

BIRTH OF AMERICA

1775

REBELLION

Livret de règles
et scénarios



ASYNCRON



Présentation

Nous sommes en 1775. Les colonies américaines, outragées par les nouvelles taxes que leur impose la Grande Bretagne, ont commencé à stocker des armes et organiser des milices. Le 18 avril, des miliciens tendent une embuscade à une colonne de 700 "Chemises rouges" anglais envoyés pour saisir les stocks d'armes. 273 soldats anglais sont tués ou blessés avant que la colonne n'atteigne Boston. La Révolution Américaine a commencé !

Dans **1775 - Rébellion**, les joueurs contrôlent les principales factions qui ont pris part à la Révolution Américaine : l'armée régulière anglaise ("Chemises Rouges") les milices loyalistes et les mercenaires hessois côté britannique ; l'armée continentale régulière, les milices patriotes et l'armée régulière française côté américain. Les deux camps peuvent également obtenir le soutien des Indiens.

Les joueurs de chaque camp définissent ensemble leur stratégie et coordonnent leurs actions. Chaque camp tente de contrôler les colonies représentées sur le plateau de jeu. Ils peuvent ensuite amener des renforts dans les villes des colonies contrôlées. Le jeu se termine quand une trêve est signée. Le camp qui contrôle le plus de colonies est déclaré vainqueur.

Index	Pages
Mise en place :	2
Règles :	2-6
Scénarios :	7-8
Historique :	9-11

Matériel



1 plateau - représentant les 13 colonies américaines initiales ainsi que le Maine, le Québec et la Nouvelle-Écosse.



54 Cartes - 15 réguliers anglais rouges, 13 loyalistes jaunes, 14 réguliers continentaux bleus, 12 patriotes blanches.



205 cubes unités

35 réguliers anglais ■, 45 loyalistes ■,
40 réguliers continentaux ■, 45 patriotes ■,
plus les alliés suivants :

12 hessois allemands ■, 10 réguliers français ■ et 18 indiens ■.



1 pion tour

Américains

Britanniques



16 marqueurs de contrôle double face



16 dés de bataille

2 réguliers anglais rouges, 3 loyalistes jaunes, 2 hessois oranges, 2 réguliers continentaux bleus, 3 patriotes blancs, 2 réguliers français violets, 2 indiens verts.



4 cubes d'activation - un pour chaque faction, plus 1 sac de tirage (non représenté). Les cubes ressemblent à des dés de bataille avec uniquement des faces vierges.

Mise en place

1.0 Choisissez un scénario

Le jeu en propose 3 : La Campagne de 1775, un Scénario d'initiation de courte durée et Le Siège de Québec.

La mise en place décrite ci-dessous est celle du scénario **La Campagne de 1775**. (*La mise en place des deux autres scénarios est décrite pages 7 et 8.*)

1.1 Choisissez une faction

Chaque joueur choisit la faction qu'il va jouer et prend les unités, dés et cartes de cette faction. Chaque faction a sa propre couleur, et les éléments suivants :

Factions du camp britannique :

Réguliers anglais - 35 unités, 2 dés et 15 cartes.

Loyalistes - 45 unités, 3 dés et 13 cartes.

Factions du camp américain :

Réguliers continentaux - 40 unités, 2 dés et 14 cartes.

Patriotes - 45 unités, 3 dés et 12 cartes.

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

Colonies

Le plateau représente les 13 colonies américaines initiales, le Maine (à l'époque faisant partie du Massachusetts) et les provinces de Québec et Nouvelle-Écosse. Toutes sont appelées colonie par soucis de simplicité. Chaque colonie a une couleur et est composée de une ou plusieurs zones séparées par des tirets, dont certaines avec un symbole de ville.

Les zones avec un symbole de ville sont appelées "zones ville".

Ex : l'illustration montre 3 colonies : Connecticut composée de 2 zones, Rhode Island composée de 1 seule zone et Massachusetts composée de 3 zones.

Ex : Boston est la seule zone ville de la colonie du Massachusetts.

1.2 Placez les unités de départ

Certaines zones du plateau sont marquées avec des carrés de couleur, qui représentent les unités qui s'y trouvent au début du scénario La Campagne de 1775. Placez les cubes unités correspondants sur chaque zone.



Ex : le camp britannique place 1 ■ et 2 ■ à Boston. Le camp américain place 1 ■ et 2 ■ à Newport.

1.3 Placez les unités additionnelles

Tirez au hasard un cube d'activation (les cubes avec des faces vierges). La faction tirée et sa faction alliée placent 4 unités additionnelles de leur couleur sur des zones déjà occupées par leur camp. Puis, chaque faction de l'autre camp place 4 unités additionnelles de sa couleur sur des zones déjà occupées par son camp.

1.4 Formez les réserves

Les cubes non placés sur le plateau sont regroupés par couleur pour former les réserves, une par faction. Ces unités seront placées sur le plateau comme renforts (3.1) au début d'une séquence de la faction, ou comme effet d'une carte Événement.

1.5 Placez les marqueurs de contrôle

Des marqueurs de contrôle sont placés sur les colonies contrôlées par chaque camp.

Ex : des marqueurs britanniques sont placés sur le Delaware, Québec et Nova Scotia (Nouvelle-Écosse). Des marqueurs américains sont placés sur le Connecticut et Rhode Island.

1.6 Constituez les pioches, tirez des cartes

Chacune des 4 factions constitue une pioche avec les cartes de sa couleur numérotées de 01 à 12. (les numéros supérieurs sont utilisés dans le scénario 'Le Siège de Québec'). Les numéros de carte se trouvent dans le coin inférieur droit. Mélangez la pioche de votre faction et tirez 3 cartes.



La pioche de chaque faction contient 12 cartes, 8 cartes Déplacement et 4 cartes Événement. Si un joueur n'a que des cartes Événement après avoir (re)constitué sa main, il les montre, les replace dans la pioche, mélange la pioche et retire 3 cartes.

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

1.7 Placez le pion tour

Placez le pion tour sur la case 1 de la piste des tours qui est située dans le coin inférieur droit du plateau.

Déroulement du jeu

2.0 Tours et séquences

Une partie dure un certain nombre de tours. Durant chaque tour, chacune des 4 factions disposera d'une séquence pour agir. L'ordre des séquences est déterminé aléatoirement : au début de chaque tour, les 4 cubes d'activation sont placés dans le sac. Puis un cube est tiré 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 un nouveau cube d'activation est pioché dans le sac, et ainsi de suite.

Quand tous les cubes ont été piochés et donc que toutes les factions ont effectué leur séquence, le tour s'achève. Le pion tour est avancé d'une case sur la piste des tours et un nouveau tour commence.

2.1 Contrôle des conditions de fin de partie

À la fin du tour 3 et de chacun des tours suivants, on vérifie si les conditions de fin de partie sont remplies (4.0).

3.0 Ordre des séquences

Le tirage d'un cube d'activation désigne la faction qui doit jouer. Le joueur qui la contrôle est le **joueur actif**. Il effectue son tour, constitué de phases successives :

a) Renforts (3.1)

b) Mouvements (3.2)

c) Batailles (3.3)

d) Tirage de cartes (3.4)

Lors de chacune de ces phases, le joueur actif peut jouer une ou plusieurs des cartes Évènement qu'il a en main si cela est possible : sur chaque carte est indiquée la phase durant laquelle elle peut être jouée.

Les cartes jouées sont retirées du jeu.

3.1 Renforts

Placement des renforts et retour des unités en fuite. Le joueur actif prend 4 unités de la réserve de la faction active (1.4) et les place dans n'importe quelle(s) **zone(s) ville** (voir 1.1) des colonies contrôlées par son camp. Chaque faction a un nombre limité d'unités en réserve. Si la faction active n'a pas assez d'unités en réserve, le joueur ne place que les unités disponibles.

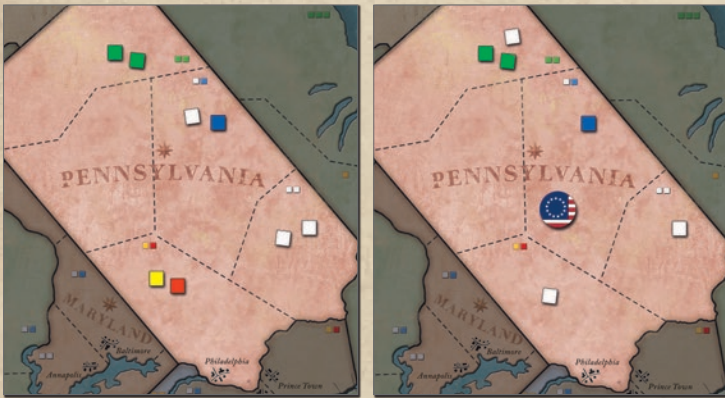
3.1.1 Unités en fuite

En plus de ses renforts, le joueur actif peut replacer chacune des unités en fuite de la faction active (unités situées sur la case "unités en fuite" du plateau) (3.3.2) dans n'importe quelle(s) **zone(s) ville** des colonies contrôlées par son camp.

Si aucune colonie n'est contrôlée par le camp de la faction active, aucun renfort ne peut être placé, et les unités en fuite de la faction restent sur la case "unités en fuite" du plateau.

3.1.2 Contrôler une colonie

Une colonie est contrôlée par un camp lorsque seulement des unités de ce camp et leurs alliés (Hessois ou Français) occupent les zones de la colonie. Les zones non occupées n'influencent pas le contrôle. Une zone occupée seulement par des Indiens empêche le contrôle d'une colonie. Les colonies contrôlées sont marquées avec un marqueur de contrôle du camp concerné.



Ex : à gauche, aucun camp ne contrôle la Pennsylvanie. À droite, le camp américain la contrôle car 1) une unité de patriotes se trouve sur la zone des Indiens et 2) aucune unité du camp britannique n'est présente dans la colonie. Les Indiens sont maintenant alliés aux Américains et contrôlés par eux.

Si un camp retire toutes les unités d'une colonie qu'il contrôle, elle redevient neutre à la fin de la séquence et le marqueur de contrôle est retiré.

3.1.3 Alliés

Hessois - Alliés britanniques.

Note historique : durant la guerre d'indépendance, les Britanniques recrutèrent des dizaines de milliers de mercenaires allemands hessois.

Français - Alliés américains.

Note historique : les Français avaient été continuellement en guerre contre les Anglais durant les 900 années précédentes. La Révolution Américaine leur donnait l'opportunité de s'emparer de riches territoires anglais dans les Caraïbes.

Les unités françaises et hessoises entrent en jeu quand certaines cartes Évènement sont jouées. Ces unités sont contrôlées par

le camp avec lequel elles sont alliées et ne changent jamais de bord.

Indiens - Les unités indiennes présentes sur une zone restent neutres tant qu'un camp ne les rallie pas. Pour ce faire, il faut amener une unité dans une zone occupée seulement par des Indiens. Les unités indiennes de cette zone deviennent alors alliées du camp de l'unité qui les a rejointes. Des unités indiennes situées dans des zones différentes peuvent se retrouver alliées dans les deux camps.

Dès que des unités indiennes se retrouvent seules dans une zone (suite à un mouvement ou une bataille), elles redeviennent neutres. Elles pourront être à nouveau ralliées ultérieurement.

Lorsque des Indiens se trouvent dans les deux camps lors d'une bataille, ils fuient de chaque camp en nombre égal jusqu'à ce qu'il en reste seulement dans un camp. Ces unités en fuite sont placées sur la case "Unités en fuite" du plateau (3.3.2).

Si, durant une bataille, seuls des Indiens restent dans un camp, ils s'allient immédiatement au camp adverse.

3.2 Mouvements

Jouer 1 carte **Mouvement**. Le joueur actif **doit** jouer une (et une seule) carte Mouvement de la faction active. Les unités peuvent se déplacer sur terre ou par bateau selon ce qu'indique la carte. Des cartes **Évènement** peuvent être jouées en plus, comme expliqué en 3.0.

Les cartes jouées sont retirées du jeu, sauf les cartes Trêve qui sont alignées face visible le long du plateau (3.2.5).

3.2.1 Les armées

Les armées sont des groupes d'unités qui occupent la même zone. Une armée peut être composée d'unités de factions différentes (et d'alliés) d'un même camp. Le joueur actif peut choisir de ne prendre qu'une partie des unités présentes pour constituer l'armée qu'il veut déplacer, mais au moins 1 des unités choisies doit appartenir à la faction active.

Ex : le joueur qui joue la faction active des Loyalistes forme une armée avec 2 Loyalistes , 3 Réguliers anglais , 4 Hessois  et 2 Indiens . Les unités se déplacent ensemble comme 1 seule armée.

Le nombre de silhouettes soldat présentes sur une carte mouvement indique le nombre maximum d'armées que le joueur peut déplacer, le chiffre sous la flèche indique de combien de zones **chaque** armée peut se déplacer. Une armée (et chacune des unités qui la composent) ne peut se déplacer qu'une fois par séquence.

Ex : en jouant la carte représentée à droite, la faction des Réguliers continentaux peut bouger 3 armées différentes de 2 zones maximum chacune.

Les armées sont déplacées de zone à zone adjacente. Une armée doit s'arrêter si elle entre dans une zone occupée par l'ennemi ou des Indiens neutres. Une armée ne peut pas laisser d'unité en cours de route, ni en récupérer.



3.2.2 Les cartes de mouvement terrestre permettent de bouger les armées de zone à zone adjacente. Le joueur actif bouge les armées selon les indications de la carte Mouvement qu'il a jouée. Les cartes Évènement éventuellement jouées peuvent modifier ces conditions.

Exemple de mouvement



C'est le début d'un nouveau tour. Le premier cube d'activation pioché est celui des Réguliers continentaux . Le joueur qui les contrôle place 4 unités bleues de renfort et une unité bleue qui était en fuite (3 à Hartford, 2 à Newport). Il peut les placer sur ces zones car une ville s'y trouve et le camp américain contrôle le Connecticut et Rhode Island.

Puis il joue une carte Mouvement qui permet de déplacer 3 armées de 2 zones maximum chacune. Il forme une armée de 5 unités à Hartford et la déplace dans la zone au nord puis dans Prince Town.

Notez qu'une des unités présentes sur la case de départ n'a pas été incluse dans l'armée et est restée sur place. Il forme ensuite une deuxième armée à Newport et la déplace à Boston. Il forme ensuite une troisième armée dans la zone à l'ouest de Boston et la déplace à Boston.

Note : chacune de ces armées contient au moins une unité de continentaux réguliers (bleue).

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

3.2.3 Mouvement par bateau

Pour traverser une étendue d'eau, il faut utiliser une carte Mouvement Naval ou Vaisseaux de Guerre. Ces cartes permettent de bouger des armées depuis une zone terrestre adjacente à une étendue d'eau jusqu'à une autre zone terrestre adjacente à la même étendue d'eau, et ce même si elle est occupée par l'ennemi.

Une zone d'eau (bleu clair) s'arrête là où commence une rivière (trait foncé).

Ex : La carte Vaisseaux de guerre est jouée pour déplacer une armée de Boston sur la zone ville de Québec. Elle ne permet pas d'aller jusqu'à Montréal car la rivière à l'ouest de Québec est un trait foncé.

La zone maritime du Saint Laurent est connectée à l'Atlantique pour les mouvements par bateau (flèches blanches). Les mouvements terrestres permettent de traverser des rivières seulement si elles sont représentées par un trait foncé.



3.2.4 Limite de taille des armées transportées pour les cartes Mouvement Naval

Les cartes Mouvement naval permettent à 2 armées de 3 unités maximum chacune, pouvant provenir de 2 zones différentes, d'avancer sur la même zone en empruntant la même étendue d'eau.

Ex : la carte loyaliste visible à droite permet de bouger 2 armées. Chaque armée peut contenir jusqu'à 3 unités parmi les Loyalistes Réguliers anglais Hessois et/ou Indiens dont une au moins doit être .



3.2.5 Cartes Trêve

Chaque faction a une carte Trêve dans son paquet. Ces cartes sont jouées comme des cartes Mouvement. Elles sont ensuite placées le long du plateau au lieu d'être retirées du jeu. Cela permet de voir les cartes Trêve qui ont déjà été jouées. À partir du 3^{ème} tour, dès que toutes les cartes Trêve d'un camp ont été jouées, la partie se termine à la fin du tour (4.0).



3.2.6 Cartes Évènement

Chaque faction a dans son paquet plusieurs cartes Évènement uniques. Ces cartes amènent de nouveaux renforts, modifient les mouvements ou affectent les combats du joueur actif. Chaque carte indique quand elle doit être jouée. Un joueur peut jouer toutes les cartes Évènement qu'il a en main (jusqu'à 2, voir 1.6 et 3.2).

Attention : seule la faction active peut jouer des cartes !

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 indiquer sur quelle bataille elle s'applique avant de la résoudre.

Le camp qui vient de se déplacer dans la zone est l'attaquant, l'autre camp le défenseur. Les joueurs du camp défenseur ont l'initiative. Ils jettent simultanément leurs dés de bataille et appliquent les résultats. S'il reste ensuite des unités des deux camps, les joueurs du camp attaquant jettent à leur tour leurs dés et appliquent les résultats. 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 et prend les décisions les concernant. Pour chaque faction, le nombre de dés lancés correspond au nombre d'unités présentes de la faction. **Le nombre maximum de dés qui peuvent être lancés est limité pour chaque faction aux dés dont elle dispose.**

Ex : les Réguliers anglais ne disposent que de 2 dés, alors que les Loyalistes en ont 3.

Résultats des dés

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

3.3.1 Dégât

Une unité du camp adverse est éliminée, elle est retirée de la zone et remplacée dans la réserve de

sa faction. Ce sont les joueurs adverses qui décident d'un commun accord laquelle de leurs unités 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 sur la case "Unités en fuite" du plateau (visuel ci-dessous).



Les unités en fuite reviennent en jeu au début de la prochaine séquence de leur faction (3.0), sur des zones ville des colonies contrôlées par leur camp (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, en la déplaçant sur n'importe quelle zone adjacente qui n'est pas occupée uniquement par des ennemis.

Il peut donc la déplacer sur une zone qui contient des unités des deux camps (bataille à venir).

Il peut aussi la déplacer sur une zone qui contient uniquement des Indiens, car ceux-ci sont alors neutres. S'il le fait, les Indiens deviennent immédiatement des alliés.

Si la bataille n'est entourée que de zones avec uniquement des ennemis, aucune manœuvre n'est possible.

Aucune manœuvre par bateau n'est possible, même si l'unité est arrivée par bateau.

Les résultats Dégât et Fuite sont résolus en premier, puis les résultats Manœuvre.

Exemple de bataille

Suite de l'exemple de la page 4.

Le joueur des Réguliers continentaux bouge une armée (1 et 4) sur Prince Town. Les Britanniques sont défenseurs et jettent donc les dés en premier.

Le joueur des Loyalistes (jaune) et le joueur des Réguliers anglais (rouge) lancent chacun 1 dé, et obtiennent 1 Dégât et 1 Manœuvre.



À Boston, les Britanniques sont de nouveau les défenseurs, et lancent donc les dés en premier.



Ils obtiennent 2 Dégât et 1 Manœuvre. Les Américains choisissent de retirer 2 . Le joueur des Réguliers anglais décide d'utiliser sa manœuvre pour déplacer une de ses unités rouges dans la zone vide adjacente de Rhode Island. Il contrôle maintenant cette colonie, et le marqueur est immédiatement retourné coté anglais !

Conseil : ne laissez jamais une zone vide !

Les Américains avides de revanche lancent de nouveau les dés et obtiennent 3 Dégât et 2 Fuite.



Les deux unités britanniques sont éliminées. Une unité bleue et une blanche fuient. Le camp américain contrôle désormais le Massachusetts et y place un marqueur de contrôle. Toutes les batailles ont été résolues, la phase Batailles est terminée.

Le joueur des Réguliers anglais choisit de ne pas utiliser son résultat Manœuvre.



1 et 2 restent dans la bataille pour les Américains. Ils obtiennent 2 Dégât et 1 Fuite.

Note : le joueur des Réguliers continentaux ne peut jeter que 2 dés, bien qu'il ait 3 unités dans la bataille (3.3).

Les 2 unités britanniques sont éliminées par les 2 résultats Dégât et retournent dans leur réserve respective. 1 fuit et est placé sur la case "Unités en fuite" du plateau.

Le camp américain contrôle maintenant la colonie du New Jersey, car il est le seul à l'occuper.

Un marqueur américain est placé sur la colonie. Cette bataille est terminée, et le jeu se poursuit par la bataille à Boston.



3.4 Tirage de cartes

À la fin de la séquence d'une faction, le joueur actif reconstitue sa main en piochant des cartes de manière à en avoir 3 en main. S'il n'en reste pas assez, il ne pioche que celles disponibles.

Si le joueur n'a ensuite en main aucune carte Mouvement (donc uniquement des Cartes Évènement), il les montre, les remet dans la pioche, mélange celle-ci et retire 3 cartes. Un joueur doit toujours avoir au moins une carte Mouvement à la fin de la phase de pioche.

La séquence de la faction est alors terminée. On tire un nouveau cube d'activation dans le sac pour déterminer quelle faction va agir lors de la prochaine séquence. Si tous les cubes ont été tirés, le tour s'achève et on vérifie les conditions de fin de partie. Si le jeu continue, un nouveau tour commence.

4.0 Fin de partie

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

La partie s'arrête si toutes les cartes Trêve d'un des deux camps (1.1) ont été jouées.

Ex : au tour 1, le joueur des Réguliers anglais ■ a joué sa carte Trêve. Au tour 4, le joueur des Patriotes américains □ a joué sa carte Trêve. Au tour 5, le joueur des Loyalistes ■ joue sa séquence en premier et joue sa carte Trêve. Les deux factions du camp britannique ont joué leur carte Trêve, donc la partie s'arrêtera à la fin du tour, quand toutes les factions auront effectué leur séquence.



Le camp vainqueur est celui qui contrôle le plus de colonies. **Le jeu peut se terminer sur une égalité.** En cas d'égalité, aucun camp ne gagne et l'Amérique devient une province du sud du Canada français !

Explication des cartes

5.0 Explication des cartes et exemples

Les cartes ne peuvent être jouées que par la faction active. Une carte Mouvement (et une seule) **doit** être jouée. Le joueur actif **peut** également jouer certaines ou toutes les cartes Évènement qu'il a en main. Les cartes sont défaussées après avoir été jouées, sauf les cartes Trêve qui sont placées au bord du plateau.



Cartes Mouvement 01-07

Chaque carte décrit combien d'armées peuvent bouger et de combien de zones maximum chacune.

Ex : cette carte permet aux Réguliers anglais de bouger 2 armées jusqu'à 2 zones chacune. Une armée doit s'arrêter quand elle entre dans une zone occupée par l'ennemi ou par des Indiens neutres.



Carte Trêve 08

Cette carte se joue comme une carte Mouvement. La carte n'est pas défaussée mais placée au bord du plateau. Quand les deux factions d'un camp ont joué leur carte Trêve, la partie s'arrête à la fin du tour.

Ex : en jouant sa carte Trêve, le joueur des Réguliers anglais peut déplacer 4 armées jusqu'à 2 zones chacune.



Vaisseaux de guerre 07

2 armées de n'importe quelle taille peuvent être déplacées par bateau. Elles peuvent provenir de deux zones différentes et arriver dans deux zones différentes.



Dragons légers 14

Les armées peuvent traverser sans combattre des zones occupées par l'ennemi ou par des Indiens neutres. Elles ne combattront que si elles terminent leur mouvement dans de telles cases.



Mouvement naval 07

2 armées, de 3 unités maximum chacune, pouvant provenir de deux zones différentes, bougent dans la même zone. Au moins une unité de chaque armée doit appartenir à la faction qui joue cette carte.

Ex : les loyalistes bougent 1 ■ et 2 ■ depuis Québec et 1 ■, 1 ■ et 1 ■ depuis Philadelphia, sur Boston.



John Butler 09

Toutes les factions et alliés de votre camp peuvent jeter une fois les dés avant le début des batailles. Seuls les résultats Dégât comptent.

Ex : les Britanniques attaquent avec 3 ■, 1 ■, 2 ■ et 2 ■. Autant de dés sont jetés. Seuls les Dégât sont pris en compte, les Fuite et Manoeuvre sont ignorées.



Loyauté britannique 10

Toutes les unités présentes dans les colonies que votre camp contrôle peuvent être réorganisées (déplacées) au sein de la même colonie. Chaque colonie concernée doit contenir au moins 1 ■.



Betsy Ross 12

Ex : les Américains attaquent Boston. Les Britanniques jettent 3 dés jaunes et 1 dé rouge. Ils obtiennent 2 Fuite jaunes. 2 Loyalistes ■ sont retirés de la bataille et remplacés par 2 Patriotes □.



Montgomery 13

Le joueur des Réguliers continentaux peut, suite à une bataille gagnée, bouger autant d'unités qu'il veut de l'armée victorieuse vers 1 zone adjacente. Au moins 1 unité doit être bleue. Ex : une armée américaine victorieuse à Hartford comprend 3 ■ et 4 □. Le joueur décide de bouger 2 ■ et 2 □ sur la zone ville de New York occupée par l'ennemi.

Scénario La Campagne de 1775 - Il s'agit du jeu complet. La mise en place est détaillée page 2.

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

Unités additionnelles : piochez au hasard un cube d'activation. Chaque faction du camp correspondant place **4 unités supplémentaires** de sa couleur dans des zones qui contiennent déjà au moins une unité de son camp. Puis chaque faction du camp adverse place **4 unités supplémentaires** de sa couleur dans des zones qui contiennent déjà au moins une unité de son camp.

Main de départ : pour chaque faction, le joueur qui la contrôle mélange les cartes 01 à 12 pour former sa pioche puis en tire 3.

Première séquence : placez les 4 cubes d'activation dans le sac puis piochez-en un au hasard. Placez-le sur la case 1 de la piste des séquences. La faction correspondante effectue sa séquence, en commençant par placer 4 unités en renforts (voir ci-dessous). Ce scénario commence au tour 1.

Renforts : au début de sa séquence, une faction reçoit 4 unités de renforts qu'elle peut placer dans des zones ville des colonies contrôlées par son camp.

Fin de partie : à partir du tour 3, on vérifie les conditions de fin de partie à la fin de chaque tour. Si toutes les cartes Trêve d'au moins un des deux camps ont été jouées, la partie s'arrête.

Conditions de victoire : le camp vainqueur est celui qui contrôle le plus de colonies.

Scénario d'introduction 1775 - Recommandé pour une partie rapide (~1/2 heure).

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

Unités additionnelles : Placez les unités suivantes en plus. Ces unités sont représentées sur le visuel ci-dessous.

Camp américain :	1  nord de Wilmington, NC	2  à Trenton, NJ	1  ouest de Boston, MA
	1  1  à Augusta, GA	1  à York, VA	1  à Newport, RI
Camp britannique :	1  à Norfolk, VA	1  à Dover, DE	1  à Boston, MA
1  1  à Savannah, GA	1  est de Baltimore, MD	1  ouest de Albany, NY	1  nord de Portsmouth, NH

Main de départ : on utilise les cartes ci-dessous. Pour chaque faction, mélangez les cartes et tirez-en 3.

Réguliers continentaux (bleu) : 02, 03, 04, 07, 09, 12.

Patriotes américains (blanc) : 01, 02, 03, 05, 10, 12.

Réguliers anglais (rouge) : 01, 02, 03, 07, 10, 12.

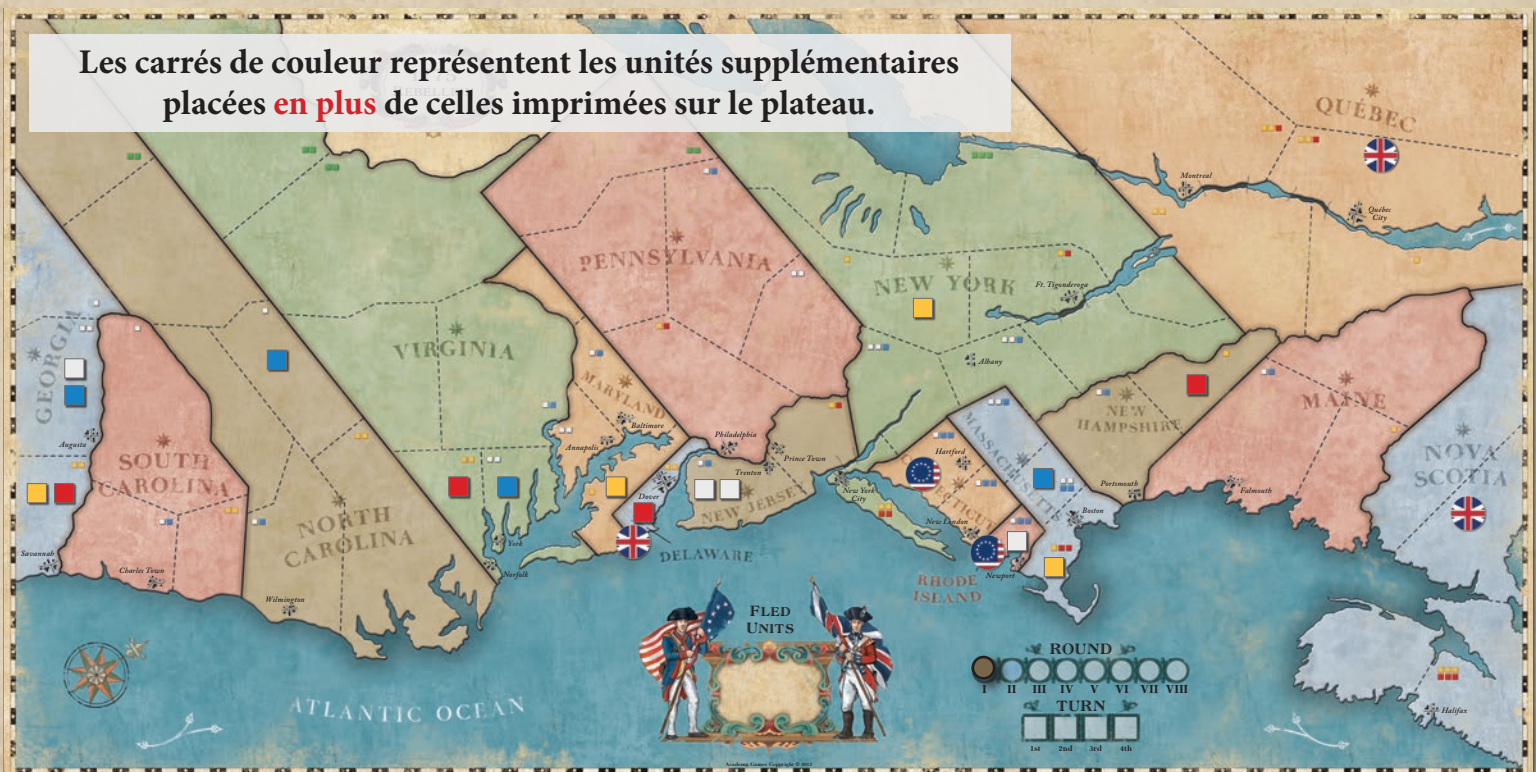
Loyalistes britanniques (jaune) : 01, 02, 03, 04, 09, 11.

Première séquence : placez les 4 cubes d'activation dans le sac puis piochez-en un au hasard. Placez-le sur la case 1 de la piste des séquences. La faction correspondante effectue sa séquence, en commençant par placer 4 unités en renforts (voir ci-dessous). Ce scénario commence au tour 1.

Renforts : au début de sa séquence, une faction reçoit 4 unités de renforts qu'elle peut placer dans des zones ville des colonies contrôlées par son camp.

Fin de partie : la partie se termine à la fin du tour 2. Ce scénario d'introduction n'utilise pas les cartes Trêve (voir liste des cartes ci-dessus), ni les conditions de fin de partie de la campagne complète.

Conditions de victoire : le camp vainqueur est celui qui contrôle le plus de colonies.



Scénario Le Siège de Québec - Conseillé pour une partie à 2 joueurs, pour des joueurs expérimentés.

Ce scénario contient des règles modifiées. Les joueurs gagnent en contrôlant des villes et non pas des colonies entières.

Introduction historique : fin 1775, les Américains décidèrent d'envahir le Québec pour capturer les ports et forteresses des villes de Montréal et Québec. Le Brigadier Général Richard Montgomery captura Montréal le 13 novembre. Il pouvait dès lors effectuer comme prévu la jonction avec le Major Général Benedict Arnold dans les faubourgs de Québec. Au même moment, le général anglais Guy Carleton regroupait en toute hâte réguliers anglais et miliciens afin de défendre la cité. Le sort du nord de l'Amérique était en jeu.

Unités de départ : ce scénario se joue sur la moitié droite du plateau, à partir de la frontière sud de NY. Remplissez cette partie du plateau avec les unités imprimées, avec les exceptions suivantes :

1 1 à Ft Ticonderoga, NY (au lieu de 1 1)

1 3 est de la zone ville de Québec, Québec (au lieu de 1)

1 3 est de Montreal, Québec (au lieu de 2)

Unités supplémentaires : piochez au hasard un cube d'activation. Chaque faction de ce camp place les unités supplémentaires de sa couleur listées ci-dessous dans des zones déjà occupées par son camp. Puis chaque faction du camp adverse fait de même.

Réguliers anglais : 6 **Loyalistes :** 6 **Réguliers continentaux :** 3 **Patriotes :** 3

Marqueurs de contrôle : placez un marqueur de contrôle sur chaque cité. Le camp britannique commence avec 6 marqueurs de contrôle, le camp américain avec 7. La zone ville de Québec a 2 marqueurs de contrôle, car la zone compte double pour les conditions de victoire.

Main de départ : chaque faction constitue une pioche avec les 9 cartes marquées avec un symbole fleur de lys dans le coin supérieur droit, mélange cette pioche puis tire 3 cartes.

Ex : le joueur des **Réguliers anglais** crée une pioche avec les cartes 01, 02, 03, 05, 06, 08, 13, 14 et 15.

Première séquence : placez les 4 cubes d'activation dans le sac puis piochez-en un au hasard. Placez-le sur la case 1 de la piste des séquences. La faction correspondante effectue sa séquence, en commençant par placer ses renforts (voir ci-dessous). Ce scénario commence au tour 1.

Contrôle des villes : si une zone ville est laissée vide ou prise par l'ennemi, le marqueur de contrôle est retiré. Au début de sa séquence, le joueur actif vérifie si il a des unités de **sa faction** dans des zones ville qui n'ont pas de marqueur contrôle. Si c'est le cas, il y place un marqueur de contrôle. Puis il place ses renforts et unités en fuite sur les zones ville contrôlées par son camp.

Placement des renforts et unités en fuite : Le joueur actif peut placer les renforts suivants correspondants à sa faction.

Réguliers continentaux : 3 , et les unités en fuite dans dans **n'importe quelle(s) zone(s)** du Massachusetts non occupée(s) par l'ennemi.

Patriotes : 3 , plus les unités en fuite sur **n'importe quelle(s) zone(s) ville** que le camp américain contrôle.

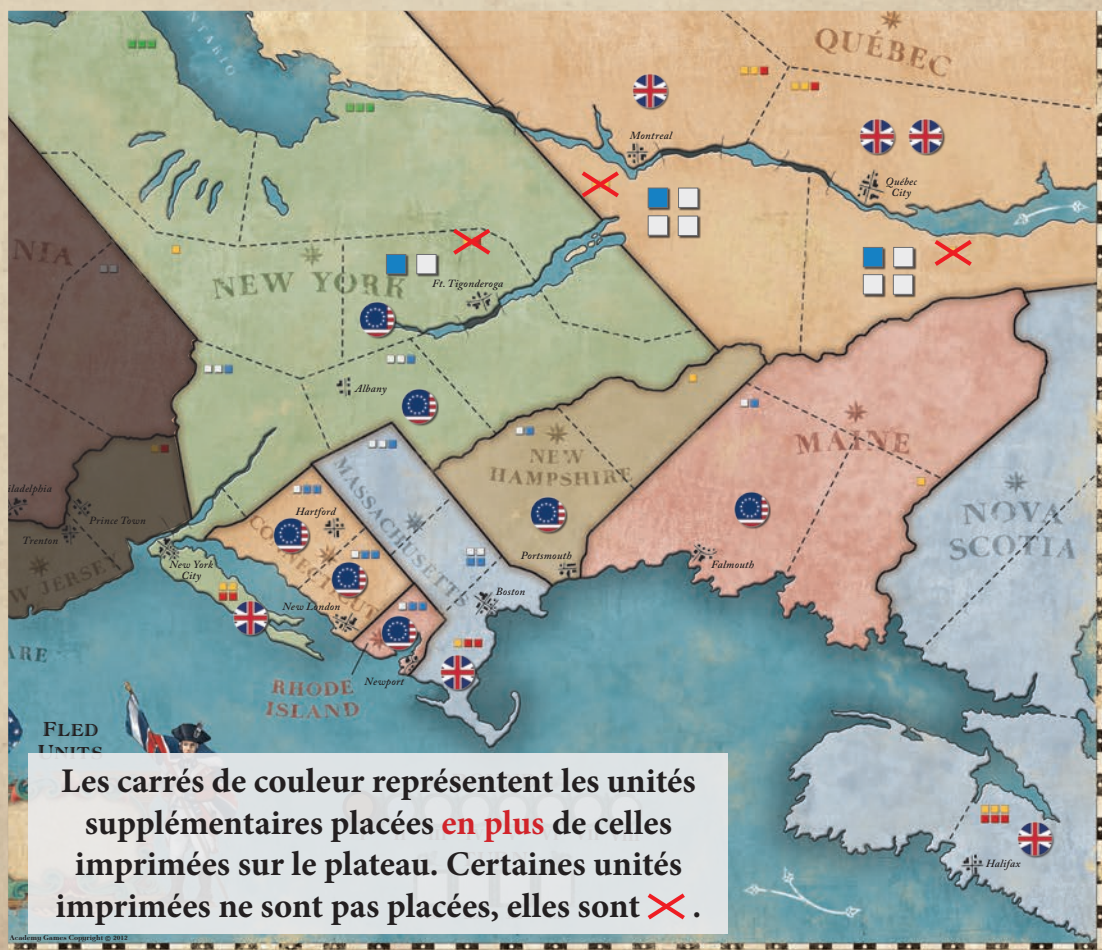
Loyalistes : 3 , et les unités en fuite sur **n'importe quelle(s) zone(s) ville** que le camp britannique contrôle.

Réguliers anglais : 3 sur **n'importe quelle(s) zone(s) ville** que le camp britannique contrôle et qui est connectée à l'Océan Atlantique. (pas Montreal, Ft. Ticonderoga, ni Albany.)

Fin de partie : si toutes les cartes Trêve d'au moins un des deux camps ont été jouées, la partie s'arrête à la fin du tour (y compris aux tours 1 et 2.)

Conditions de victoire : le camp vainqueur est celui qui a le plus de marqueurs contrôle (villes).

Note : certaines villes peuvent ne pas être contrôlées, si la faction présente n'a pas pu jouer de séquence pour en prendre le contrôle.



La Guerre de Sept Ans et les taxes britanniques

En 1607 fut établie la première colonie anglaise permanente à Fort James (près de York), en Virginie. En 1760, la population des colonies anglaises avait dépassé les 1.5 millions et s'étalait du Maine au nord jusqu'à la Georgie au sud. Ces colons étaient considérés comme des citoyens britanniques, et donc soumis aux lois de la Couronne.

La Guerre de Sept Ans prit fin en 1763. Elle avait opposé la Grande Bretagne à la France et l'Espagne pour le contrôle du commerce et des colonies. Ce fut une véritable guerre mondiale, qui embrasa l'Amérique, l'Europe et l'Inde. Le théâtre nord-américain de cette guerre fut appelé "La Guerre contre les Français et les Indiens" ("French and Indian war"). Cette Guerre de Sept Ans avait fortement endetté les Anglais. La moitié des recettes fiscales des sujets britanniques servait uniquement à rembourser les intérêts de cette dette massive. Cela poussa le parlement britannique à se concentrer sur ces problèmes financiers au détriment du contrôle territorial.

Plusieurs lois furent promulguées par le parlement pour créer des taxes supplémentaires sur les colonies américaines. Les Anglais estimaient que les colons devaient partager le poids financier de cette guerre coûteuse. Ils promulguèrent les lois sur les devises, le sucre et les timbres. La loi sur les timbres (Stamp Act), par exemple, imposait aux colons d'acheter des timbres fiscaux pour tous les documents imprimés officiels comme les journaux, les licences et même les cartes à jouer ! Ces lois furent votées par un parlement dans lequel les colonies n'étaient pas représentées.

Le mécontentement colonial se développa sur ce terrain, et les commerçants cessèrent d'importer des produits anglais en signe de protestation.



À Boston, un groupe de patriotes s'organisa sous le nom des Fils de la Liberté et en 1765 provoqua des émeutes dans les rues de la ville. La violence atteignit son paroxysme le 5 mars 1770 : une foule se rassembla aux portes de la douane de Boston. Des boules de neige et des pierres furent jetées sur les soldats anglais en faction. La troupe reçut l'ordre de fixer les baïonnettes et de repousser la foule. Un coup de feu partit de la foule ou fut tiré par un soldat ayant glissé.

Les autres soldats crurent que l'ordre de feu avait été donné et tirèrent, tuant cinq civils et en blessant six autres. Cette tragédie prit le nom de Massacre de Boston.

Entre 1770 et 1773, les relations entre les colonies et la Grande Bretagne restèrent relativement calmes, mais c'était le calme avant la tempête. La plus grande compagnie anglaise, l'East India Company, était au bord de la faillite. Les colons achetaient du thé hollandais, moins cher, et les entrepôts de l'East India Company restaient pleins de thé invendu. La solution trouvée par le parlement fut la mise en place du Tea Act en 1773, qui donnait le monopole du commerce du thé dans les colonies à l'East India Company. Dans toutes les villes portuaires des colonies, les Fils de la Liberté contraignirent par la menace et la violence les marchands de la compagnie à

retourner en Angleterre avec leurs cargaisons. Le 16 décembre 1773, les Fils de la Liberté de Boston entrèrent en action. Un groupe d'hommes déguisés en Indiens monta à bord des navires de l'East India Company et jeta plusieurs tonnes de thé dans le port. Anglais et Américains furent tous choqués par cette action, qui prit le nom de "The Boston Tea Party" (la séance de thé de Boston).



Cette destruction de biens anglais et l'insulte faite à son autorité exaspéra le parlement britannique. Au printemps 1774, il promulgua les "Coercive Acts", une série de mesures de rétorsion prises contre les colonies.

On s'approchait de la crise ouverte. La Grande Bretagne avait durci sa politique en réponse à la Boston Tea Party. Les colonies de Nouvelle Angleterre formaient des comités de salut, chargés de constituer des stocks d'armes et de mettre en place une milice. Les tensions entre les colons et la Couronne grandissaient, et il devint dangereux d'exprimer publiquement son soutien à la Couronne. Le Roi George III déclara les colonies de Nouvelle Angleterre en état de rébellion, menaçant : "Ce sont les coups qui vont décider si les colonies seront sujets de ce pays ou indépendantes".

La Révolution commence

La nuit du 18 avril 1775, le Général Gage fit marcher 700 soldats anglais sur les villes de Lexington et Concord, dans le Massachusetts. Gage avait pour mission de s'emparer des stocks d'armes et d'arrêter Samuel Adams et John Hancock. Gage comptait sur l'effet de surprise, mais tout au long de la nuit des cavaliers donnèrent l'alerte dans tout le pays. Ce fut cette nuit-là que Paul Revere effectua sa célèbre "Chevauchée de Minuit" ("Midnight Ride") pour prévenir les colons, Samuel Adams et John Hancock de l'approche des troupes anglaises, ce qui leur donna le temps de s'enfuir.



Les troupes anglaises mirent en déroute un groupe de miliciens armés à Lexington. Puis ils se dirigèrent vers Concord, où ils furent défaits par 500 miliciens. Durant leur repli sur Boston, ils furent harcelés par la milice américaine. 273 soldats anglais furent tués ou blessés. La nouvelle de la Bataille de Lexington et Concord se répandit rapidement dans toutes les colonies et ce fut le signal de départ de la guerre révolutionnaire de l'Amérique.

Pour les colonies, le commandement de cette rébellion était une question cruciale. Le Congrès Continental se rassembla pour la deuxième fois le 10 mai 1775 et devint de fait un gouvernement national. Il organisa l'effort de guerre en imprimant des devises

pour ses dépenses, entama des relations diplomatiques avec les Indiens, créa une marine et plus important encore, il prit le commandement de l'Armée Continentale en demandant à George Washington de la diriger.

De nouveaux combats se déroulèrent en 1775, quand le Général Washington s'empara de Boston. Fin 1775, l'Armée Continentale, sous le commandement de Richard Montgomery et Benedict Arnold, commença à avancer vers la province de Québec. Avant novembre, elle avait pris Montréal



et se préparait à assiéger la ville de Québec. Le général anglais Guy Carleton prépara les défenses de la ville avant le siège. Sachant que la mobilisation de leurs miliciens prenait fin le 1^{er} janvier, les Américains lancèrent une attaque sur Québec le 30 décembre, pendant une tempête de neige aveuglante. L'attaque échoua et les Américains abandonnèrent le siège début 1776.

L'idée de l'indépendance plutôt qu'une réconciliation avec la Grande Bretagne gagnait du terrain. Au printemps 1776, Thomas Jefferson commença une ébauche de déclaration d'indépendance et présenta le document au congrès le 28 juin. Le congrès le valida et le 4 juillet 1776, la Déclaration d'Indépendance fut officiellement adoptée.



Le Général Gage avait été remplacé par William Howe en tant que commandant en chef des forces britanniques avant 1776. Washington déplaça ses troupes à New York au printemps 1776 pour tenter de bloquer Howe. Durant l'été, une importante flotte anglaise arriva dans le port de New York. Elle transportait 30 000 mercenaires allemands hessois engagés pour écraser la rébellion. En août, des troupes anglaises débarquèrent à Long Island et combattirent les forces américaines à la Bataille de Brooklyn Heights, les repoussant sur l'île de Manhattan. Les Anglais continuèrent de repousser l'Armée Continentale, et Washington fut contraint de se replier en Pennsylvanie en passant par le New Jersey.



Une victoire américaine semblait peu probable, et Washington réalisa à quel point l'Armée Continentale était proche de la défaite. Il devait réagir. Dans la nuit du 25 décembre 1776, il fit traverser le fleuve Delaware à son armée

et lança une attaque surprise contre un avant-poste hessois à Trenton, dans le New Jersey. 3 Américains seulement furent tués, des provisions furent pillées et plus de 1000 prisonniers faits. Ce fut un coup de fouet pour le moral de la rébellion.

La guerre s'intensifia en 1777. Les Anglais redoublèrent d'efforts pour étouffer la rébellion. Un nouveau contingent britannique fut formé au Canada, commandé par le Général John Burgoyne. Pour déborder les forces américaines, les Britanniques planifiaient de faire descendre l'Hudson à l'armée de Burgoyne pour rejoindre Howe à New York, isoler la Nouvelle Angleterre et ainsi vaincre la rébellion. 5 000 Anglais, 3 000 Hessois et une force indienne commandée par Joseph Brant capturèrent Fort Ticonderoga le 5 juillet 1777. En Octobre, l'armée de Burgoyne affronta une force américaine composée de réguliers continentaux et de miliciens au sud de Saratoga, dans la province de New York. En grande infériorité numérique et dans l'incapacité de percer les lignes américaines, Burgoyne et son armée furent contraints à la reddition le 17 octobre 1777.



Howe ignorait le plan de Burgoyne de le rejoindre. Il embarqua pour Philadelphia en juillet 1777. Il comptait capturer la ville et battre le Général Washington. Les Britanniques rencontrèrent l'armée de Washington à Brandywine Creek, à la frontière entre la Pennsylvanie et le Delaware. Washington fut pris de flanc par Howe et subit une lourde défaite. Howe captura Philadelphia. La ville était sous contrôle britannique pour l'hiver à venir. L'Armée Continentale établit un campement d'hiver à Valley Forge, resté célèbre pour les terribles conditions que les troupes américaines y connurent.

L'alliance américaine avec la France

Depuis 1776, des diplomates américains dont Benjamin Franklin se rendaient à Paris pour négocier une alliance. La victoire américaine à Saratoga en octobre 1777 convainquit la France que les États-Unis avaient un avenir. Désireux de voir une victoire américaine sur leur vieil ennemi anglais, les hommes d'état français s'engagèrent rapidement pour soutenir la cause américaine. Le 6 février 1778, la France entérina un traité commercial et une alliance militaire avec les États-Unis. L'aide française joua un rôle important dans le succès de la Révolution Américaine. Certains historiens estiment que sans son aide militaire et financière, la Révolution Américaine aurait échoué.



L'intervention de la France obligea l'Angleterre à changer de stratégie. Les Anglais cherchèrent dès lors à contrôler la partie sud des colonies américaines. En novembre 1778, les troupes britanniques prirent le contrôle de la Géorgie. Fin 1779, des troupes américaines et françaises assiégèrent Savannah en Géorgie. Les Britanniques tinrent bon et Français et Américains durent retraiter. En décembre 1779, une armée britannique partie de New York débarqua en Caroline du Sud, encercla la ville de Charles Town et força les Américains à la reddition le 12 mai 1780. Les Britanniques étaient en position de balayer le sud, et nombre de patriotes pensaient que la révolution avait échoué.



La France privait de toute retraite par la mer. Sans échappatoire et avec des renforts trop éloignés, l'armée britannique déposa les armes le 19 octobre 1781.

La reddition de York Town marqua la fin des grandes batailles de la Révolution Américaine. Le Roi George III souhaitait maintenir l'effort de guerre. Il craignait qu'une défaite ne fasse vaciller tout l'empire colonial britannique. Mais le parlement vota la fin de la guerre, car il estimait que suffisamment d'argent et d'hommes avaient été perdus.

La Guerre Révolutionnaire Américaine prit officiellement fin le 3 septembre 1783 avec la signature du Traité de Paris. Ce traité accordait aux États-Unis d'Amérique de vastes territoires à l'ouest et officialisait que la Grande Bretagne reconnaissait les États-Unis comme "libres, souverains et indépendants". Les dernières forces britanniques quittèrent New York en décembre 1783. La Guerre Révolutionnaire Américaine était terminée.



Les Indiens



Au tout début de la guerre, les Indiens cherchèrent à rester neutres. Mais les quelques 200 000 Indiens qui vivaient à l'est du Mississippi représentaient une force de combat précieuse qu'Américains et Britanniques convoitaient. Forcés de choisir, beaucoup d'Indiens s'engagèrent auprès des

Britanniques, car ils pensaient qu'une victoire britannique serait plus à même de protéger leurs intérêts territoriaux. Des tribus indiennes, dont les Cherokees, commencèrent à faire des raids sur la frontière sud en 1776. Les colons du sud dévastèrent à leur tour les campements cherokees, dont les chefs durent négocier la paix. Les plus jeunes membres des tribus constituèrent un groupe militant en Géorgie du Sud et continuèrent le combat. De nombreuses tribus indiennes étaient écartelées entre Américains et Britanniques. La Confédération des Iroquois, dirigée par Joseph Brant, se divisa, ce qui provoqua l'exode de nombreux Indiens vers le Canada. Dans le Traité de Paris de 1783, l'Angleterre renonça aux territoires qu'elle contrôlait à l'est du fleuve Mississippi, trahissant ainsi les Indiens qui y vivaient. Les Indiens ne prirent pas part aux négociations à Paris, et ne se rendirent pas aux Américains, mais leur terres étaient désormais la cible des revendications américaines. La Guerre d'Indépendance des États-Unis fut un désastre pour les Indiens, qui durent ensuite faire face à un flot de nouveaux colons sur leurs terres.

Les Loyalistes

On estime à un demi million (20% de la population) le nombre de colons qui prirent parti pour l'Angleterre durant la guerre. La Déclaration d'Indépendance faisait de ces citoyens des ennemis de la Révolution. C'étaient des fermiers, des commerçants et des colons, et on en trouvait dans toutes les colonies. La Révolution Américaine fut plus qu'une guerre d'indépendance. Elle provoqua une fracture civile en divisant des familles et opposant des voisins. Refuser de prêter allégeance à la nation américaine était un crime, comme l'était le fait de prendre les armes pour les Britanniques. Malgré les risques, près de 19 000 loyalistes combattirent avec les Britanniques. Beaucoup d'autres perdirent leur maison suite à des raids ou saisies de patriotes coloniaux. Au moins 70 000 loyalistes fuirent en Nouvelle Ecosse et dans le Haut Canada. Ils forment une part importante de l'histoire du Canada. Le mouvement loyaliste rassembla au nord les sujets britanniques loyaux, constituant ainsi les fondations de ce qui allait devenir le Canada.



Brandon Good

Conception : **Beau Beckett and Jeph Stahl**

Chef de projet : **Uwe Eickert**

Graphismes et Illustrations : **Jarek Nocoń**

Illustration de la boîte : **Stephen Paschal** www.stephenpaschal.com

Règles : **William Eastwood, Russell Marsh, Jim Toland, Calvin Arnt, Brian Bennett, Grady Brecheisen, Josh Christensen, Kirsten Eickert, Bruce Graumlich, Dean Halley, Jesse LeBreton, Brett Myers, James Palmer, Steve Robinson, Michael Vinarcik**



ASYNCRON



Version française : **ASYNCRON games**

Traduction : **Olivier Chanry, Thierry Matthey**

Relectures : **Sabine Saverys, Franck Saverys**

www.asyncron.fr

1775 - Rebellion AYG 5375

Copyright © 2013 Academy Games, Inc.

www.Academy-Games.com