Nouvelle-Angleterre. Après le début des hostilités, la Grande-Bretagne n'avait d'autre choix que de maintenir le commerce, et les communautés de la Nouvelle-Angleterre ont fait fi des embargos de leur propre gouvernement pour participer au marché.

Isaac Brock -- Major général chargé de la défense du Haut-Canada, Sir Isaac Brock est aujourd'hui considéré comme l'un des plus grands héros militaires du Canada. Son esprit de décision rapide a conduit à la capture surprise du fort Mackinac, et sa ruse brillante et sa relation avec Tecumseh ont conduit à la reddition du général Hull à Détroit et au contrôle britannique total du territoire du Michigan. Sa mort prématurée à la bataille de Queenston Heights a mis fin à cette promesse précoce, mais sa bravoure et son exemple ont inspiré ses compatriotes pour le reste de la guerre.

Des conditions déplorables -- Les milices régionales des deux camps ont servi pendant des hivers vraiment éprouvants, même pour les robustes pionniers qui se portaient volontaires. De nombreux hommes sont morts de maladie et d'exposition, ou ont déserté pour échapper à ce sort.

Massacre -- Plusieurs cas d'Indiens tuant un grand nombre de blessés ou de forces qui se rendaient sont bien documentés, le plus important étant le massacre de River Raisin qui a tué jusqu'à cent miliciens. Les commandants britanniques étaient souvent ambivalents à l'égard de leurs alliés indiens qui enfreignaient les règles de la " guerre civilisée ", mais les massacres indiens ont souvent poussé les volontaires américains à se rendre en grand nombre pour se venger.

Blocus de la baie -- La baie de Chesapeake était une cible de choix pour la marine britannique, qui cherchait à étrangler le littoral américain. En plus de capturer un nombre considérable de navires de commerce, les blocus ont permis de capturer une bonne partie des corsaires naviguant depuis Baltimore et d'autres cachettes.

Guerre civile creek - Une faction creek, connue sous le nom de Red Sticks, a commencé à militer pour expulser les colons blancs des terres creek et s'est heurtée à des creeks sympathisants. Les États-Unis ont formé des alliances avec les Choctaw et les Cherokee - ennemis traditionnels des Creek - pour combattre les attaques et les raids, et ils ont appelé la milice régionale pour défendre leurs colonies. Andrew Jackson, alors colonel de milice, dirigea la force depuis le Tennessee. Sa sauvagerie est devenue légendaire et ses forces de milice combinées ont fini par écraser la rébellion à la bataille de Horseshoe Bend.

United States v. Macedonian - Combat singulier entre l'USS United States et le HMS Macedonian en octobre 1812. La frégate américaine a marqué un coup tôt, a obtenu l'avantage de manœuvrer et a méthodiquement détruit son adversaire au cours de trois heures. Le Macedonian a subi 100 pertes, soit près d'un tiers de son équipage, tandis que les États-Unis n'en ont subi que douze.

Constitution v. Java - Combat à bord d'un seul navire entre l'USS Constitution et le HMS Java en décembre 1812. Les deux navires ont passé deux heures à se chamailler et à échanger des bordées jusqu'à ce que l'armement plus lourd et la précision supérieure du Constitution l'emportent sur le navire beaucoup plus petit. Les pertes ont été d'environ 2 contre 1 pour l'équipage britannique, y compris son capitaine.

Shannon v. Chesapeake -- Combat à bord d'un seul navire entre le USS Chesapeake et le HMS Shannon, dans le port de Boston en juin 1813. Au cours d'une bataille exceptionnellement féroce et brève - à peine plus de quinze minutes - plus de 250 pertes combinées ont été subies. Le capitaine américain James Lawrence a été mortellement blessé et a prononcé ses célèbres paroles d'agonie "N'abandonnez pas le navire", alors

même que la frégate britannique s'était rapprochée et était en train de monter à bord.

William Henry Harrison -- Général de division commandant l'Armée du Nord-Ouest, Harrison négocie le traité de Fort Wayne, qui ouvre la voie à la domination américaine de la région et pousse le chef de guerre shawnee Tecumseh à entrer en guerre en tant qu'allié britannique. Harrison a ensuite commandé les troupes qui ont mis fin à l'influence de Tenskwatawa à la bataille de Tippecanoe. Il dirigea la campagne qui permit de reprendre Détroit et d'envahir le Haut-Canada en 1813, où sa carrière guerrière atteignit son apogée lors de la bataille de la Tamise, une victoire américaine au cours de laquelle Tecumseh fut tué.

Fortifications frontalières - Les armées qui opéraient dans des régions sauvages avaient besoin de positions sûres pour stocker des provisions, recevoir des renforts et attendre des conditions difficiles.

Shawnee -- L'un des groupes ethniques de langue algonquienne, les Shawnee étaient principalement originaires de la vallée de l'Ohio et des régions adjacentes. L'ascension de Tecumseh et l'organisation de sa coalition indienne les ont propulsés au premier plan du conflit pendant la guerre, et les guerriers Shawnee ont combattu seuls et aux côtés d'alliés britanniques dans de nombreux engagements jusqu'à la mort de Tecumseh en 1813.

York brûlée -- Une opération terrestre et maritime américaine combinée a attaqué et brûlé la ville de York (aujourd'hui Toronto) dans le Haut-Canada en avril 1813. Cette victoire permet de saisir ou de détruire des provisions navales qui ralentissent la construction navale britannique et contribue à assurer la victoire américaine lors de la bataille du lac Érié en septembre.

"A Mere Matter of Marching" - Thomas Jefferson a prononcé cette phrase célèbre pour décrire ce qu'il faudrait aux États-Unis pour conquérir le Canada. La milice canadienne, cependant, a été heureuse de la lui renvoyer à la figure grâce à quatre années de défense efficace de leur patrie.

"N'abandonnez pas le navire" - Le capitaine James Lawrence a prononcé ces derniers mots alors que le USS Chesapeake était capturé par le HMS Shannon. Bien qu'il ait perdu le point dans ce cas, cette phrase est devenue un cri de ralliement pour les marins américains pendant la guerre, et le reste encore aujourd'hui.

Frenchtown -- Cette bataille fut une victoire pour une alliance britannico-indienne près de Fort Detroit en 1813. Après quelques succès initiaux dans une tentative de reprise du fort, les Américains ont été mis en déroute quatre jours plus tard par une contre-attaque surprise. Près de 400 personnes ont été tuées et plus de 500 capturées, puis des dizaines de ces prisonniers ont été massacrés par les Indiens au cours des jours suivants. Le nombre final de victimes est le plus élevé de tous les engagements de la guerre de 1812.

Les raids de Cockburn -- Le contre-amiral George Cockburn commandait un escadre de la Royal Navy qui

croisait dans la baie de Chesapeake en 1813-1814. Il a capturé des navires marchands américains et effectué des raids dans de nombreuses villes du Maryland et de Virginie, dont le point culminant a été la capture et l'incendie de Washington D.C. en août 1814.

La Floride espagnole - L'Espagne est techniquement neutre pendant la guerre, mais son contrôle sur son territoire en Floride est faible et malléable. Les Britanniques hébergeaient des navires dans les ports de Floride et les utilisaient comme bases pour des assauts de débarquement. Les Creeks ont également trouvé refuge parmi les esclaves en fuite et les Séminoles lorsque Andrew Jackson les a chassés de Géorgie, lui donnant ainsi une excuse pour envahir le territoire et menant à la bataille de Pensacola en 1814.

Laura Secord -- Colon canadien de la région du Niagara, Laura Secord a parcouru vingt miles à pied hors du territoire occupé par les États-Unis pour prévenir les troupes britanniques d'une attaque américaine imminente. Ses informations ont permis aux Britanniques de remporter la bataille de Beaver Dams. Sa célèbre marche a fait d'elle une héroïne populaire pour les Canadiens jusqu'à ce jour.

Raids indiens - Les attaques indiennes contre les colonies, les garnisons et même les forts sont devenues tristement célèbres à travers la frontière américaine. Parfois accompagnés de massacres, ces raids terrifiaient et dispersaient les colons et les soldats de la frontière.

Oliver Hazard Perry - Commodore de la marine américaine, Perry était un chef superbe et agressif qui a mené les États-Unis à la victoire sur les Grands Lacs. Il a dirigé la construction de la flotte américaine à Erie et l'a menée à neuf campagnes victorieuses, dont la bataille du lac Érié, une victoire éclatante et un tournant dans la guerre. Il était célèbre pour son amitié avec le héros naval James Lawrence et l'hommage qu'il lui rendait. Le drapeau de bataille de Perry portait l'inscription "Don't Give Up the Ship". Une de ses propres phrases est également devenue célèbre depuis : en rapportant la victoire sur le lac Érié, il a écrit " Nous avons rencontré l'ennemi et il est à nous ".

Sloops des Bermudes -- Après avoir acquis une compétence considérable dans la chasse aux navires lors des guerres précédentes de la Grande-Bretagne, la guerre de 1812 a donné aux corsaires des Bermudes une autre chance de connaître la gloire. La conception et le plan de voilure uniques de ces navires les rendaient idéaux pour poursuivre les navires dans les eaux côtières peu profondes, et les corsaires des Bermudes ont capturé près d'un cinquième de tous les navires capturés par les forces alliées à la Grande-Bretagne.

Les corsaires de Baltimore - Baltimore était historiquement un port populaire pour les corsaires, et les chantiers navals de Baltimore ont construit de nombreux navires qui ont chassé pour les États-Unis pendant la guerre. Généralement plus légers et plus rapides que les navires de guerre, les corsaires étaient capables d'échapper aux blocus britanniques et de faire

des ravages sur les navires britanniques. Ces hommes de guerre privés ont capturé quatre fois plus de navires ennemis que la marine américaine.

Les licences commerciales de Warren -- L'amiral britannique Warren a reconnu que son escadre de l'Atlantique Nord et l'armée britannique combattant Napoléon en Europe dépendaient des provisions en provenance d'Amérique. Il a délivré des licences secrètes aux marchands de la Nouvelle-Angleterre qui leur permettaient de franchir les blocus britanniques, ce qui a permis de maintenir l'approvisionnement et de compromettre sérieusement l'embargo commercial du gouvernement américain.

Cour martiale -- Chaque fois qu'un commandant perdait ou abandonnait son navire au combat, il était courant d'enquêter sur la défaite devant une cour martiale. Bien que la grande majorité de ces officiers aient été acquittés, l'obligation de comparaître signifiait que les officiers compétents pouvaient être indisponibles pour le service pendant de longues périodes.

Expédition de Penobscot -- Le général britannique John Sherbrooke envahit l'actuel Maine avec 3 000 hommes en 1814. En moins d'un mois, il fait un raid sur trois villes et détruit 17 navires. Les forces britanniques ont continué d'occuper la majeure partie de l'est du Maine pendant le reste de la guerre - le territoire n'a été restitué que lors du règlement de paix.

The Star Spangled Banner - L'hymne national des États-Unis n'a pas besoin d'être présenté. Observant la marine britannique bombarder le fort McHenry pendant la bataille de Baltimore, l'avocat Francis Scott Key a écrit le poème "Defence of Fort M'Henry", qui a été adapté à une chanson britannique alors très populaire pour former l'air que nous connaissons aujourd'hui.

L'abdication de Bonaparte -- Après avoir finalement perdu contre les Alliés à la bataille de Paris en mars 1814, Napoléon Bonaparte abdique le trône impérial et met fin à la guerre en Europe. La Grande-Bretagne est soudainement libérée de la " lutte à mort " et peut tourner son attention - et ses armées de vétérans - vers la petite guerre lancinante avec les États-Unis. Des dizaines de milliers de soldats et de nombreux navires arrivent en Amérique du Nord au cours de cette année et les commandants britanniques sont enfin en mesure de monter des offensives sérieuses.

Convention de Hartford - Les membres mécontents du parti fédéraliste en Nouvelle-Angleterre se réunissent en décembre 1814 à Hartford, dans le Connecticut, pour discuter de leur opposition à la guerre et des stratégies pour y mettre fin. Malheureusement pour eux, la victoire écrasante d'Andrew Jackson à la Nouvelle-Orléans survient quelques semaines seulement après les réunions, discréditant le parti fédéraliste et ruinant son influence dans la politique américaine.

Des engagements courts -- Alors que les volontaires étaient nombreux, les engagements dans la milice étaient souvent d'une durée d'un an seulement. La durée

de ces engagements et la difficulté de faire campagne en hiver pouvaient signifier qu'un commandant avait à peine le temps d'utiliser son armée avant qu'elle ne disparaisse derrière lui.

Volontaires du Tennessee - La milice du Tennessee avait prouvé sa valeur et sa robustesse lors de campagnes contre les Indiens de la région. Pendant la guerre, ils s'engagèrent en grand nombre et constituèrent une formidable force d'infanterie légère, notamment sous Andrew Jackson. Certains prétendent que c'est ainsi que le Tennessee a gagné le surnom de "The Volunteer State".

Les pirates de Baratavia -- Jean Lafitte et une bande de pirates habitaient les marais et les îles autour de la baie de Baratavia, en aval de la Nouvelle-Orléans. Lorsque les Britanniques ont planifié une invasion par débarquement de la ville, ils ont essayé d'obtenir l'aide des pirates dans les opérations navales. Lafitte a rejeté leur offre, a accepté une alternative d'Andrew Jackson, et a aidé les États-Unis à retarder et finalement à vaincre l'attaque britannique.

Les canonnières - Petits navires conçus pour la défense côtière uniquement, les canonnières étaient favorisées par les républicains de Thomas Jefferson avant la guerre pour leurs économies par rapport aux navires de guerre. En théorie, elles pouvaient assurer une protection bon marché et polyvalente de l'énorme littoral américain. En pratique, cependant, ils se sont souvent avérés encombrants, fragiles et peu pratiques.

Tireurs d'élite - Les tireurs d'élite américains étaient parmi les meilleurs de leur époque. Particulièrement doués pour abattre les officiers ennemis, ces tireurs d'élite éliminèrent plusieurs commandants britanniques exceptionnels à des moments cruciaux de la guerre.

Mohawk - Groupe ethnique de langue iroquoise de la région du lac Ontario et du fleuve Saint-Laurent, les Mohawks étaient une puissante tribu alliée des Britanniques. Ils ont combattu aux côtés des voltigeurs et des miliciens canadiens lors de plusieurs engagements clés, notamment la bataille de la Châteauguay.

Charles de Salaberry -- Canadien français et lieutenant-colonel, de Salaberry est devenu célèbre pour sa défense de Montréal et du Bas-Canada. Il a organisé et entraîné le tout nouveau corps de voltigeurs en 1810, où son professionnalisme et son respect pour les troupes canadiennes lui ont valu leur loyauté farouche. Il les a menés à la victoire lors de plusieurs batailles importantes, dont celles de la Ferme Chrysler et de Châteauguay, et est devenu un héros populaire au Canada français.

Andrew Jackson - Général de la milice du Tennessee, puis major général de l'armée américaine, Jackson est sans doute le combattant le plus célèbre des deux camps. Il a conduit la milice sur les Natchez pour défendre la Nouvelle-Orléans contre les attaques indiennes, a combattu et réprimé la rébellion des bâtons rouges et la guerre civile des Creek, a envahi la Floride espagnole et saccagé Pensacola, puis est revenu à la

Nouvelle-Orléans et a vaincu l'invasion du débarquement britannique. Il gagna une gloire éternelle, l'amour et le dévouement de ses hommes, et la présidence quinze ans plus tard, mais son profond antagonisme envers les Amérindiens allait entacher son héritage - et celui des États-Unis - pour toujours.

Red Sticks - Une faction d'Indiens Creek, en grande partie partisans des modes de vie traditionnels et de la résistance à la colonisation européenne, leur militantisme croissant contre les autres Creeks et les colons a déclenché la guerre civile Creek. Après le massacre de Fort Mims, les forces américaines de la région ont sévèrement réprimé tous les Creeks et ont fini par éradiquer les Red Sticks lors de la bataille de Horseshoe Bend. Le nom vient de leurs massues de guerre distinctives peintes en rouge.

Alliés des Creeks - Après l'émergence de la faction des Bâtons rouges et le déclenchement de la guerre civile des Creek, bon nombre des Creeks restants se sont rangés du côté des États-Unis. Ceux qui n'ont pas activement aidé les forces américaines ont au moins refusé de s'opposer à elles, permettant à Jackson de réprimer la rébellion à temps pour rejoindre l'affaire principale contre la Grande-Bretagne.

Winfield Scott et Jacob Brown - Ces deux jeunes officiers étaient au début de leur carrière lorsque la guerre a commencé. Ils ont été élevés aux commandements en 1814 après que le département de la guerre américain se soit exaspéré de ses généraux âgés et inefficaces. Les deux hommes se sont caractérisés par leur vigueur, leur agressivité et leur goût pour une discipline et un entraînement rigoureux qui ont rapidement amélioré les capacités de combat des forces armées américaines.

Lac Champlain -- Dans sa dernière offensive de la guerre, une force britannique combinée terre-mer tente d'envahir Montréal en passant par le lac et le fleuve Hudson. Plombée par une mauvaise coordination entre l'armée et la marine, la campagne est stoppée lorsque le commodore américain Thomas Macdonough piège et met en déroute la flotte britannique à la bataille de Plattsburgh. Theodore Roosevelt qualifiera plus tard la victoire de Macdonough de "plus grande bataille navale de la guerre".

Horseshoe Bend - La bataille décisive qui met fin à la guerre civile des Creek. Les forces d'Andrew Jackson ont encerclé, assailli et démoli le dernier camp de la faction des Bâtons rouges. Bien que certains se soient

échappés vers le territoire séminole en Floride, Jackson a forcé les Creek à signer le traité de Fort Jackson qui cédait une grande partie de leur territoire et mettait effectivement fin à leur pouvoir dans la région.

Sloops de guerre -- Un sloop de guerre était la plus petite classe de navire de guerre : plus petit et plus léger que les frégates mais tout de même mortel. Les sloops américains étaient mieux construits et mieux équipés que leurs homologues britanniques, en particulier ceux construits pendant la guerre. Les sloops américains Hornet, Wasp et d'autres navires de la classe Frolic remportent de nombreuses actions en solitaire contre les sloops britanniques et s'attaquent à leurs convois.

Dîner à la Maison Blanche - Après avoir bloqué la baie de Chesapeake, les forces maritimes britanniques lancent un raid sur Washington en 1814, remportent la bataille de Bladensburg et prennent brièvement le contrôle de la ville. Après avoir brûlé le Capitole, les Britanniques se sont dirigés vers la Maison Blanche où ils ont trouvé la table dressée pour le dîner, la Première Dame et sa famille venant juste de s'enfuir. Les troupes britanniques ont mangé le dîner puis ont brûlé la résidence.

Réfugiés noirs - Les blocus de la Royal Navy ont permis de libérer des milliers d'esclaves américains qui fuyaient leurs plantations pour se réfugier sur les navires. Ils ont été réinstallés au Canada et aux Caraïbes, où beaucoup se sont enrôlés dans les nouveaux régiments des Colonial Marines. Ces affranchis ont combattu aux côtés des Britanniques lors de célèbres batailles, notamment à Baltimore, Bladensburg et l'incendie de Washington.

Sharp Knife - Après avoir subjugué les Red Sticks, Andrew Jackson a gagné ce surnom pour les conditions punitives du traité qu'il a obtenues de toute la nation Creek. Ses actions ont peut-être permis d'éviter d'autres conflits indiens dans la région, mais elles laissaient présager les atrocités plus graves qu'il allait commettre sur ces tribus et d'autres.

Négociations de paix -- Commencées à Gand en août 1814, les conditions de paix ont pris des mois à être négociées et des mois encore à être ratifiées. La finalisation des termes de la paix augmente considérablement les enjeux pour chaque nouvelle victoire ou défaite -- réelle ou symbolique -- qui pourrait encore se produire, et les deux parties continuent à planifier des invasions alors même que les négociations sont en cours.