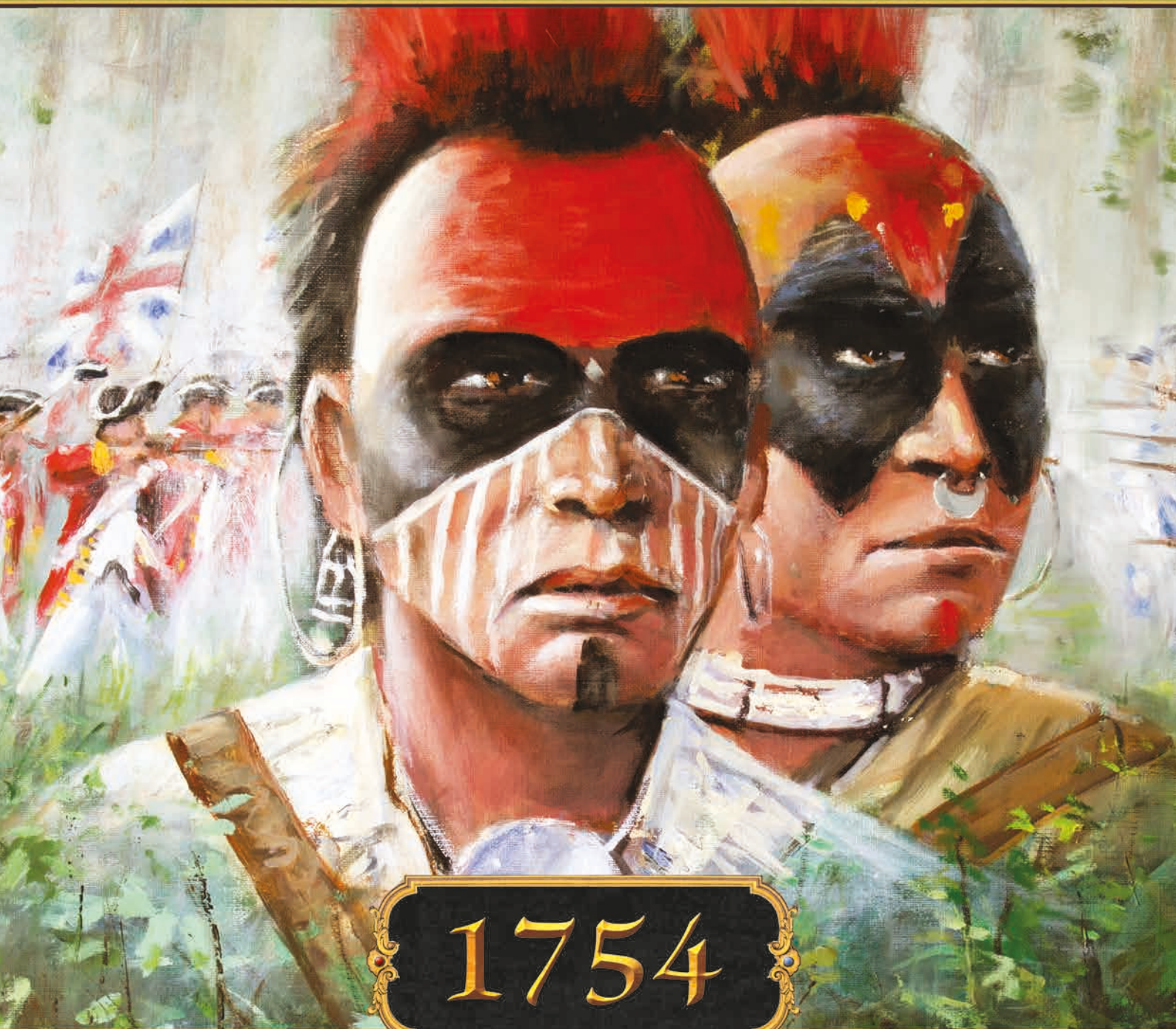




1754

La Conquête

LIVRET DE RÈGLES



1. CHOIX DES FACTIONS

Chaque joueur choisit une faction et prend les cartes, unités et dés de la couleur de la faction choisie. Le camp britannique est composé des **Réguliers britanniques** et de la **Milice coloniale**. Le camp français est composé des **Réguliers français** et des **Canadiens**.

À moins de 4 joueurs, certains joueurs contrôlent plusieurs factions d'un même camp de manière à ce que toutes les factions soient jouées.

Les Amérindiens ne sont pas contrôlés par un seul joueur mais peuvent être alliés aux deux camps. Placez les 40 unités amérindiennes et les 2 dés **BATAILLE** verts à côté du plateau.

ZONES TERRITORIALES

Le plateau est divisé en zones territoriales délimitées par des lignes pointillées.

Les zones territoriales sont rouges pour le camp britannique, violettes pour le camp français et vertes pour les Amérindiens.

Ces zones peuvent avoir des icônes **VILLE**, **POINT DE VICTOIRE**, **TRIBU AMÉRINDIENNE** ou site **FORT**.

Il existe aussi des zones portuaires en bleu avec une icône **ANCRE**.

2. MISE EN PLACE DES UNITÉS



Certaines zones sur la carte ont des visuels d'unités imprimés. Placez dans ces zones les unités indiquées. Ces visuels ne servent qu'à la mise en place initiale.

Exemple : placez 1 cube vert, 1 cube jaune, et 1 cube violet à Ft. Machault.

3. MARQUEURS CONTRÔLE



Sur chaque zone territoriale amérindienne (verte) qui a une icône **POINT DE VICTOIRE** et où se trouvent des unités d'un des deux camps (français ou britannique), placez un marqueur **CONTRÔLE** de ce camp.



4. MARQUEURS FORT



Placez un marqueur **FORT** sur chacun des 6 sites **FORT** entourés d'un cercle rouge ou violet imprimés sur le plateau. Ces forts sont Ft. *Necessity*, Ft. *Duquesne*, Ft. *Machault*, Ft. *Oswego*, Ft. *Halifax*, et Ft. *Beauséjour*.

5. MARQUEURS RECRUTEMENT



Placez un marqueur **RECRUTEMENT BLANC** sur la ville avec un cercle rouge (*Oneida Carry*) et un marqueur **RECRUTEMENT JAUNE** sur la ville avec un cercle violet (*St-Jean*).

De plus, le joueur de la Milice coloniale puis celui des Canadiens doivent placer chacun un marqueur **RECRUTEMENT** supplémentaire sur une zone territoriale de leur camp avec une icône **VILLE**.

Les 4 marqueurs **RECRUTEMENT** doivent être placés face «2 unités» visible.

MILICE COLONIALE

Couleur : blanc

12 cartes Faction

45 unités

3 dés de Bataille



Icône
TRIBU
AMÉRINDIENNE

Icône VILLE

Site FORT

CANADIENS

Couleur : jaune

12 cartes Faction

45 unités

3 dés de Bataille

6. CARTES

Chaque faction mélange ses 12 cartes **FACTION** de façon à former sa pioche, puis tire les 3 premières cartes pour former sa main (qu'elle peut consulter à tout moment). Chaque pioche est composée de 12 cartes **FACTION** uniques (8 cartes **MOUVEMENT** et 4 cartes **ÉVÈNEMENT**).

Lorsque la main d'une faction est composée de 3 cartes **ÉVÈNEMENT**, le joueur montre sa main, la mélange avec sa pioche et tire 3 nouvelles cartes.

Un joueur doit toujours avoir au moins une carte **MOUVEMENT** en main.

Les joueurs alliés peuvent se montrer leurs cartes à tout moment afin de discuter des stratégies et coordonner leurs actions.

RÉGULIERS BRITANNIQUES

Couleur : rouge
12 cartes Faction
35 unités
2 dés de Bataille

7. UNITÉS SUPPLÉMENTAIRES



Les joueurs contrôlant les factions des Canadiens et des Réguliers français placent chacun 4 unités supplémentaires, dans n'importe quelles zones violettes ou comportant déjà au moins une unité du camp français.

Ces unités sont réparties au choix des joueurs du camp français.



Les joueurs contrôlant les factions de la Milice coloniale et des Réguliers britanniques placent **ensuite** chacun 4 unités supplémentaires, dans n'importe quelles zones rouges ou comportant déjà au moins une unité du camp britannique.

Ces unités sont réparties au choix des joueurs du camp britannique.

Les unités restantes de chaque couleur sont placées à côté du plateau, près du joueur qui contrôle la faction. Elles constituent sa réserve.

! SCÉNARIO D'INITIATION !

Pour une première partie, nous vous invitons à jouer le scénario d'initiation.

Pour cela, suivez la procédure de mise en place normale sauf que vous ne jouez qu'avec les cartes faction 7 à 10. La partie se terminera à la fin du tour 2.

8. CUBES D'ACTIVATION

Placez les 5 cubes **D'ACTIVATION** (ceux avec toutes les faces vides) blanc, rouge, jaune, violet et vert dans le sac.



RÉGULIERS FRANÇAIS

Couleur : violet
12 cartes Faction
35 unités
2 dés de Bataille

9. PION TOUR

Placez le pion **TOUR** sur la case 1 de la piste des tours.

1. Aperçu du jeu

Nous sommes en 1754. La France et la Grande-Bretagne possèdent des colonies florissantes en Amérique du Nord. La Nouvelle-Angleterre a commencé à s'étendre dans la vallée du fleuve Ohio mais la France réagit en construisant une chaîne de forts pour affirmer ses revendications sur ces terres. Des affrontements éclatent. La France et ses alliés amérindiens contrôlent la vallée de l'Ohio. Cependant, George Washington mène les Virginiens, une milice coloniale, pour défendre les intérêts britanniques sur cette zone.

Une guerre s'engage dans les colonies entre la France et la Grande-Bretagne mais elle va rapidement s'embraser pour conduire à une guerre mondiale qui englobera les Amériques, l'Europe, l'Inde et des régions africaines. Nommée **French and Indian War** aux États-Unis ou **Guerre de la Conquête** au Canada, cette guerre fit partie de la **Guerre de 7 ans** qui opposa différentes puissances européennes.

Dans **1754 - La Conquête**, les joueurs contrôlent les factions françaises ou britanniques qui combattent pour la suprématie aux Amériques. Les joueurs du camp français jouent les **Canadiens** et les **Réguliers français**. Les joueurs du camp britannique jouent la **Milice coloniale** et les **Réguliers britanniques**. Chaque camp peut s'allier avec des troupes amérindiennes qui se battront à ses côtés, les Français commençant la partie avec davantage d'alliés amérindiens.

Les joueurs d'un même camp coordonnent leurs stratégies. Pour remporter la victoire, chaque camp tente de contrôler sur le plateau le plus de zones avec des icônes **POINT DE VICTOIRE**. Les joueurs de «milices» (Milice coloniale et Canadiens) reçoivent des renforts dans les zones où se trouvent leurs marqueurs **RECRUTEMENT**, tandis que les renforts des Réguliers français et britanniques arrivent dans les zones portuaires. La partie se termine lorsqu'un camp a joué ses deux cartes Trêve. Le camp qui possède le plus de marqueurs **CONTRÔLE** remporte alors la partie.

2. Déroulement de la partie

2.1. Tours et séquences

Une partie dure entre 3 et 8 tours. À chaque tour, chacune des 4 factions dispose d'une séquence pour agir. L'ordre des séquences est déterminé aléatoirement : au début de chaque tour, les 5 cubes **D'ACTIVATION** sont placés dans le sac. Puis un cube est pioché au hasard et placé sur la première case de la piste des séquences. Le cube désigne la faction qui agit. Cette faction effectue sa séquence puis piochera un nouveau cube **D'ACTIVATION** pour déterminer la faction suivante et ainsi de suite. Quand tous les cubes ont été piochés et que chaque faction a joué sa séquence, le tour s'achève. Le pion **TOUR** est avancé d'une case et un nouveau tour commence.

2.2. Contrôle des conditions de fin de partie

À partir du tour 3, vérifiez à la fin de chaque tour si les conditions de fin de partie sont remplies (7.2. *Fin de jeu*, p. 8).

2.3. Séquence d'une faction

La faction désignée par le cube **D'ACTIVATION** pioché doit jouer. C'est la **faction active** et le joueur qui la contrôle effectue dans l'ordre les phases suivantes :

- 1) Phase **RENFORTS**
- 2) Phase **MOUVEMENTS**
- 3) Phase **BATAILLES**
- 4) Phase **PIOCHE**

3. Phase Renforts

3.1. Renforts des Réguliers français et britanniques

Pendant la séquence des factions des Réguliers français ou britanniques, la faction active reçoit 4 unités supplémentaires qui peuvent être placées dans n'importe quelles zones portuaires qui ne contiennent pas d'unités ennemies.

3.2. Renforts des Canadiens et de la Milice coloniale

Pendant la séquence des Canadiens ou de la Milice coloniale, chaque marqueur **RECRUTEMENT** de la faction active génère

les unités indiquées par sa face visible. Placez ces unités dans la zone où se trouve le marqueur **RECRUTEMENT** correspondant. Si la zone d'un marqueur **RECRUTEMENT** est occupée par des unités ennemies, aucune unité ne peut y être placée en renfort.



Exemple : le marqueur **RECRUTEMENT** de la Milice coloniale que l'on voit à gauche permet au joueur de cette faction de placer 3 unités blanches dans la zone où se trouve ce marqueur lors de sa phase **RENFORTS**.

3.3. Limitation du nombre d'unités

Si la faction active n'a pas assez d'unités dans sa réserve, elle place autant d'unités que disponibles.

3.4. Renforts amérindiens

Chaque case de la piste **SÉQUENCE** a une icône de tribu amérindienne associée. Chaque icône est présente sur 2 zones du plateau de jeu.

Lorsque le cube **D'ACTIVATION** amérindien (vert) est pioché, la tribu dont l'icône se trouve sur la case où le cube est placé reçoit des renforts. Placez 3 unités amérindiennes sur chacune des 2 zones concernées. S'il n'y a pas assez d'unités dans la réserve, prenez-les dans la case **UNITÉS EN FUITE**. À défaut, la faction précédemment active répartit les renforts le plus équitablement possible entre les deux zones. Puis on pioche un nouveau cube **D'ACTIVATION**.

3.5. Unités en fuite

En plus de ses renforts, la faction active prend et place en renfort ses unités présentes sur la case **UNITÉS EN FUITE** du plateau.

Ces unités en fuite peuvent être placées à n'importe quel endroit où la faction active peut placer des renforts. Si la faction active n'a nulle part où placer ses unités en fuite, celles-ci restent sur la case **UNITÉS EN FUITE**.

Attention ! Les unités amérindiennes en fuite ne reviennent en jeu que sous l'effet d'une carte **ÉVÈNEMENT** de faction.



Case **UNITÉS EN FUITE**

4. Phase Mouvements

4.1. Jouer une carte Mouvement

La faction active doit jouer une (et seulement une) carte **MOUVEMENT** au début de sa phase **MOUVEMENTS**.

4.2. Armées

Une armée est formée à partir d'unités présentes dans une même zone. Elle peut être formée avec des unités de factions du même camp ainsi que d'unités amérindiennes alliées. La faction active peut inclure tout ou partie de ces unités présentes dans la zone mais au moins 1 unité de l'armée doit être une unité de cette faction. Ensuite, la faction active peut déplacer l'armée.

Exemple : c'est la phase **MOUVEMENTS** du joueur des Réguliers français (violet). Il forme une armée de 2 unités de Réguliers français et 2 unités de Canadiens dans la zone A (cf. exemple ci-dessous). Il déplace toutes ces unités comme une seule armée vers la zone B.

4.3. Cartes Mouvement

Les armées sont déplacées par la faction active selon ce qu'indique la carte **MOUVEMENT** jouée. Chaque carte **MOUVEMENT** indique dans sa partie inférieure le nombre maximal d'armées qui peuvent se déplacer ainsi que de combien de zones **chaque** armée peut se déplacer.

Une armée, et toutes les unités qui la composent, ne peut se déplacer qu'une fois par séquence.

Exemple : avec la carte **MOUVEMENT** qui se trouve en haut à droite, le joueur des Réguliers français peut déplacer jusqu'à 3 armées, de 2 zones chacune.

Les armées se déplacent de zone en zone en franchissant

Carte Mouvement
du joueur des
Réguliers français

Nombre maximal
d'armées pouvant
se déplacer

Numéro de la carte



Nombre maximal de
zones franchissables
par chaque armée

leur frontière commune. Les parties foncées des rivières sont franchissables contrairement au reste des rivières et lacs. Les armées peuvent se déplacer depuis ou vers une zone portuaire comme si c'était une zone terrestre. Une armée doit stopper son déplacement si elle se retrouve dans une zone avec des unités ennemies ou des unités amérindiennes neutres. Les armées ne peuvent pas prendre des unités en cours de route, ni en laisser.

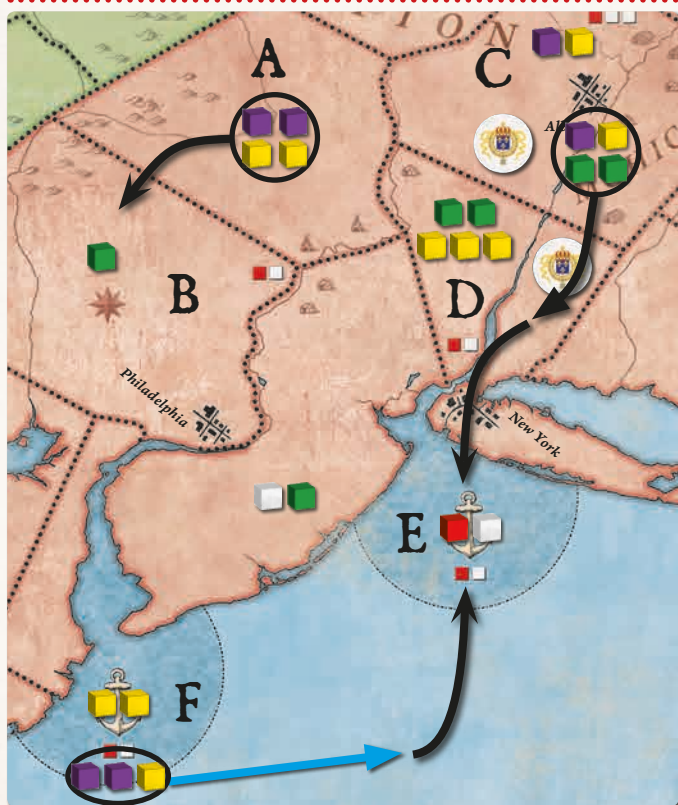
Rappel : les unités ne peuvent pas se déplacer plusieurs fois dans la même séquence, même avec différentes armées.

Un joueur peut déplacer moins d'armées et de moins de zones que ce qui est indiqué par la carte **MOUVEMENT**.

4.4. Mouvement maritime

Il ne peut y avoir aucune unité dans l'océan (zone bleue au-delà des zones portuaires) ni dans les lacs. Cependant, les joueurs des Réguliers français et britanniques peuvent déplacer des armées d'une zone portuaire vers une autre zone portuaire en empruntant l'océan grâce aux cartes **MOUVEMENT**. L'océan compte alors **comme une zone**. Ainsi, déplacer une armée d'une zone portuaire vers une autre **équivalait à bouger de 2 zones**. Les factions Milice coloniale et Canadiens ne peuvent pas être à l'initiative de mouvements maritimes.

Exemple de mouvements



C'est le début d'un nouveau tour et le premier cube d'**ACTIVATION** pioché est celui des Réguliers français (violet). Pendant sa phase **RENFORTS**, le joueur violet dispose de 4 unités de renfort. Il place ces unités dans des ports où aucune unité adverse n'est présente. Une des 4 unités est placée dans la zone portuaire F.

Puis il joue une carte **MOUVEMENT** qui lui permet de déplacer 3 armées jusqu'à 2 zones chacune (cf. haut de page à droite). Il forme une armée avec les 4 unités de la zone A et les déplace dans la zone B. L'armée doit s'arrêter puisque qu'elle entre dans une zone avec une unité amérindienne neutre. Cette unité se rallie immédiatement au camp français et rejoint l'armée.

Il forme ensuite une autre armée dans la zone C et la déplace dans la zone portuaire E, via la zone D (déplacement de 2 zones). On remarque que 2 unités ont été laissées dans la zone C. D'autre part, l'armée n'avait pas le droit de prendre au passage ni de laisser des unités dans la zone D qu'elle traversait.

Enfin, le joueur forme une dernière armée avec 3 unités de la zone portuaire F et la déplace dans la zone portuaire E, via l'océan (déplacement de 2 zones).

Note : chacune de ces armées comporte au moins une unité de Réguliers français comme cela est nécessaire. Les unités situées dans la zone D ne peuvent pas bouger car aucun Régulier français n'y est présent.

Maintenant que tous les déplacements ont été effectués, la faction active passe à sa phase **BATAILLES**.

5. Phase Batailles

Une bataille a lieu lorsque des unités des deux camps sont présentes dans la même zone. S'il y a plusieurs batailles possibles, la faction active choisit et résout une à une ces batailles.

Chaque joueur lance les dés correspondant à ses propres unités et prend les décisions qui se rapportent à ses propres unités. Chaque faction lance un nombre de dés Bataille correspondant au nombre de ses unités présentes dans la bataille. **Le nombre de dés lancés est limité par le nombre de dés que possède la faction.**

Le camp de la faction active est l'attaquant et le camp ennemi le défenseur. Ce dernier a l'initiative. Les joueurs défenseurs jettent en premier leurs dés et appliquent les résultats. S'il reste des unités des deux camps dans la zone de la bataille, alors c'est au tour des attaquants de lancer leurs dés et d'en appliquer les résultats. La bataille continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul camp dans la zone.

Exemple : les Réguliers français  **peuvent lancer jusqu'à 2 dés alors que les Canadiens**  **peuvent lancer jusqu'à 3 dés.**

5.1. Résultats des dés Bataille

Les dés **BATAILLE** de chaque faction ont une combinaison spécifique de faces **DÉGÂTS**, **FUITE** et **MANŒUVRE**.

5.1.1. Résultat Dégâts

Lorsque vous obtenez un résultat **DÉGÂTS**, une unité adverse est retirée de la bataille pour être replacée dans la réserve de sa faction. Vos adversaires choisissent parmi leurs unités laquelle est retirée.



5.1.2. Résultat Fuite

Lorsque vous obtenez un résultat **FUITE**, vous devez placer **une de vos propres unités** participant à la bataille en cours dans la case **UNITÉS EN FUITE** (3.5. Unités en fuite, p. 4).



5.1.3. Résultat Manœuvre

Lorsque vous obtenez un résultat **MANŒUVRE**, vous pouvez déplacer **une de vos unités** participant à la bataille en cours. Cette unité peut se déplacer sur n'importe quelle zone adjacente qui soit contient déjà au moins une unité alliée, soit est une zone territoriale vide de votre camp ou amérindienne.



*Note : grâce à un résultat **MANŒUVRE**, une unité peut donc rejoindre une autre bataille (une zone avec des unités ennemies ET alliées).*

On résout d'abord les résultats DÉGÂTS et FUITE, puis les résultats MANŒUVRE.

5.2. Icônes Point de Victoire

Certaines zones contiennent une icône **POINT DE VICTOIRE (PV)**. Si un camp occupe une zone avec une icône **PV** qui n'est pas une zone territoriale de son camp, alors il place un marqueur **CONTRÔLE** sur la zone concernée.

On compte 1 point de victoire par marqueur. Si, plus tard, une unité ennemie arrive sur la zone, alors le marqueur **CONTRÔLE** est immédiatement retiré.

*Note : Louisbourg contient 2 icônes PV. Si le camp britannique contrôle cette zone, il y place 2 marqueurs **CONTRÔLE** et obtient 2 PV.*



Louisbourg

5.3. Bataille avec des Amérindiens

Les unités amérindiennes  peuvent se déplacer et se battre avec les deux camps. Lors d'une bataille, si des unités amérindiennes sont présentes des deux côtés, elles fuient de chaque camp en nombre égal jusqu'à ce qu'il en reste seulement dans un camp (voire aucun). **Les unités ainsi retirées sont placées dans la case UNITÉS EN FUITE.** La bataille a ensuite lieu normalement.

Si, durant une bataille, seules des unités amérindiennes restent dans un camp, elles s'allient immédiatement au camp adverse.

5.4. Forts

Lorsqu'une bataille a lieu dans une zone qui possède un marqueur **FORT**, le camp défenseur lance le dé **FORT** en même temps que les adversaires lancent leurs dés **BATAILLE**.

- ▶ Si le résultat du dé est une face icône **FORT**, **1 résultat DÉGÂTS** adverse est annulé.
- ▶ Si le résultat du dé est une face vide cela n'a aucun effet.

Si le défenseur utilise un résultat **MANŒUVRE** pour déplacer sa dernière unité depuis une zone avec un marqueur **FORT**, il peut le retirer pour détruire le fort.

C'est la seule manière de détruire un fort.



Marqueur Fort



Dé Fort

6. Phase Pioche

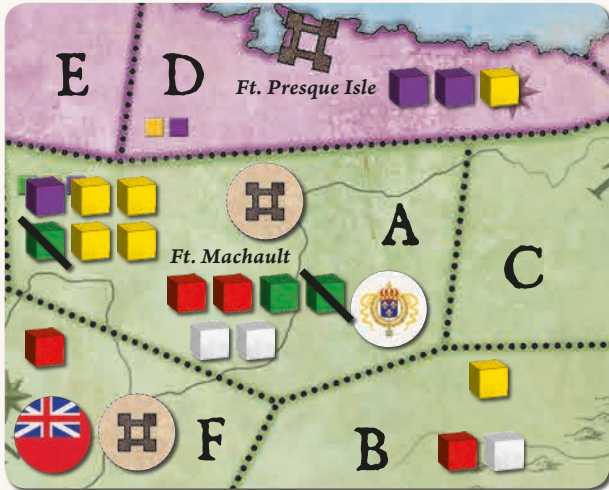
À la fin de sa séquence, la faction active pioche des cartes de manière à compléter sa main à 3 cartes. S'il n'y a pas assez de cartes dans sa pioche, elle pioche celles qui restent mais ne reforme pas de pioche.

*Rappel : si la faction active n'a pas de carte **MOUVEMENT** dans sa main à ce moment-là (c'est à dire qu'elle n'a que des cartes **ÉVÉNEMENT**), elle doit montrer sa main puis la mélanger avec sa pioche pour tirer ensuite 3 nouvelles cartes.*

La faction active doit toujours avoir au moins une carte **MOUVEMENT** à la fin de sa phase **PIOCHE** (6. Cartes, p. 3).

La séquence de la faction active est maintenant terminée. Un nouveau cube **D'ACTIVATION** est pioché du sac, désignant la prochaine faction active. Si tous les cubes d'activation ont été piochés, le tour se termine et on vérifie les conditions de victoire (7.2. Fin de jeu, p. 8). Si la partie n'est pas finie, un nouveau tour commence.

Exemple de batailles



Pendant sa phase Mouvements, le joueur de la Milice coloniale a déplacé une armée (2 2 et 2 dans la zone A (Fort Machault) contrôlée par le camp français. L'armée en défense compte une unité amérindienne . Une unité amérindienne est donc retirée de chacune des 2 armées et elles sont placées dans la case **UNITÉS EN FUITE**. Il ne reste qu'une seule unité amérindienne , dans le camp britannique.

1^{er} lancer de dés français.

Le camp français lance ses dés en premier puisqu'il défend. Les Réguliers français (violet) lancent 1 dé et les Canadiens (jaune) en lancent 3.

Note : même si les Canadiens ont 4 unités dans cette bataille, ils ne peuvent lancer qu'un maximum de 3 dés.

Le camp français obtient les résultats 1x **DÉGÂTS**, 2x **FUITE** et 1x **MANŒUVRE**. Le camp britannique choisit d'éliminer une unité de la Milice coloniale .

Deux unités canadiennes fuient et sont placées dans la case **UNITÉS EN FUITE**. Le joueur Canadien peut choisir d'utiliser son résultat **MANŒUVRE** pour déplacer une de ses unités dans la zone B, C, D ou E. Il décide de déplacer une unité dans la zone B.

*Rappel : un joueur peut utiliser une **MANŒUVRE** pour déplacer une unité dans une bataille adjacente.*

1^{er} lancer de dés britannique.

Le joueur des Réguliers britanniques (rouge) lance 2 dés et celui de la Milice coloniale (blanc) lance 1 dé. Le camp britannique lance aussi 1 dé amérindien (vert). Le camp français lance 1 dé **FORT** puisque les Français défendent une zone avec un marqueur **FORT**.

Le camp britannique obtient les résultats 2x **DÉGÂTS**, 1x **FUITE** et 1x **MANŒUVRE**. Le camp français obtient un résultat **FORT**, ce qui annule 1 résultat **DÉGÂTS**.

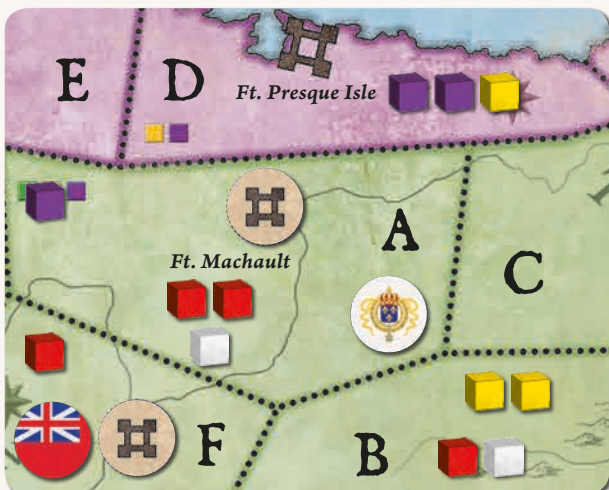
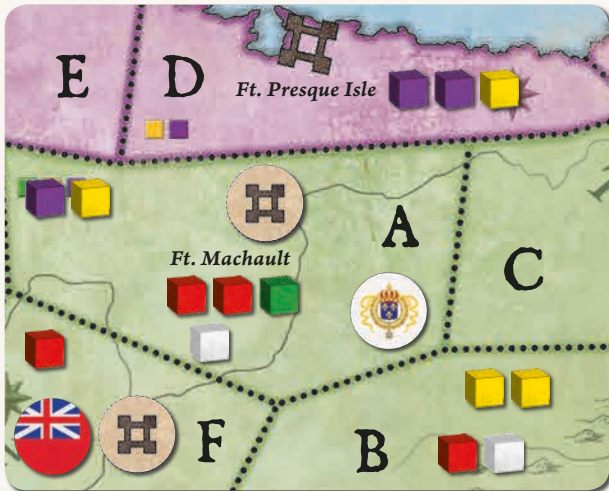
Le camp français décide d'éliminer l'unité canadienne et l'unité amérindienne doit fuir dans la case **UNITÉS EN FUITE**. Une unité des Réguliers britanniques peut grâce à son résultat **MANŒUVRE** se déplacer dans la zone B, C ou F mais son joueur préfère la laisser dans la bataille en cours.

*Rappel : le camp britannique ne peut pas utiliser la **MANŒUVRE** pour se déplacer vers une zone territoriale française qui ne contient pas déjà d'unité britannique. Le camp français ne peut pas se déplacer vers une zone territoriale britannique qui ne contient pas déjà d'unité française. Les 2 camps peuvent utiliser des **MANŒUVRES** pour se déplacer vers des zones territoriales amérindiennes vides ou contenant des unités alliées.*

2^{ème} lancer de dés français.

Seul le joueur des Réguliers français lance 1 dé puisqu'il ne reste plus qu'un Régulier français dans l'armée française. Il obtient un résultat **MANŒUVRE** et déplace son unité dans la zone C. Puisque le joueur déplace sa dernière unité de la bataille via un résultat **MANŒUVRE**, il peut détruire le fort. Ce qu'il fait, retirant alors le marqueur. Il n'y a plus d'unité française dans la bataille, les Britanniques gagnent ! Le camp français retire son marqueur **CONTRÔLE** de la zone A alors que le camp britannique y place le sien.

Note : si le joueur français n'avait pas détruit le fort, il serait désormais sous contrôle britannique.



7. Fin de partie et conditions de victoire

7.1. Cartes Trêve

Chaque faction dispose d'une carte **TRÊVE**. Elles sont jouées comme des cartes **MOUVEMENT**. Après avoir été jouées, elles sont placées face visible à côté du plateau plutôt que d'être défaussées. Cela permet de savoir combien de cartes **TRÊVE** ont été jouées.

7.2. Fin de jeu

À partir du tour 3, on vérifie à la fin de chaque tour si la partie s'arrête. La partie s'arrête si **les 2 cartes TRÊVE d'un même camp** ont été jouées.

Le camp vainqueur est celui qui possède le plus de marqueurs **CONTRÔLE** sur la carte.

S'il y a une égalité, elle n'est pas départagée. Il y a match nul.

Exemple : au tour 1, le joueur Canadien (jaune) joue sa carte **TRÊVE**. Au tour 4, le joueur de la Milice coloniale (blanc) joue également sa carte **TRÊVE**. Au tour 5, le joueur des Réguliers français (violet) est le premier à jouer sa séquence. Il joue sa carte **TRÊVE**. La partie s'arrêtera donc à la fin du tour 5, après que toutes les factions auront joué.



8. Cartes Événement

8.1. Cartes Événement

Chaque faction a ses propres cartes **ÉVÉNEMENT**.

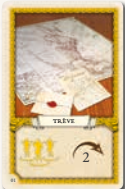
La faction active peut jouer n'importe quel nombre de cartes **ÉVÉNEMENT** de sa main pendant sa séquence.

Chaque carte **ÉVÉNEMENT** précise à quelle phase elle doit être jouée.

Exemple : le joueur des Réguliers britanniques joue la carte Joseph Brant pendant sa phase **RENFORTS**.



9. Précisions sur certaines cartes



Cartes **MOUVEMENT** (cartes Faction n°02-08)

Chaque carte indique combien d'armées peuvent se déplacer, et de combien de zones maximum chacune.

Exemple : le joueur Canadien peut déplacer jusqu'à 3 armées de 2 zones maximum chacune. Une armée doit s'arrêter si elle entre dans une zone qui contient des unités ennemies ou des unités amérindiennes neutres.



George Washington (carte Milice coloniale n°12)
Fortifications (carte Réguliers français n°11)

Ces événements permettent à leur faction respective de placer un marqueur **FORT** soit dans une de leurs zones territoriales avec un site **FORT** non contrôlée par le camp ennemi, soit dans une zone amérindienne avec un site **FORT** contrôlée par leur propre camp.



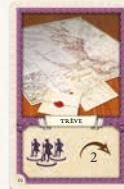
William Pitt (carte Milice coloniale n°11)
Soutien (carte Canadiens n°12)

Ces événements doivent être joués avant l'arrivée des renforts. Ils permettent à leur faction respective d'améliorer un de ses marqueurs **RECRUTEMENT**. Le marqueur est retourné pour dévoiler sa face 3 unités. Désormais, ce marqueur **RECRUTEMENT** fournit 3 unités à chaque phase **RENFORTS**.



Marquis de Vaudreuil (carte Canadiens n°09)
Régiment de Virginie (carte Milice coloniale n°09)

Ces événements doivent être joués avant l'arrivée des renforts. Ils permettent à leur faction respective de déplacer l'un de ses marqueurs **RECRUTEMENT**, soit dans une de ses zones territoriales avec une icône **VILLE** non contrôlée par le camp ennemi, soit dans une zone amérindienne ayant une icône **VILLE** contrôlée par leur propre camp.



Cartes **TRÊVE** (carte Faction n°01)

Une carte **TRÊVE** se joue comme une carte **MOUVEMENT**. Après avoir été jouée, elle est placée face visible à côté du plateau plutôt que d'être défaussée. À partir du tour 3, si **les 2 cartes TRÊVE d'un même camp** ont été jouées, la partie s'arrête à la fin du tour.

Exemple : le joueur des Réguliers français joue sa carte **TRÊVE**. Il peut déplacer jusqu'à 3 armées de 2 zones chacune.



William Johnson (carte Réguliers britanniques n°09)

Pendant la séquence des Réguliers britanniques, au tout début de chaque bataille, toutes les unités amérindiennes présentes dans la bataille passent immédiatement sous contrôle britannique.



Massacre (carte Canadiens n°10)

Pendant cette séquence, dans toutes les batailles où des unités amérindiennes sont alliées aux Canadiens, chaque unité de la Milice coloniale qui devrait fuir est à la place éliminée (remise dans la réserve de sa faction).

Historique

La Guerre de 7 ans (1754 – 1763) entre Français et Britanniques est l'une des premières grandes guerres, avec des fronts en Europe, en Scandinavie, en Inde et au-delà de l'Océan Atlantique en Amérique du Nord. On lui donne selon les régions différents noms. Le conflit qui nous intéresse est par exemple nommé aux États-Unis **French and Indian War** (la guerre contre les Français et les Amérindiens) et **Guerre de la Conquête** au Canada francophone. Bien qu'il y ait eu une longue histoire d'animosité entre les Français et les Britanniques, les conflits qui se déclenchèrent en Amérique du Nord furent un catalyseur à la déclaration de guerre ultérieure entre ces deux pays.

Le résultat de cette Guerre de la Conquête transforma profondément la culture nord-américaine en une culture à dominance anglophone comme nous la connaissons aujourd'hui.



La situation française d'avant-guerre

Les Français avaient une longue histoire en Amérique du Nord. Elle débuta avec l'exploration du fleuve Saint-Laurent par Jacques Cartier en 1534 et la revendication de ces terres comme la Nouvelle-France. À son apogée en 1712, le territoire de la Nouvelle-France, connu aussi sous le nom d'Empire français d'Amérique du Nord ou encore de Nouvelle France Royale, occupait la plus grande part de l'Amérique du Nord. Il s'étendait de Terre-Neuve aux Rocheuses et de la Terre de Rupert jusqu'au Golfe du Mexique. Le territoire français dans la vallée du Saint-Laurent était connu sous le nom de Canada. En 1753, le Canada était solidement installé, avec des fermes, villages, villes, écoles et cathédrales. La communauté française était centrée sur les villes de Québec et de Montréal, la forteresse de Louisbourg et dans des villages parsemés le long du fleuve St-Laurent ainsi qu'autour de quelques fortins, qui étendaient le territoire français vers les terres intérieures.

Les Français avaient un lien étroit avec les Amérindiens. Ils avaient forgé de puissantes alliances avec des douzaines de nations amérindiennes qui vivaient dans les alentours, leur permettant de contrôler l'ouest et l'intérieur du continent de Fort Détroit jusqu'à la Louisiane.



Les Français admiraient le courage des Amérindiens et avaient besoin de leur nombre, de leurs talents de pisteurs et de leur aide pour le commerce.

La situation britannique d'avant-guerre

La colonie britannique qui contrôlait la côte est de Halifax à Savannah était bien plus peuplée que la colonie française. Son expansion était cependant limitée par les Appalaches. Un groupe d'hommes d'affaires de Virginie voyait les plaines fertiles de l'Ohio comme des terres aux multiples opportunités et ils fondèrent l'*Ohio Company of Virginia* en 1747 afin de prospecter ces terres en vue d'étendre la colonie britannique vers la vallée de l'Ohio.

La guerre commence

En 1749, l'*Ohio Company of Virginia* reçut en cadeau de la part de la Couronne britannique une concession de 200 000 hectares près des fourches de l'Ohio (l'actuelle Pittsburgh, Pennsylvanie) afin d'y installer des colons. Mais la vallée de l'Ohio était aussi revendiquée par la France comme faisant partie du territoire de la Nouvelle-France. Les Français étaient très intéressés par la région, car le climat plus doux et les sols plus fertiles attireraient davantage les colons français que les hivers froids et les sols arides du Canada. En outre, le bassin hydrographique de la rivière Ohio permettait un lien vital entre le Canada et la Louisiane française. Les Français envoyèrent donc en 1753 une expédition dans le sud afin d'établir une ligne de ravitaillement et de commencer à construire une série de forts du lac Érié jusque loin dans la vallée afin de prévenir l'expansion britannique.

L'année suivante, en 1754, Robert Dinwiddie, gouverneur de la Virginie mais aussi actionnaire de l'*Ohio Company of Virginia*, réagit par l'envoi dans la région d'une unité militaire sous le commandement de George Washington. Ce dernier ordonna la construction d'un fort sur le site correspondant de nos jours à Pittsburgh. Le fort fut rapidement pris et détruit par les Français et leurs alliés amérindiens pour être remplacé par la suite par le fort Duquesne. Cette suite d'événements déclencha un conflit ouvert entre Français et Britanniques.



George Washington

La Guerre de 7 ans débutait le 17 mai 1756 par une déclaration de guerre officielle de la Grande-Bretagne. Malgré la propagation du conflit sur le plan mondial, l'Amérique du Nord fut le théâtre de quelques-unes des plus célèbres batailles de cette période.

La stratégie française

Québec était le centre des opérations françaises en Amérique du Nord. En 1756, à cause de la guerre, elle devint une ville remplie de soldats et de réfugiés. Le gouverneur général de la Nouvelle-France était Pierre de Rigaud, Marquis de Vaudreuil. Aristocrate colonial de 60 ans, il naquit à Québec. Commandant en chef de la milice canadienne, il réussit à repousser la milice américaine et les forces britanniques plus nombreuses grâce à une tactique de guérilla et l'utilisation éclairée de ses moyens militaires limités.



Marquis de Montcalm

Le Général Louis-Joseph, Marquis de Montcalm était un soldat de carrière de 47 ans. Il fut envoyé de France pour commander les troupes terrestres et soutenir les efforts militaires du Marquis de Vaudreuil et de ses Canadiens. À l'opposé

des tactiques du gouverneur, le Général Montcalm se reposait sur les stratégies européennes de combat visant à opposer deux grandes forces puis attaquer au moment opportun pour détruire l'armée ennemie. Vaudreuil et Montcalm se méprisaient mutuellement et chacun envoyait régulièrement des lettres en France pour informer ses supérieurs des échecs de l'autre.

Concernant les batailles qui eurent lieu à l'intérieur des terres, les forces françaises et britanniques, bien que totalement différentes, étaient de forces égales. Il y avait bien plus de colons britanniques que français mais ils étaient davantage éparpillés dans les différentes colonies et celles-ci, disparates, devaient faire face à des problèmes de politique interne. Les Français, quant à eux, étaient moins nombreux mais possédaient une garnison de troupes professionnelles, une milice entraînée, des alliances avec des tribus amérindiennes et une gestion centralisée.



Les Britanniques prirent l'initiative en espérant pouvoir (avec un peu de chance) expulser les Français des territoires disputés de la vallée de l'Ohio. Ces derniers répondirent par des attaques préventives pour capturer les avant-postes britanniques avant qu'ils puissent être utilisés pour soutenir l'avancée anglaise sur le territoire français.

Lors des premières batailles de la guerre, le Général Montcalm prit le fort Oswego aux Britanniques sur la rive sud du lac Ontario. Puis, le 3 août 1757, il engagea le siège du fort William Henry, à la pointe sud du Lac George. Il utilisa des tactiques traditionnelles avec des canons de siège et des soldats français. Son armée de 3 600 hommes vainquit les 15 000 hommes du général James Abercromby en seulement 6 jours de siège, une victoire tactique incroyable.

À contrario, le Gouverneur Vaudreuil assigna les milices canadiennes et amérindiennes à la conduite de raids ayant pour but de démoraliser l'ennemi.



Les victoires militaires furent bien accueillies en France mais la colonie d'Amérique du Nord souffrait d'un manque de nourriture, de la variole, des batailles féroces et des alliances fragiles. Cette période difficile fut commentée par l'écrivain Voltaire qui s'interrogeait sur l'intérêt du Canada. Il illustra ses propos par la fameuse réplique « deux nations sont en guerre pour quelques arpents de neige ».

La stratégie britannique

À cette époque, la France dominait l'Europe. La Grande-Bretagne avait donc décidé de concentrer ses efforts en Amérique du Nord pour attaquer la France là où elle était vulnérable.



Les premiers déboires britanniques ne les dissuadèrent pas pour autant. Ils allouèrent davantage de troupes, de navires et d'argent au front nord-américain. Afin de reprendre l'avantage, ils décidèrent de changer de stratégie. Plutôt que d'essayer de sécuriser les terres disputées, ils utilisèrent leur supériorité navale pour éliminer une fois pour toutes les Français en leur prenant Louisbourg et Québec. La première étape fut de capturer Louisbourg, la forteresse française qui gardait l'entrée du fleuve St-Laurent, située sur l'île que l'on appelle désormais Cap-Breton en Nouvelle-Écosse. C'était un site militaire clé et une base d'entraînement de la flotte française.

Le siège de Louisbourg

Louisbourg, sous le commandement du gouverneur français Augustin de Drucourt, était lourdement défendue par une garnison composée de soldats et de

miliciens ainsi que par dix bâtiments de guerre. En 1758, les Britanniques envoyèrent une importante force de 12 000 hommes, 39 navires et environ 2 000 canons pour commencer le siège de Louisbourg, qui fut mené par le commandant général de division britannique Jeffery Amherst. Le gouverneur Drucourt savait qu'il ne pourrait pas résister aux forces ennemies mais son plan était de tenir suffisamment longtemps pour que l'ennemi ne puisse pas continuer sur le fleuve et arriver à Québec avant que l'hiver ne s'installe. Fin juillet 1758, après deux mois de siège, le Gouverneur Drucourt finit par livrer Louisbourg. Les Français furent rapatriés en France et la forteresse rasée.

Le siège de Québec

James Wolfe, un brigadier-général de 31 ans, faisait partie des assaillants de Louisbourg. Vétéran, il avait participé en 17 ans à des batailles en Écosse et en Belgique. Après la victoire de Louisbourg, Wolfe était convaincu qu'il était toujours temps de remonter le St-Laurent et prendre Québec avant l'hiver. Cependant, le reste du commandement n'était pas d'accord et préféra retourner à Londres pour l'hiver. Le printemps venu, Wolfe quitta Londres avec un quart de la flotte britannique, une flotte massive de plus d'une centaine de navires transportant 15 000 soldats. Alors qu'ils remontaient le fleuve St-Laurent, ils furent harcelés par des fermiers qui leur tirèrent dessus depuis les bois. Mais, ayant pour objectif de bouter les Français hors de ces terres, ils ne s'attardèrent pas à combattre les Canadiens. En juin 1759, ils débarquèrent juste un peu en aval de Québec. À cette époque, les Français avaient érigé autour de Québec des défenses constituées de tranchées le long du rivage vers l'est et d'une ligne d'avant-postes protégeant les routes à l'ouest de la ville.



James Wolfe



L'armée du Général Montcalm regroupait aussi 15 000 hommes mais le Général savait que ce ne serait pas suffisant. Il avait donc réclamé en amont des renforts à la France. Il n'en reçut guère plus de 400. Du côté français, la priorité semblait porter bien plus sur l'Europe que l'Amérique du Nord. Le Général Montcalm espérait survivre mais il prédisait la défaite militaire française au Canada depuis plusieurs mois, informant le Ministre de la guerre que la chute de Louisbourg la rendait inévitable.

La bataille commença avec un long siège de Québec mais Wolfe ne pouvait pas se contenter de bombarder les défenses de la ville. Il devait ramener ses troupes

en Angleterre avant que la glace ne rende le St-Laurent impraticable. Alors qu'ils attendaient que la faim fasse sortir leur ennemi, les Britanniques durent faire face à de nombreuses escarmouches de Canadiens et d'Amérindiens, provoquant des pertes continues. Il suffisait au Général Montcalm de tenir et il gagnerait cette guerre d'attrition.

Pendant plus de deux mois, le Brigadier-Général Wolfe tenta en vain d'entrer dans Québec ou d'attirer l'armée française hors de ses murs. Puisque l'été passait déjà, Wolfe, furieux de l'inaction du Général Montcalm, donna l'ordre de brûler la campagne environnante, incendiant 23 villages et 1 400 fermes. Il ne restait maintenant plus que 4 semaines avant qu'il ne soit obligé de ramener la plus grande flotte du monde en Angleterre. Le 13 septembre 1759, Wolfe fit une dernière tentative. Vers minuit, il fit débarquer discrètement son armée dans une crique improbable au pied d'une falaise escarpée. Après avoir passé des heures à escalader la falaise haute de 50 mètres, le Brigadier-Général Wolfe se retrouva à l'aube avec son armée sur les plaines d'Abraham à quelques kilomètres de Québec. Lorsque le Général Montcalm apprit la nouvelle, il rassembla rapidement son armée et marcha à la rencontre des Anglais. Il fut rejoint par la milice canadienne et leurs féroces alliés amérindiens : les Hurons et les Algonquins.

La bataille débuta avec des tirs sporadiques de francs-tireurs en provenance des bois et des champs. À 8 heures, l'artillerie britannique ouvrit le feu.

Alors que les deux armées s'affrontaient, Wolfe fut touché au poignet par un franc-tireur. Sa plaie fut pansée par un mouchoir et il poursuivit le combat. Plus tard il fut touché à l'aîne et on dut le transporter en arrière mais il fut touché par un troisième tir, cette fois-ci fatal, à la poitrine. Alors qu'il s'écroulait, il apprit que l'ennemi battait en retraite. De l'autre côté, le Général Montcalm reçut une blessure mortelle au-dessous des côtes. Il fut transporté du champ de bataille à l'Hôpital Général de Québec où il mourut de ses blessures.



Les Britanniques l'emportèrent de justesse et le 18 septembre 1759, le drapeau britannique flottait sur Québec. Une petite garnison fut laissée à Québec pour l'hiver et la flotte repartit pour l'Angleterre. À Montréal, le Général François-Gaston de Lévis prévoyait de reprendre Québec. Il possédait toujours une armée de 7 000 soldats et en demanda 4 000 de plus. Contrairement à Montcalm, le Général Lévis suivit une tactique de guérilla avec les Canadiens et les Amérindiens. Il les



entraîna à se battre aux côtés des troupes françaises pour parfaire la coordination et éviter toute erreur.

Durant le long hiver, les deux camps furent coupés de l'Europe. Le Général Lévis espérait que les 4 000 hommes réclamés étaient en chemin. Il marcha sur Québec avec son armée et au matin du 28 avril 1760, il se trouvait sur les plaines d'Abraham. L'armée britannique vint à sa rencontre et apporta 20 canons d'artillerie de campagne. Les deux armées se tirèrent dessus pendant deux heures jusqu'à ce que l'armée britannique batte en retraite dans la ville. À la fin de la journée, le drapeau français flottait sur les plaines mais l'Union Jack demeurait lui au-dessus de Québec.

Après la bataille, les deux armées attendirent de voir quelle flotte serait la première à apporter des renforts. Après 11 jours, des navires approchèrent : les Britanniques avaient gagné la course. William Pitt, secrétaire d'état britannique, avait envoyé 22 navires avec des renforts. La France, affaiblie par des défaites en Europe, n'avait envoyé que 5 navires et 400 hommes. Lévis retourna rapidement à Montréal mais il fut vite submergé par les forces britanniques.



William Pitt

Négociations

Après la défaite française, Pierre de Rigaud de Vaudreuil, maintenant Gouverneur de la Nouvelle-France, négocia une seule mais cruciale condition à la reddition française : la liberté religieuse et la possibilité pour les Français de rester catholiques. C'était une condition importante étant donné que dans l'Angleterre protestante, les catholiques avaient à cette époque des droits très limités.

Le 8 septembre 1760, la moitié de l'Amérique du Nord changea de main. La Grande-Bretagne comptait désormais 65 000 sujets francophones et catholiques. Les milices canadiennes retournèrent à leurs fermes et villages tandis que les soldats français qui avaient épousé une Canadienne furent autorisés à rester. Une garnison de 3 000 soldats britanniques s'installa à Québec, tandis que le reste des troupes fut rapatrié en Europe ou réaffecté.

Au printemps 1761, les négociations de paix débutèrent entre la France et la Grande-Bretagne en Europe. William Pitt représentait les Britanniques, Étienne-François de Choiseul la France. Ces deux hommes se détestaient et les négociations avancèrent lentement. Ils furent rapidement écartés de la table des négociations, ce qui permit de conclure finalement un accord le 3 novembre 1762.

La France céda le Canada à la Grande-Bretagne mais conservait la Guadeloupe et les droits de pêche dans



le golfe du Saint-Laurent. L'année suivante, le traité de paix fut officiellement ratifié à Paris puis accepté par le parlement britannique. La guerre fut remportée par la Grande-Bretagne mais la laissa fortement endettée. Dettes qui poussèrent le Royaume à augmenter les taxes dans ses colonies, ce qui sera un élément déclencheur de la révolution américaine.

Conclusion

En 1763, l'État français était pratiquement expulsé d'Amérique du Nord. Les colonies françaises du Canada et de Louisbourg qui semblaient pourtant bien installées une dizaine d'années auparavant faisaient désormais partie de l'empire britannique. Bien que sous contrôle britannique, la population canadienne francophone conserva sa langue, sa culture et sa religion. Pour les nations amérindiennes, ce fut une toute autre histoire. Le conflit entre Britanniques et Français s'était résolu sans inclure les nations amérindiennes dans les négociations de paix. La victoire britannique avait ainsi mis à mal 150 ans d'alliances entre Amérindiens et Français. Les forts français étaient maintenant occupés par les Anglais ce qui ouvrait la porte des territoires ancestraux amérindiens à la colonisation britannique.

La Guerre de la Conquête eut donc plusieurs conséquences importantes. Elle fit évoluer la manière de mener les guerres mais aussi l'échelle des conflits. Pour les Nord-Américains, cela modifia la langue et la culture dominante du français vers l'anglais. Cela eut également un impact négatif sur la relation entre colons et communautés amérindiennes. Les conséquences se font toujours ressentir de nos jours.

Historique écrit par Beau Beckett et Liisa Toose.

CRÉDITS

Auteurs : Beau Beckett et Jeph Stahl
Chefs de projet : Gunter Eickert et Uwe Eickert
Illustration de la boîte : Stephen Paschal
www.stephenpaschal.com
Graphismes et illustrations : Jarek Nocoń
Notes historiques : Beau Beckett et Liisa Toose

Édition française : ASYNCRON games
Traduction : Maximilien Da Cunha
Relecture des règles françaises : Raphaël Biolluz, Olivier Chanry, Maximilien Da Cunha, Thierry Matray, Guillaume Mercier, Bertrand Ruph et Daniel U. Thibault.
Mise en page : Olivier Chanry



1754 - Conquest AYG 5354
Copyright © 2016-17 Academy Games, Inc.
Fremont, Ohio USA 419-307-6531
www.AcademyGames.com



Édition française
R170517

ASYNCRON games
223 rue de l'Yser
F-59200 TOURCOING

www.asyncron.fr
www.facebook.com/asyncron.games
twitter.com/asyncron_games