1812 - L'invasion du Canada

Nous sommes en 1812. La guerre ravage l'Europe et la Russie. A la tête de la France, Napoléon tente de dominer l'Europe. Les ennemis de la France, menés par l'Angleterre, sont engagés dans une lutte à mort pour contrecarrer les vues impériales de Napoléon. L'Angleterre, en manque criant d'hommes et de ressources, cherche à recruter des marins dans le monde entier, y compris des marins américains, pour manoeuvrer sa flotte.

Les tout jeunes Etats-Unis d'Amérique veulent protéger leurs droits de souveraineté et renforcer leur position dans le nord de l'Amérique. Voyant l'armée britannique occupée par sa lutte contre Napoléon, le Congrès américain déclare la guerre contre la Grande-Bretagne le 18 juin 1812. Les USA envahissent le Canada afin d'expulser les Anglais de leur dernière colonie d'Amérique du nord. La Grande-Bretagne vacille sous le coup, car elle doit maintenant faire face à un nouvel ennemi sur un nouveau front.

Les joueurs incarnent les principales forces qui prirent part à cette guerre de 1812. Il s'agit des réguliers anglais ("habits rouges"), de la milice canadienne et des Indiens du coté britannique, des réguliers américains et de la milice américaine du coté américain. Les joueurs d'un même camp coopéreront pour planifier et conduire leur campagne. Chaque camp va chercher à capturer des objectifs stratégiques sur le plateau de jeu. Le camp qui contrôle le plus d'objectifs ennemis lorsque la trève est signée est déclaré vainqueur.

Matériel

1 plateau - divisé en zones de territoire britannique (rouge) et américain (bleu). Certaines zones contiennent des objectifs symbolisés par des étoiles.

60 Cartes - 12 rouges pour les réguliers anglais, 12 jaunes pour la milice canadienne, 12 vertes pour les Indiens, 12 bleues pour les réguliers américains, 12 blanches pour la milice américaine.

160 Unités - 25 rouges de réguliers anglais, 35 jaunes de milice canadienne, 25 vertes d'Indiens, 30 bleues de réguliers américains, 45 blanches de milice américaine.

1 pion Tour

20 marqueurs de contrôle double face.

13 dés de bataille - 2 rouges pour les réguliers anglais, 3 jaunes pour la milice canadienne, 3 verts pour les Indiens, 2 bleus pour les réguliers américains, 3 blancs pour la milice américaine.

5 cubes d'activation - un de chaque couleur, plus 1 sac de tirage en soie (non représenté).

Mise en place

1.0 Choisir une faction - Chaque joueur choisit une faction et prend les unités, les dés de combat et les cartes de la couleur de la faction.

A chaque faction est associée une couleur, que l'on retrouve sur les cubes unités, les dés de combat et les cartes de la faction.

Camp américain :
Reguliers américains - bleu
Milice américaine - blanc

Camp britannique :
Réguliers anglais - rouge
Milice canadienne - jaune
Indiens - vert

A moins de 5 joueurs, certains joueurs jouent plusieurs factions d'un même camp de manière à ce que toutes les factions soient jouées.

1.1 Mise en place - Placez le plateau de jeu au centre de la table. Les joueurs du camp américain s'installent côté sud du plateau, ceux du camp anglais côté nord.

Territoires nationaux - Le plateau est divisé en zones bleues et rouges. Les zones bleues sont les territoires américains, les rouges sont les territoires britanniques.

Objectifs - Certaines zones contiennent des symboles étoile. Ce sont des objectifs. Les objectifs ennemis contrôlés rapportent des points de victoire à la fin de la partie.

Scénarios - Le jeu propose trois scénarios. Un scénario d'introduction en 1812, un scénario sur la campagne complète de 1812 et un scénario sur la campagne de 1813. Le placement initial pour chacun des scénarios est indiqué pages 7 et 8.

1.2 Placement initial pour les scénarios 1812 - Certaines zones contiennent des carrés colorés qui indiquent le placement initial des unités pour les deux scénarios de 1812, celui d'introduction et celui de la campagne. Placez sur le plateau les unités indiquées (le placement initial du scénario sur la campagne de 1813 est indiqué page 8).

Ex : placez 2 unités blanches et 2 bleues sur la zone Fort Niagara.

1.3 Placer les unités additionnelles - Les scénarios de 1812 demandent aux joueurs de placer des unités additionnelles. Leur nombre et l'endroit où les placer sont indiqués page 7.

1.4 Réserve - Les unités qui n'ont pas été déployées sur le plateau sont placées à côté du plateau de jeu, près du joueur de leur faction. Elles pourront être mises en jeu comme renforts *(3.1)* ou grâce à l'utilisation de cartes spéciales.

1.5 Tirer des cartes - Chaque scénario précise les cartes qui sont utilisées dans le paquet de chacune des factions. Les joueurs mélangent séparément les paquets de chaque faction puis tirent 3 cartes pour chaque faction qu'ils contrôlent.

Si, à n'importe quel moment de la partie, la main d'une faction est uniquement composée de cartes spéciales (avec la mention "SPECIAL" inscrite en haut de la carte), le joueur doit montrer sa main, la mélanger au reste de son paquet et tirer 3 nouvelles cartes.

Les joueurs d'un même camp peuvent se montrer leurs cartes pour planifier leurs actions.

1.6 Placer le marqueur de tour - Placez le marqueur de tour sur la case 1 de la piste des tours qui se trouve dans le coin en bas à droite du plateau de jeu.

1.7 Le sac de pioche - Placez les 5 cubes d'activation dans le sac. Si vous jouez la grande campagne de 1812, prenez le cube bleu et placez le sur la première case de la piste des phases.

Déroulement du jeu

2.0 Tours et phases - Une partie dure un certain nombre de tours. Durant chaque tour, chacune des 5 factions aura une phase pour agir à l'aide de ses cartes mouvement.

L'ordre des phases est déterminé aléatoirement. Au début d'un tour, les 5 cubes d'activation sont placés dans le sac. Un premier cube est tiré au hasard et placé sur la case 1 de la piste des phases. La couleur du cube indique quelle faction joue. Une fois que cette faction à joué, on tire un deuxième cube d'activation, la faction correspondante joue, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les factions aient joué.

Note : la faction des réguliers américains est toujours activée en premier lors du premier tour du scénario de la campagne de 1812.

2.1 Joueur actif - C'est le joueur qui contrôle la faction dont c'est la phase (la faction active).

Une fois que tous les cubes d'activation ont été tirés et que les 5 factions ont été jouées, le tour prend fin. Tous les cubes d'activation sont remis dans le sac et le marqueur de tour est avancé d'une case. Un nouveau tour commence, on tire un nouveau premier cube d'activation du sac.

2.2 Contrôle des conditions de fin de partie - A partir du tour 3, on vérifie à la fin de chaque tour si les conditions de fin de partie sont remplies *(4.0)*.

3.0 Ordre des phases - Le tirage d'un cube d'activation désigne la faction qui doit jouer. Le joueur actif effectue dans l'ordre les actions suivantes :

- Placer les recrues *(3.1)* et unités en fuite dans les zones de rassemblement *(3.1.2)*,
- Jouer une carte mouvement et éventuellement jusqu'à deux cartes spéciales *(3.2)*,
- Résoudre les batailles *(3.3)*,
- Tirer de nouvelles cartes *(3.4)*.

3.1 Placer les recrues - Chaque faction dispose d'une ou deux **zones de rassemblement** sur le plateau ; sur ces zones sont représentés des cubes de renforts de leur couleur.

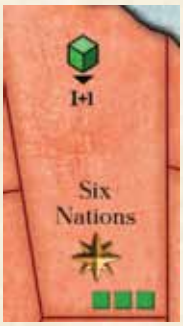
- Réguliers anglais - Montreal (3 rouges),
- Milice canadienne - Montreal (1 jaune), York (1 jaune),
- Indiens - Six Nations (1 vert) + 1 vert supplémentaire,

- Réguliers américains - Pittsburgh (2 bleus), Albany (3 bleus),
- Milice américaine -Pittsburgh (2 blancs), Albany (1 blanc).

Ex : voici la zone Albany qui est une zone de rassemblement pour les réguliers américains et la milice américaine.

Au début de chaque phase, le joueur actif pioche des unités de recrues de la réserve de la faction active, et les place sur les zones de rassemblement. Le nombre d'unités placées sur la zone correspond au nombre indiqué sous le visuel du cube.

Le nombre d'unité en réserve est limité. Si la réserve d'une faction est vide, aucune recrue n'est placée ce tour-ci.



3.1.1 Recrues indiennes - En plus de l'unité recrutée en zone de rassemblement indienne, la faction indienne peut recruter une unité supplémentaire qu'elle place dans n'importe quelle autre zone déjà occupée par au moins 1 unité indienne. Cette unité peut être placée sur une zone de territoire américain ou britannique et ce même si la zone de rassemblement indienne est occupée par des factions ennemies.

3.1.2 Placer les unités en fuite - En plus des recrues, le joueur peut replacer ses unités en fuite *(3.3.2)* sur ses **zones de rassemblement**.

Ex : c'est le tour de la faction milice canadienne. Le joueur actif recrute 1 unité qu'il place à Montreal et 1 autre qu'il place à York. Il y a 7 cubes unités jaunes dans la zone des unités en fuite, elles peuvent être replacées à Montreal et/ou à York.

Aucune unité ne peut être placée en renfort sur une zone de rassemblement si celle-ci est occupée par au moins une faction ennemie. La conséquence peut-être qu'aucun renfort (recrues et retour des unités en fuite) n'est possible pour cette phase. Dans ce cas les unités en fuite restent sur la zone des unités en fuite et pourront arriver un prochain tour si au moins une des zones de rassemblement est libérée.

3.2 Jouer 1 carte mouvement et jusqu'à 2 cartes spéciales
Chaque faction dispose d'un paquet de 12 cartes, dont 8 cartes de mouvement et 4 cartes spéciales *(3.2.7)*.

A chaque phase, le joueur actif *(2.1)* **doit** jouer une carte mouvement de la faction. Les unités peuvent se déplacer sur terre ou par bateau ainsi que l'indique la carte mouvement. Une seule carte mouvement par phase peut être jouée par le joueur actif.

Les cartes jouées sont retirées du jeu, sauf les cartes Trêve *(3.2.3)*.

3.2.1 Les cartes de mouvement terrestre permettent aux unités de bouger de zone à zone adjacente. C'est le joueur actif qui déplace les unités comme l'indique la carte mouvement. Ce mouvement peut être affecté par certaines cartes spéciales.

3.2.2 Les armées sont des groupes d'unités qui occupent la même zone. Une armée peut être composée d'unités de factions différentes d'un même camp.

Ex : une armée britannique peut être composée de 3 unités rouges de réguliers anglais, de 5 unités jaunes de milice canadienne et de 3 unités vertes d'Indiens.

Le nombre de silhouettes imprimées sur la carte indique le nombre d'**armées** qui peuvent bouger, le chiffre indique le nombre de zones que **chacune** d'elles peut franchir.

Ex : avec la carte à droite, le joueur qui contrôle les réguliers américains peut déplacer jusqu'à 4 armées de 2 zones chacune. Aucune de ces armées ou des unités qui les composent ne peuvent bouger deux fois (certaines cartes spéciales permettent un mouvement rallongé).

Le joueur actif peut déplacer une armée à la condition qu'au moins une unité de sa faction en fasse partie. Il peut alors déplacer **l'armée entière**, c'est à dire toutes les unités de l'armée, même celles d'une autre faction alliée.

Ex : le joueur qui contrôle les réguliers américains peut déplacer une armée composée d'1 unité de réguliers américains et de 6 unités de milice américaine.

Le mouvement s'effectue de zone à zone, en franchissant les frontières des zones. Une armée doit stopper son mouvement si elle entre dans une zone occupée par l'ennemi. Une armée ne peut pas abandonner ou récupérer des unités lors de son mouvement. Avant de bouger une armée, le joueur actif peut décider de la diviser en plusieurs armées afin de laisser des unités dans la zone que l'armée va quitter ou bien de faire prendre des directions différentes à plusieurs armées. Plusieurs armées qui terminent leur déplacement dans la même zone se regroupent automatiquement pour ne former qu'une seule armée.

Ex : il y a 4 unités de réguliers américains et 5 de milice dans la zone de Fort Niagara. C'est la phase des réguliers américains. Le joueur joue la carte ci-dessus. Il bouge 1 armée de 2 réguliers et 2 milices sur Fort George, puis 1 deuxième de 2 réguliers et 2 milices sur Queenston. 1 unité de milice reste sur Fort Niagara. Il peut encore bouger 2 autres armées.

Le joueur actif n'est pas obligé de jouer tout le potentiel de sa carte mouvement. Elle indique ce qu'il peut faire au maximum. Il peut choisir de ne rien bouger !

Un mouvement terrestre peut traverser des rivières, qui sont représentées par un trait bleu foncé sur le plateau.

3.2.3 Cartes Trêve - Chaque faction a une carte Trêve dans son paquet. Les cartes Trêve sont des cartes mouvement particulières. Les joueurs les placent le long du bord ouest du plateau de jeu pour visualiser les cartes déjà jouées. A partir du 3ème tour, dès que toutes les cartes Trêve d'un camp ont été jouées, la partie se termine à la fin du tour *(4.0)*.

3.2.4 Mouvement par bateau - Pour traverser une mer, un lac ou une large rivière représentés sur la carte par des zones bleu clair, il est nécessaire d'utiliser une carte de mouvement par bateau (Navires de guerre,

Bateaux de pêche ou bien Raid en canoë).

Une armée qui utilise une carte de mouvement par bateau peut se déplacer d'une zone terrestre à une autre zone terrestre en empruntant une zone d'eau adjacente aux deux premières, même si la zone d'arrivée est occupée par l'ennemi. Une zone d'eau s'arrête là où commence une rivière.

Ex : une armée britannique à Prescott peut se déplacer à Ft Niagara en traversant le Lac Ontario. Cette même armée ne peut pas aller à la zone de Buffalo, qui se trouve au bord du lac Erie, car les deux lacs sont séparés par une rivière, il forment donc 2 zones d'eau distinctes.

3.2.5 Limite de taille des armées pour les cartes Raid en canoë et Bateaux de pêche - Le nombre de cubes et leurs couleurs imprimés sur ces cartes indiquent les limitations.

Raid en canoë permet à 5 unités indiennes provenant de jusqu'à 5 zones différentes de bouger sur une même zone d'arrivée, en empruntant la même zone d'eau.

Bateaux de pêche permet à 2 armées, de 3 unités maximum chacune et pouvant provenir de 2 zones différentes, de se déplacer sur la même zone d'arrivée en empruntant la même zone d'eau.

Ex : la carte Bateaux de pêche américaine permet de bouger 2 armées. Chacune peut contenir jusqu'à 3 unités bleues et blanches, dont obligatoirement 1 blanche.

3.2.6 Zones inaccessibles - Aucun déplacement n'est possible vers les zones beiges. Les iles visibles au milieu des zones d'eau ne sont pas des zones mais de simples décors.

3.2.7 Cartes spéciales - Chaque faction a ses propres cartes spéciales. Elles sont identifiées par le mot "Special" imprimé dessus. Elles modifient ponctuellement les règles de combat ou de mouvement *(5.0)*.

Le joueur actif peut jouer lors d'une phase 1 à 2 cartes spéciales en plus de la carte mouvement.

Une fois tous les déplacements de la faction active effectués, les batailles sont résolues.

3.2.8 Objectifs - Ce sont des villes importantes ou des forts. Ils sont représentés sur le plateau par une étoile, avec le nom de la ville ou du fort.

Quand un camp contrôle une zone contenant au moins un objectif **ennemi**, un **marqueur de contrôle** est placé sur la zone, face du camp qui contrôle visible.

Un camp contrôle un objectif si ses unités occupent la zone à la fin d'une phase. Si elles quittent la zone, le marqueur est retiré et le contrôle revient au propriétaire initial.

Ex : les forces britanniques occupent Buffalo à la fin de la phase de la milice canadienne. Un marqueur de contrôle britannique est placé sur la zone.

Le camp qui contrôle le plus d'objectifs ennemis à la fin du jeu gagne *(4.0)*. Il suffit de compter le nombre de marqueurs objectifs de chaque camp sur le plateau à la fin de la partie.

La zone de Fort Erie et Queenston contient 2 objectifs. Si le camp américain prend le contrôle de cette zone, il y place 2 marqueurs de contrôle.

3.3 Batailles - Une bataille survient lorsque des armées des deux camps se trouvent sur une même zone.

S'il y a plusieurs batailles, le joueur actif choisit dans quel ordre elles sont résolues. Si une carte spéciale qui agit sur une seule bataille a été jouée, le joueur doit préciser sur quelle bataille elle s'applique avant de la résoudre.

Le camp sur le territoire duquel la bataille a lieu *(1.1)* a l'initiative. Il jette les dés en premier durant la bataille. Dans les zones rouges c'est donc le camp britannique qui a l'initiative, et dans les zones bleues le camp américain, et ce quel que soit le camp qui attaque.

Les joueurs du camp qui a l'initiative jettent simultanément leurs dés en premier et en appliquent les effets. Ensuite, s'il reste encore des unités des deux camps, les joueurs de l'autre camp jettent simultanément leurs dés et en appliquent les effets. La bataille continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un camp sur la zone.

Chaque joueur lance les dés de ses propres unités engagées dans la bataille, et choisit la manière dont il applique leurs effets. Pour chaque faction, le nombre de dés jetés correspond au nombre d'unités engagées, cependant le nombre maximum de dés jetés est de 2 pour les factions Réguliers américains et Réguliers anglais, et de 3 pour les factions Milice américaine, Milice canadienne et Indiens.

Résultats des dés - Chaque faction a ses propres dés, avec une répartition spécifique des résultats Dégât, Fuite et Manoeuvre.

3.3.1 Dégât - Une unité **du camp adverse** est éliminée, elle est retirée de la zone et replacée dans la réserve. Ce sont les joueurs adverses qui décident d'un commun accord quelle unité est éliminée.

3.3.2 Fuite - Une unité **de la faction qui a jeté le dé** fuit le champ de bataille ! Elle est retirée de la bataille et placée dans la zone des unités en fuite du plateau ; elle reviendra en jeu dans une des zones de rassemblement de sa faction lors de sa prochaine phase *(3.1.2)*.

3.3.3 Manœuvre - Quand une face vierge est obtenue, le joueur **peut** choisir de replier une de **ses** unités de la bataille. L'unité peut se déplacer sur n'importe quelle zone amie adjacente.

Une **zone amie** est une zone qui contient des unités amies, ou une zone vide du territoire de son propre camp.

L'ordre dans lequel les replis sont effectués est choisi par les joueurs concernés par ces replis.

S'il n'y a aucune zone de repli adjacente, l'unité ne peut pas se replier et reste sur place.

Il n'est pas possible de se replier par bateau (en passant par une zone d'eau).

3.3.4 Manœuvre des Indiens - Les Indiens sont avantagés : ils peuvent se replier sur une zone bleue vide (territoire ennemi) comme s'il s'agissait d'une zone amie, y compris une zone qui contient un ou plusieurs objectifs.

Exemple de phase : les forces britanniques ont pris la zone d'Ogdensburg lors d'un tour précédent, et placé un marqueur de contrôle sur cette zone car un objectif en territoire ennemi s'y trouve. Le cube d'activation de la faction Milice américaine est tiré du sac. Le joueur qui contrôle cette faction souhaite reprendre la zone d'Ogdensburg et joue une carte mouvement qui lui permet de bouger 2 armées de 3 zones chacune. L'armée américaine située en zone 1 est composée de 5 unités blanches de milice et de 4 unités bleues de réguliers. Le joueur déplace toutes ces unités sauf une unité bleue sur la zone d'Ogdensburg. Le joueur déplace une autre armée plus à l'ouest du plateau. Les mouvements sont terminés, une bataille s'engage à Ogdensburg.

La zone est en territoire américain *(1.1)*, donc le camp américain a l'initiative et jette les dés en premier. Le joueur qui contrôle la milice américaine jette 3 dés blancs, avec comme résultat 1 Dégât, 1 Fuite et 1 Manœuvre. Le joueur qui contrôle les réguliers américains lance 2 dés bleus, avec comme résultat 1 Dégât et 1 Manœuvre. Le camp britannique subit donc au total 2 dégâts, et les joueurs de ce camp décident d'un commun accord d'éliminer 2 unités rouges de réguliers anglais afin de garder un maximum de dés à jeter lors de leur prochaine action. Le joueur de la milice américaine a obtenu 1 Fuite, il doit donc retirer 1 de ses unités de la bataille, unité qu'il place dans la zone des unités en fuite du plateau de jeu *(3.3.2)*. Les deux joueurs du camp américain ont obtenu chacun 1 manœuvre, mais ils décident de ne pas replier d'unité.

Note : l'un ou l'autre des joueurs aurait pu choisir de replier 1 de ses unités sur une zone adjacente amie, ce qui inclut la zone 2, ce qui l'aurait rendue inaccessible à un futur repli d'unités indiennes *(3.3.4)*.

Maintenant, le camp britannique jette ses dés. Il reste 2 unités rouges de réguliers, 3 unités jaunes de milice canadienne et 1 unité verte d'Indiens. Il obtient le résultat suivant :

La force américaine subit 3 dégâts, et décide d'éliminer 2 unités blanches et 1 bleue. Une unité jaune subit un résultat Fuite. Elle est retirée de la bataille et placée sur la zone des unités en fuite. Les Indiens et les réguliers anglais ont chacun 1 manœuvre. L'Indien peut replier son unité en zone 2. Puis le Britannique régulier pourrait alors replier 1 unité dans cette même zone. Mais tous les deux décident de laisser leur unité dans la bataille, qui continue.

Les américains jettent les dés et obtiennent :

Le camp britannique perd 3 unités et décide de conserver les deux unités rouges car elles sont les plus efficaces. Le joueur de la milice américaine choisit de ne pas utiliser son résultat Manœuvre.

Le camp britannique jette les dés et obtient :

Le camp américain subit 1 perte et choisit de retirer 1 unité blanche de milice. Avec le résultat Manœuvre, le joueur Britannique choisit de replier une de ses unités en Cornwall.

Le camp britannique perd sa dernière unité lors de l'attaque suivante du camp américain. La bataille est terminée, le marqueur de contrôle britannique retiré, et le prochain cube d'activation est tiré du sac.

3.4 Tirer des cartes

A la fin d'une phase, le joueur actif refait la main de cartes de la faction, de manière à avoir 3 cartes en main. S'il n'y en a plus, il continue à jouer avec les cartes qui lui restent.

Si un joueur obtient 3 cartes spéciales et aucune carte mouvement pour une faction, il les montre, les remet dans le paquet de la faction, le mélange et tire 3 nouvelles cartes. Une main reconstituée doit toujours avoir au moins 1 carte mouvement à jouer lors de la prochaine phase de la faction.

La phase de la faction est terminée, on tire un nouveau cube d'activation pour déterminer la faction qui joue la prochaine phase.

4.0 Fin de partie

A partir du tour 3, on vérifie à la fin de chaque tour si la partie s'arrête.

Si toutes les cartes Trêve **d'un des deux camps** *(1.0)* ont été jouées, la partie s'achève. Il y a 3 cartes Trêve pour le camp britannique et 2 pour le camp américain, soit 1 par faction.

Le camp vainqueur est celui qui a le plus de marqueurs de contrôle sur le plateau *(3.2.7)*. **Le jeu peut se terminer sur une égalité.**

Ex : le camp américain contrôle 3 objectifs en territoire britannique et a donc 3 marqueurs objectif sur le plateau. Le camp britannique contrôle 2 objectifs en territoire américain, il a donc 2 marqueurs de contrôle sur le plateau. Le camp américain gagne de 1 point.

Cartes spéciales

5.0 Précisions sur les cartes spéciales

Voici quelques précisions sur certaines des cartes spéciales du jeu.

William Harrison #10

Au moins une des unités de l'armée qui bouge doit être bleue. Des unités peuvent être laissées sur la zone de départ.

Censure #11

Pour cette phase seulement, Rome est une zone de rassemblement des réguliers américains *(3.1)*. Aucune unité ne peut être placée à Albany.

Milice du Kentucky #09

Pour chaque dégât obtenu sur un dé blanc, les joueurs du camp britannique doivent retirer 2 unités de leur choix.

Soutien local #10

S'il n'y a pas assez d'unités de milice américaine en réserve, utilisez les unités en fuite.

Tireurs d'élite du capitaine Aisquith #11

Les deux factions du camp américain profitent de cette carte durant la phase de la faction Milice américaine.

Changement de veste #12

Le remplacement doit s'effectuer avant le début de la bataille.

Renforts de Mackinac #09

Les unités peuvent être placées dans une zone occupée par l'ennemi.

Fifre et tambour #10

Ex : la carte mouvement #03 a été jouée. Elle permet de bouger 2 armées d'1 zone chacune. En jouant cette carte spéciale, elles peuvent bouger de 2 zones chacune.

Napoléon est vaincu #11

Ces unités ne peuvent être placées que s'il y a assez d'unités en réserve.

Embuscade #09

Jouez cette carte après les mouvements, mais avant de résoudre les batailles.

Billy Green #10

La bataille a lieu en territoire britannique. Tous les joueurs du camp britannique jettent les dés et appliquent les résultats Dégât. Puis ils rejettent les dés.

Entrainement #11

Ces unités doivent être converties avant les mouvements.

Laura Secord #12

Laura était très jeune lors de cet épisode. Elle ouvrit ensuite un magasin de bonbons et grossit tellement que plus personne ne crût à son histoire !

John Brant #09

Ces 2 unités peuvent bouger après avoir été placées.

Tecumseh #10

Le joueur indien choisit une bataille avant sa résolution. Le camp américain doit jeter les dés pour ses unités, en appliquant seulement les résultats Fuite.

John Norton #11

Cette carte peut être jouée avant ou après les mouvements. Les zones d'arrivée peuvent être occupées par l'ennemi et des batailles en découler.

Cri de guerre #12

Cette carte peut être jouée avant ou après les mouvements. La zone d'arrivée peut être occupée par l'ennemi et une bataille en découler.

Scénario de la campagne de 1812 - Il s'agit du jeu complet.

Unités de départ : remplissez le plateau avec les unités imprimées sur les différentes zones *(1.2)*.

Unités additionnelles : après avoir placé les unités de départ, les joueurs qui jouent les réguliers anglais, la milice canadienne et les Indiens placent pour chaque faction **4 unités supplémentaires sur n'importe quelles zones du territoire britannique**. Puis, les joueurs qui jouent les réguliers américains et la milice américaine placent pour chaque faction **6 unités supplémentaires sur n'importe quelles zones du territoire américain**.

Les unités d'une faction peuvent être placées sur une ou plusieurs zones, même des zones vides.

Main de départ : pour chaque faction, le joueur qui la contrôle mélange les 12 cartes de la faction et en tire 3.

Tour de départ : placez le marqueur tour sur la case Tour 1.

Première phase : la faction des réguliers américains joue en premier. Placez le cube d'activation bleu sur la première case de la piste des phases. Placez les autres cubes d'activation dans le sac. On en tirera un au début de chaque nouvelle phase.

Fin de partie : à partir du tour 3, on vérifie à la fin de chaque tour si la partie s'arrête. Si toutes les cartes Trêve **d'un des deux camps** ont été jouées, la partie s'achève. Le camp vainqueur est celui qui a le plus de marqueurs de contrôle sur le plateau *(4.0)*.

Scénario d'introduction 1812 - Scénario conseillé pour une première partie.

Unités de départ : remplissez le plateau avec les unités imprimées sur les différentes zones *(1.2)*.

Unités additionnelles : les unités additionnelles suivantes sont placées :

Camp américain:	2 🟦, 3 ⬜ à Detroit	2 🟦, 1 ⬜ à Buffalo	1 ⬜ à Ft. Niagara
1 🟦, 2 ⬜ à Williamsburg	1 🟦, 1 ⬜ à Sacket's Harbor	2 🟦, 1 ⬜ à Ogdensburg	2 🟦, 2 ⬜ à Plattsburg
Camp britannique :	1 🟥, 1 🟩 à Lacolle	1 🟩 à Montreal	1 🟨 à Cornwall
1 🟥 à Prescott	1 🟥, 1 🟨, 1 🟩 à Amherstburg		

Main de départ : on utilise les cartes ci-dessous. Pour chaque faction, le joueur qui la contrôle mélange les cartes et en tire 3.

Réguliers américains : 01, 03, 05, 06, 09, 11. **Milice américaine** : 01, 03, 04, 05, 09, 12.
Réguliers anglais : 03, 04, 05, 07, 10, 12. **Milice canadienne** : 03, 04, 05, 07, 10, 12. **Indiens** : 02, 04, 05, 07, 09, 10.

Tour de départ : placez le marqueur tour sur la case Tour 1.

Première phase : placez tous les cubes d'activation dans le sac. On en tirera un au début de chaque phase. Le premier tiré est placé sur la première case de la piste des phases, la faction correspondante débute la partie.

Fin de partie : la partie s'arrête à la fin du tour 2. Le camp qui a le plus de marqueurs de contrôle sur le plateau gagne. Ce scénario d'introduction n'utilise pas les cartes Trêve, ni la règle de fin de partie de la campagne complète.

Scénario 1813 - Ce scénario débute au tour 3, au beau milieu de la guerre.

Introduction historique : Au printemps 1813, la guerre faisait rage depuis près d'un an, avec de féroces batailles des deux cotés de la frontière. Les Américains réalisèrent que cela n'allait pas être simple. Sous le commandement du général William Hull, l'armée américaine du nord-ouest avait été battue à Fort Detroit, perdant ainsi complètement le Michigan. Qui plus est, plusieurs tentatives pour avancer sur le front du Niagara avaient échoué.

Résolues, les forces américaines se rassemblèrent pour une deuxième invasion. William Harrison regroupa une armée à l'ouest, prêt à reprendre le Michigan et à pénétrer en territoire britannique. York (maintenant Toronto), capitale du Haut-Canada, fut attaquée et incendiée par des hommes de Sacket's Harbor. Dans la péninsule du Niagara, Fort George tomba finalement aux mains des troupes américaines, qui marchèrent alors vers Stoney Creek. Dans le Bas-Canada, les plans américains suivaient leur cours, avec une attaque sur deux axes contre Montréal.

La guerre est à son apogée, et les deux camps tentent désespérément de défendre leurs territoires. Les Américains doivent faire face à une résistance inattendue. Ils sont poussés aux limites de leurs ressources tandis que les Anglais luttent pour maintenir leur présence en Amérique du Nord. Le scénario débute à ce moment...

Unités de départ : Placez sur le plateau les unités indiquées ci-dessous. Les unités imprimées sur le plateau **ne sont pas** placées.

Camp américain:
- 1 ■, 2 □ à Pittsburgh
- 1 ■, 2 □ à Ft. Niagara
- 2 ■, 2 □ à Oswego
- 1 ■, 1 □ à Albany
- 4 ■, 5 □ à Ft. Meigs
- 1 ■, 1 □ à Franklin
- 2 ■, 2 □ à Buffalo
- 2 ■, 1 □ à Sacket's Harbor
- 1 ■, 1 □ à Caldwell
- 3 ■, 2 □ au sud de Ft. Meigs
- 1 ■, 1 □ à Erie
- 2 ■, 2 □ à York
- 2 ■, 2 □ à Rome
- 3 ■, 2 □ à Ft. Ticonderoga
- 1 ■, 1 □ à Youngstown
- 2 ■, 2 □ à Ft. George
- 2 □ à Williamsburg
- 2 □ à Utica
- 2 □ à Plattsburg

British Side:
- 1 ■, 1 ■ ouest de Montreal
- 1 ■, 1 ■ à Kingston
- 2 ■ à Dover
- 2 ■ nord de Moraviantown
- 1 ■, 2 ■ à Frenchtown
- 2 ■ à Chambly
- 1 ■, 1 ■ à Cornwall
- 2 ■ à Smith's Creek
- 2 ■ à Oxford
- 2 ■, 2 ■, 1 ■ à Amherstburg
- 2 ■, 1 ■, 2 ■ à Queenston/ Ft. Erie
- 1 ■, 2 ■ à Lacolle
- 2 ■, 1 ■ à Ogdensburg
- 2 ■, 4 ■ à Six Nations
- 2 ■ à London
- 1 ■, 2 ■ à Detroit
- 1 ■, 1 ■ à Montreal
- 1 ■, 1 ■ à Prescott
- 2 ■ nord de Six Nations
- 1 ■, 1 ■ à Moraviantown
- 1 ■, 2 ■, 1 ■ à Dundas

Main de départ : chaque faction utilise toutes ses cartes, **sauf** celles listées ci-dessous. Pour chaque faction, le joueur qui la contrôle mélange les cartes utilisées et en tire 3. **Réguliers américains** : -01, -03, -09. **Milice américaine**: -01, -07, -11. **Réguliers anglais** : -03, -07, -09, -12. **Milice canadienne** : -03, -07, -11. **Indiens** : -02, -07, -11.

Tour de départ : placez le marqueur tour sur la case Tour 3.

Première phase : placez tous les cubes d'activation dans le sac. On en tirera un au début de chaque phase. Le premier tiré est placé sur la première case de la piste des phases, la faction correspondante débute la partie.

Fin de partie : on vérifie à la fin de chaque tour si la partie s'arrête. Si toutes les cartes Trêve **d'un des deux camps** ont été jouées, la partie s'achève. Le camp vainqueur est celui qui a le plus de marqueurs de contrôle sur le plateau *(4.0)*.