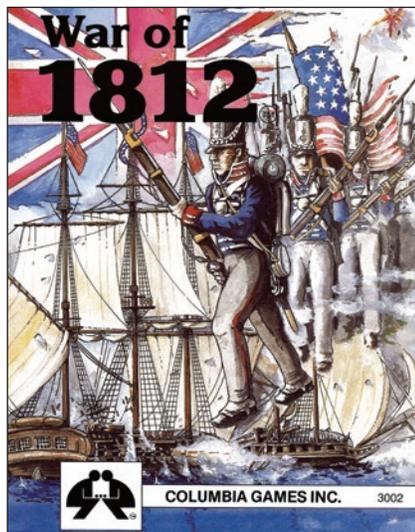


# GUERRE DE 1812



## 1.0 LA CARTE

La carte représente la région de l'Amérique du Nord qui fut la scène principale des opérations de la Guerre de 1812.

### 1.1 VILLES

Sur cette surface, il y a 15 villes américaines (bleues) et 12 villes anglaises (rouges). Chaque ville a une valeur numérique (par exemple: Kingston 3) qui est un facteur d'approvisionnement utilisé à différents moments dans la partie. Les lignes brisées rouges rattachant ces villes sont les routes terrestres principales de l'époque. Les unités de l'armée en jeu seront localisées dans ces villes pour indiquer leur position et seront déplacées d'une ville à l'autre suivant ces routes.

### 1.2 LACS

Sur la carte se trouvent 3 importants lacs sur lesquels on peut placer des unités navales: le lac Érié, le lac Ontario et le lac Champlain. Deux villes sur chaque lac sont des bases navales.

LAC	BASE ANGLAIS	BASE AMÉRICAIN
Erié	Amherstburg	Erié
Ontario	Kingston	Sacket's Harbor
Champlain	Lacolle	Plattsburg

## 2.0 ARMÉES

Le jeu a 50 pions (unités) divisés comme suit: 25 unités bleues (américaine), 25 unités rouges (anglais). Les marques sur les unités sont des "valeurs de combats" (VC). Certaines unités vont jusqu'à 4VC, d'autres jusqu'à 3VC et d'autres jusqu'à 2VC.

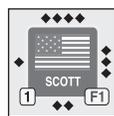
Les unités sont placées "sur le bord", verticalement, avec les marques de VC faisant face au joueur de telle façon que son adversaire ne puisse pas voir leur valeur. Chaque unité commence le jeu avec sa VC maximum le long du bord supérieur de cette unité. Cette VC initiale demeure constante jusqu'à ce qu'elle soit réduite en combat, ce qui est enregistré en tournant l'unité jusqu'à ce que la nouvelle plus petite VC soit sur le bord supérieur. Ainsi, une unité commençant le jeu à 3VC peut être réduite à 2VC et 1VC quand elle subit des pertes au combat. Une unité réduite en bas de 1VC est éliminée.

Les unités avec F1 causent une perte contre la force de l'ennemi pour chaque "1" lancé. Celles avec F2 causent une perte pour chaque "1" ou "2" lancé. Cela est indiqué sur le pion (droite inférieur).

La majorité des unités peuvent se déplacer 1 ville (adjacente), mais certaines: cavalerie et les Indiens (*Tecumseh*) peuvent se déplacer 1 ou 2 villes. Cela est indiqué sur le pion (gauche inférieur).

## 2.2 TYPES D'UNITÉS

### 2.2.1 Infanterie



Il y a deux types d'infanterie: Réguliers et Milice. Réguliers ont un drapeau Américain ou Anglais tandis que les milice ont deux fusils. Parfois les unités de milice refusent de se déplacer dans le territoire anglais. Voir 10.0.

### 2.2.2 Cavalerie



La cavalerie peut se déplacer 1 ou 2 villes et est excellente dans la poursuite. La cavalerie *Kentucky* est milice.

### 2.2.3 Artillerie



Il y a deux unités d'artillerie pour chaque joueur avec combat F2. Artillerie ne peut pas faire de mouvement amphibie ni faire de poursuite.

### 2.2.4 Navires



Les navires se déplacent sur les trois lacs et se battent seulement avec les navires de l'ennemi (F1).

### 2.2.5 Indiens



L'indien, *Tecumseh*, se bat avec les Anglais si les Anglais contrôlent Detroit. Voir 9.0.

## 3.0 PRÉPARATION DU JEU

### 3.1 LA CARTE

Le joueur américain s'assoit face au Nord; le joueur anglais face au Sud.

### 3.2 FORCES

Enlevez les navires et *Tecumseh*. Placer les autres unités rouges et bleues, leurs marques en-dessous, sur la table et mélanger les ensemble. Le joueur américain tire maintenant 12 unités bleues et le joueur anglais tire 10 unités rouges.

Le joueur américain déploie maintenant ses unités sur la carte à leur VC maximum en gardant cachées à son adversaire les valeurs VC. Une unité au moins doit être étalée dans chaque ville américaine qui a une valeur numérique de "2" ou plus. Autrement, les unités peuvent être déployées dans autant de villes à l'intérieur du territoire américain que le joueur le désire. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités déployées dans n'importe quelle ville.

Le joueur anglais déploie maintenant ses unités dans les villes anglaises sous les mêmes conditions. Le joueur américain ne peut plus alors modifier son déploiement.

**NOTE:** Les unités rouges et bleues en surplus sont conservées sur un côté de la carte, leurs marques en-dessous, jusqu'à ce qu'elles soient requises. Les unités éliminées en combat sont aussi remises dans ce groupe de surplus.

### 3.2.1 Navires

Chaque joueur reçoit trois (3) navires, un pour chaque base navale. Les navires commencent à 1VC (le minimum).

## 4.0 DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est divisé en 3 années de campagne: 1812, 1813 et 1814. Chaque année de campagne est divisée en 20 tours de campagne (10 pour chaque joueur) suivie par un tour "hiver" pendant lequel les joueurs se préparent pour l'année de campagne suivante.

**Initiative:** chaque joueur lance deux (2) dés. Celui qui lance le plus haut peut choisir de prendre le premier ou le deuxième tour de campagne. Lancez encore en cas de même résultat.

Pour chaque joueur, chaque tour de campagne comporte trois phases: une phase navale, une phase d'armée et une phase de bataille. La phase navale est toujours jouée la première.

# GUERRE DE 1812

Utilisez une pièce (ou tout autre marqueur) sur le premier espace du tableau des tours de campagne imprimé sur la carte.

**NOTE:** un joueur peut ne rien faire s'il le désire dans un tour de campagne mais il ne peut accumuler aucune partie de son tour pour un usage futur.

## 4.3 DÉROULEMENT DU JEU

Un tour de campagne, consiste de trois phases, pour chaque joueur, dans la séquence suivante:

**PHASE NAVALE:** un joueur peut construire une VC d'une unité navale dans une base navale OU fait UN mouvement naval.

**PHASE D'ARMÉE:** un joueur fait UN mouvement de l'armée. Si ce mouvement occasionne un contact avec les unités de l'armée ennemie dans la même ville, il en résulte une bataille et celle-ci doit être résolue dans la phase de bataille qui suit.

*Notez: Les phases Navales et d'Armée peuvent être combinées pour faire un mouvement amphibie.*

**PHASE DE BATAILLE:** Les batailles navales sont résolues en premier, suivies par les batailles d'armées.

## 5.0 PHASE NAVALE

### 5.1 CONSTRUIRE UN NAVIRE

Un joueur peut construire une VC d'une unité navale **dans une base navale**. On peut choisir un nouveau navire s'il y en a de disponible, et le construire à 1VC.

### 5.2 MOUVEMENT NAVAL

**Au lieu** de construire, un joueur peut faire UN mouvement naval sur **un** des trois lacs. Les navires dans UNE ville côtière peuvent être déplacés sur le lac ou vice-versa.

*Exemple: si le joueur américain avait deux unités navales dans Sacket's Harbor, il pourrait déplacer l'une d'entre elles ou les deux sur le lac Ontario, ou si elles sont déjà sur le lac, il pourrait les déplacer à Sacket's Harbor ou à n'importe quelle autre ville contrôlée sur le lac Ontario).*

Si ce mouvement occasionne un contact avec les unités navales ennemies sur le même lac, il en résulte une bataille navale et celle-ci doit être résolue dans la phase de bataille qui suit.

Les navires ne peuvent pas se déplacer d'un lac à un autre, ni directement d'une ville côtière à une autre.

Les navires ne peuvent pas se déplacer à une ville ennemie mais ils peuvent maintenir le contrôle d'une ville qu'ils occupent (mais voir, 7.12).

### 5.21 Villes Côtières

**Lac Erié:** Amherstburg, Detroit, Sandusky, Erie, Buffalo, Fort Erie, Port Dover.

**Lac Ontario:** York, Dundas, Fort George, Fort Niagara, Oswego, Sacket's Harbor, Kingston, Smith's Creek.

**Lac Champlain:** Lacolle, Plattsburg, Ticonderoga.

## 6.0 PHASE D'ARMÉE

### 6.1 MOUVEMENT D'ARMÉE

Pour chaque Phase d'armée un joueur peut déplacer un groupe: qui consiste de toutes les unités dans une ville. On n'est pas obligé de déplacer toutes les unités (certaines peuvent rester dans la ville d'origine).

Les unités se déplacent 1 ou 2 villes par route selon leur type (cavalerie et indiens bougent 2 villes, mais doivent arrêter dans une ville occupée par l'ennemie). On peut diviser un groupe en le déplaçant par plusieurs routes.

Il n'y a aucune limite de quantité de pions dans une ville.

*Exemple:* un joueur pourrait, avec des unités d'armée à Kingston, déplacer n'importe quel nombre de celles-ci sur Smith's Creek ou Prescott ou Sacket's Harbor.

### 6.11 Force-Marcher

Infanterie et Artillerie peuvent essayer de se déplacer 2 villes. Cavalerie et indiens ne peuvent pas Force-Marcher. Lancez 1d6 pour chaque unité qui l'essaie:

**1-3:** Unité ne bouge pas *et* perd un VC.

**4-6:** Unité bouge 2 villes sans pertes.

### 6.2 MOUVEMENT AMPHIBIE

Les phases Navales et d'Armée peuvent être combinées pour faire un Mouvement Amphibie.

### 6.21 Contrôle du lac est nécessaire

Seulement les navires qui occupent un lac au début du tour de campagne peuvent participer dans un mouvement amphibie.

### 6.22 Infanterie Seulement

Un mouvement amphibie consiste à déplacer l'infanterie (seulement) d'une ville côtière directement à une autre sur le **même lac**. Une unité d'infanterie peut se déplacer pour chaque navire sur le lac (VC du navire est non pertinent).

*Notez: les navires ne bougent pas, mais ils peuvent effectuer le mouvement amphibie.*

Un joueur peut déplacer certaines de ses unités par mouvement amphibie et d'autres **dans la même ville** par route. Les navires sur la même lac qui ne sont pas nécessaires pour le mouvement amphibie peuvent se déplacer autrement (à une ville côtière contrôlée).

*Exemple: si le joueur anglais contrôlait le lac Ontario avec trois unités navales, il peut déplacer jusqu'à trois unités d'armée de Kingston à n'importe quelle autre ville côtière au lac Ontario). Si seulement deux unités d'infanterie bougent, le troisième navire pourrait se déplacer normalement.*

## 7.0 PHASE DE BATAILLE

S'il y a plusieurs batailles, l'attaquant décide dans quel ordre elles sont résolues, mais chaque bataille doit être résolue complètement avant de commencer une autre.

### 7.1 BATAILLES NAVALES

Une bataille navale prend place quand un joueur déplace des navires (l'attaquant) sur le lac déjà occupé par l'ennemi (le défenseur). Une bataille navale ne peut pas se produire dans une ville côtière.

Le combat navale est résolu **simultanément**. Les joueurs lancent 1 dé pour chaque VC de navire dans la bataille. Les navires ont combat F1 alors chaque "1" cause une perte qui doit réduire le navire de l'ennemi le plus grand (si égal, le propriétaire peut choisir). Un navire avec 1 VC qui reçoit une perte est éliminé du jeu.

### 7.11 Retraites par les Navires

Après chaque série de combat navale, l'attaquant, peut se mettre en retraite. Sinon, le défenseur peut retraiter.

Les navires retraitent seulement aux villes côtières contrôlées. Une retraite partielle n'est pas permise. Il n'y a pas de poursuite. Si les deux joueurs ne retraitent pas il y a une autre série de combat.

# GUERRE DE 1812

## 7.12 Navires Capturés

Les navires peuvent être capturés quand une force d'armée attaque. Les navires ne peuvent pas participer au combat, mais peuvent essayer d'échapper **avant chaque** tour de bataille. Lancez 1d6 pour chaque navire:

**1-3:** Le navire ne retraite pas. S'il est tout seul dans la ville avec une force ennemie, le navire est capturé. Échangez-le avec un de vos navires (même VC), sauf si tous vos navires sont déjà sur la carte (dans ce cas éliminez le navire).

**4-6:** Le navire échappe au lac. S'il y a des navires de l'ennemi sur le lac, une bataille doit être résolue **immédiatement**.

## 7.2 BATAILLES D'ARMÉE

Une bataille a lieu quand un joueur (l'attaquant) déplace des unités de l'armée dans une ville qui est occupée par des unités de l'autre joueur (le défenseur). On résout les batailles comme suit:

**a)** Le défenseur a le choix de se retirer immédiatement (en subissant le "tir de poursuite" de l'attaquant - voir RETRAITES) ou de livrer combat à l'attaquant.

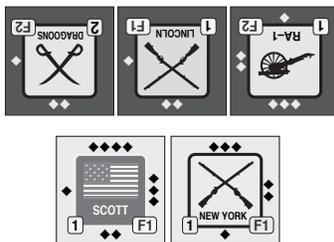
**b)** S'il décide de livrer combat, les deux joueurs révèlent ensuite la VC des unités impliquées en plaçant la face qui en indique la VC, découverte vers le haut sur la carte: ainsi, la VC actuelle de chaque unité fait face au joueur adverse. NOTE: aucun joueur ne peut, à ce stade, se retirer.

**c)** Le défenseur (qui tire le premier dans n'importe quelle bataille) livre combat avec chacune de ses unités. Les unités avec F1 causent une perte contre la force ennemie pour chaque "1" lancé. Celles avec F2 causent une perte pour chaque "1" ou "2" lancé. **Chaque** perte doit réduire l'unité de l'ennemi le plus grand (si égal, le propriétaire peut choisir).

**d)** L'attaquant a maintenant le choix de se retirer ou de riposter avec le reste de ses unités de la même façon que le défenseur.

**e)** Les tours alternatifs (c) et (d) de la bataille sont répétés jusqu'à ce que toutes les unités aient été éliminées ou jusqu'à ce qu'un joueur veuille se retirer. Quand la bataille est terminée, les unités restantes sont de nouveau redressées verticalement avec leur VC actuelle en haut et cachées.

**EXEMPLE:** Trois unités Anglaises attaquent deux unités Américaines (défenseurs). L'Américain accepte la bataille et lance sept dés (toutes ses unités ont le combat F1).



S'il y a une perte, l'artillerie Anglaise (plus grande) est immédiatement réduite de 1 VC (maintenant 2 VC). S'il y avait 2 pertes, le joueur Anglais choisirait qui doit subir la deuxième perte parce que les unités sont toutes égales (à 2 VC).

L'Attaquant peut maintenant retraire (avec poursuite) ou tirer (2 dés par unité). L'artillerie et cavalerie ont le combat F2, l'infanterie a F1.

## 7.21 Retraites des Armées

Un joueur doit retraire avant de tirer dans une série de combat.

## 7.22 Tir de Poursuite

On donne ensuite au joueur "victorieux" un tir de poursuite. La poursuite est **un dé par unité** avec le combat F3 (VC est non pertinent). Chaque 1, 2, ou 3 cause une perte.

Indiens font leur poursuite avec 2 dés. Cavalerie aussi font leur poursuite avec 2 dés sauf si l'ennemi a sa propre cavalerie. L'artillerie ne tire pas en poursuite.

## 7.23 Retirer dans une ville adjacente

Ensuite, le joueur doit immédiatement retirer vers la **même** ville toutes les unités qui ont survécu à ce tir de poursuite. Le défenseur peut se retirer dans n'importe quelle ville (pourvu que ce mouvement respecte les règles du jeu) excepté dans une ville qui est occupée par des unités ennemies ou dans la ville d'où l'attaquant provient. L'attaquant doit toujours se retirer dans la ville d'où il vient.

Cavalerie et indiens ne peuvent pas retirer deux villes et on ne peut jamais se retirer hors-carte.

Les retraites amphibies sont permises seulement dans un attaque amphibie.

## 7.3 ATTAQUES AMPHIBIES

Dans une attaque amphibie le défenseur tire **deux fois** pour chaque unité pendant la **première série de combat** (seulement).

Un retraite amphibie est possible mais la poursuite est doublée (lancez deux fois). Une retraite normale dans une ville adjacente cause la poursuite normale.

## 8.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Après la 10ième Tour de Campagne vérifiez si un joueur a 10 points de **plus** que l'autre (pas seulement 10 points).

## 8.1 POINTS

- 1 point pour chaque unité d'armée (sauf l'indien) sur la carte.
- 2 points pour chaque lac contrôlé.
- Points pour les villes de l'ennemi qui sont occupées pas vos unités (pas navires) Par exemple, si l'Américain occupe Kingston il reçoit 3 VPs, et l'occupation Anglaise de Détroit lui donne 3 VPs. Les villes originalement contrôlées ne comptent pas.

**Notez:** Si aucun joueur a gagné, jouez le Tour d'Hivernage et ensuite la prochaine année. Si aucun joueur a gagné après 1814, c'est une partie nulle.

## 8.2 L'HIVERNAGE

### 8.21 Survie d'Hiver

Le nombre maximum d'unités qui peuvent hiverner dans une ville sans pénalité est limité à la valeur numérique de la ville. (Par exemple, trois unités de l'armée peuvent hiverner dans Kingston). Toute unité de surplus localisée dans une ville ennemie est éliminée; les unités de surplus dans une ville située sur son propre territoire sont chacune réduites de 1 VC.

**Exemple:** deux unités d'armée occupent Sacket's Harbor; et deux occupent Utica. Celles à Sacket's Harbor sont supportées, mais une des unités à Utica ne l'est pas. Si les unités à Utica sont Américaines, une unité subit une perte; si les unités sont Anglaises, une unité est éliminée complètement.

### 8.22 Navires en Hiver

Quand le tour d'hiver arrive, tous les navires sur les lacs doivent être immédiatement retirés dans une ville côtière contrôlée. S'il n'y en a pas, les navires sont éliminés.

# GUERRE DE 1812

## 8.23 Renforts

Après la survie de l'hiver, (si il y en a), les deux joueurs reçoivent alors des renforts. Le nombre d'unités que chaque joueur recevra pour l'année de campagne qui va être jouée, est imprimé sur la carte près de la ville dans laquelle ces renforts vont entrer en jeu. C'est à dire, Québec pour des renforts anglais; Albany et Pittsburg pour des renforts américains.

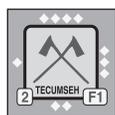
Tout renfort dû est tiré des unités de surplus en dehors de la carte et comme avant, les valeurs tirées de VC sont gardées secrètes.

**Exemple:** le joueur Anglais reçoit 3 unités pour 1813, tous à Québec. Le joueur Américain reçoit 4 unités pour 1813: 2 à Albany, 2 à Pittsburgh. Le joueur Américain peut choisir lesquelles des quatre renforts arrivent à Albany et lesquelles arrivent à Pittsburg.

## 8.24 Ville de Renforts Occupée

Si une ville de renforts est occupée par des unités ennemies à ce moment, les renforts dus pour cette ville ne sont pas amenés dans le jeu. Ils pourront entrer plus tard dans l'année de campagne si l'armée ennemie quitte la ville d'entrée ou part attaquer la ville de renforts. Les renforts qui ne sont pas sur la carte avant la fin de l'année sont perdus.

## 9.0 INDIENS



Les Indiens (Tecumseh) entrent dans le jeu du côté anglais, à Détroit, seulement si le joueur anglais capture cette ville. Cette unité livrera combat contre des unités américaines seulement si elle est accompagnée par une unité anglaise ou plus. Si l'unité indienne est attaquée sans le support anglais, ou si les unités anglaises l'accompagnant sont éliminées au combat, elle est retirée du jeu et n'y retournera jamais.

Durant les batailles, l'unité indienne se bat normalement, mais sa poursuite est doublée (lancez 2 dés).

Finalement, l'unité indienne ne peut pas faire, ni prendre part à un mouvement amphibie.

## 10.0 MILICE AMÉRICAINE



Quand le joueur américain déplace des unités de milice à travers la frontière du Canada par route ou

amphibie (même quand le mouvement n'est pas opposé), il doit lancer un dé pour chaque unité de milice qui l'essaie.

Pour chaque "1, 2, ou 3" lancé, une de ces unités américaines ne sera pas déplacée durant ce tour.

La cavalerie *Kentucky* est une milice.

**Notez:** cette règle ne s'applique pas aux unités déjà dans la territoire Anglais, ni aux unités qui se déplacent aux États-Unis.

## 11.0 MOUVEMENT SIMULTANÉ

La méthode de jeu de 1812 est facilement modifiée pour utiliser le mouvement simultané.

1. À chaque tour, les deux joueurs écrivent, sur un morceau de papier, les mouvements de leurs unités navales et de leur armée (par exemple, "4 unités d'armée de Montréal à Malone" ou, "pas de mouvement" ou, "deux unités de Kingston à Oswego" (mouvement amphibie), ou "2 unités navales de Amhertsburg au lac Erié" ou "construire une unité navale à Kingston" et ainsi de suite. Ensuite, les joueurs s'échangent ces ordres et les mettent à exécution. Une fois révélés, les ordres ne peuvent pas être modifiés.

2. Les procédures de combat sont les mêmes que dans le jeu normal sauf que, maintenant, 3 choses différentes peuvent se produire:

a) Les deux joueurs déplacent des unités dans la même ville inoccupée. La bataille est livrée dans cette ville. Si elle est américaine (bleue), le joueur américain est le défenseur, si elle est anglaise (rouge), le joueur anglais est le défenseur.

b) Un joueur déplace des unités dans une ville occupée par des unités ennemies ou les deux joueurs déplacent des unités dans des villes occupées par des unités ennemies. Le joueur qui occupait la ville en question est le défenseur.

c) Chacun des joueurs se dirige vers la ville d'où l'autre partait (exemple: des unités américaines à Sacket's Harbor se déplacent vers Kingston et des unités anglaises de Kingston se déplacent à Sacket's Harbor). La bataille est livrée dans la ville d'où la force la plus faible était issue (force mesurée non en VC mais en nombre d'unités). Si les forces sont égales en nombre, les deux joueurs lancent un dé

et la bataille est livrée dans la ville choisie par le joueur dont le résultat est le plus élevé. Le défenseur est déterminé comme ci-dessus (a).

3. S'il y a plusieurs batailles, chaque joueur lance deux (2) dés. Celui qui lance le plus haut peut **choisir** l'ordre des batailles, mais chaque bataille doit être résolue complètement avant d'en commencer une autre.

4. Si le joueur a ordonné un mouvement amphibie et si son défenseur déplace aussi des unités navales sur le même lac (créant ainsi une bataille navale) la bataille navale doit être résolue d'abord. Si le résultat change le contrôle du lac, le mouvement amphibie doit être supprimé. Si, à l'issue de la bataille navale, une des unités navales du joueur effectuant un mouvement amphibie est éliminée, l'unité de l'armée de terre qu'elle transportait (si elle en transportait) est éliminée elle aussi. Le joueur effectuant un mouvement amphibie ne peut pas éviter une telle bataille navale en retirant ses unités navales immédiatement.

## 12.0 NOTES STRATÉGIQUES

Un joueur peut adopter de nombreuses stratégies élémentaires. Une stratégie défensive destinée à favoriser l'attaque de l'adversaire (dans toute bataille, le défenseur qui tire le premier a l'avantage si les forces sont à peu près égales). L'attaque offensive massive rapide de l'adversaire, où qu'il soit, est une autre stratégie (la façon la plus rapide de gagner ou de perdre). Il y a aussi la stratégie de défense indirecte, qui consiste à attirer votre adversaire profondément dans votre territoire où le survie de l'hiver peut-être désastreuse; ou la stratégie d'offensive indirecte qui consiste à capturer des villes ennemies clés pour "balayer" plus tard. Ainsi il y a une stratégie anglaise qui consiste à s'assurer l'aide des Indiens; celle des Américains étant de l'empêcher. Il y a de nombreuses combinaisons et variations subtiles de ces stratégies.

## CRÉDITS

Auteur: Tom Dalgliesh

Développement: Grant Dalgliesh, Ron Gibson, Lance Gutteridge, et Jim Lawler.

Contributeurs: Suzanne Breen, Serge Vincent