Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

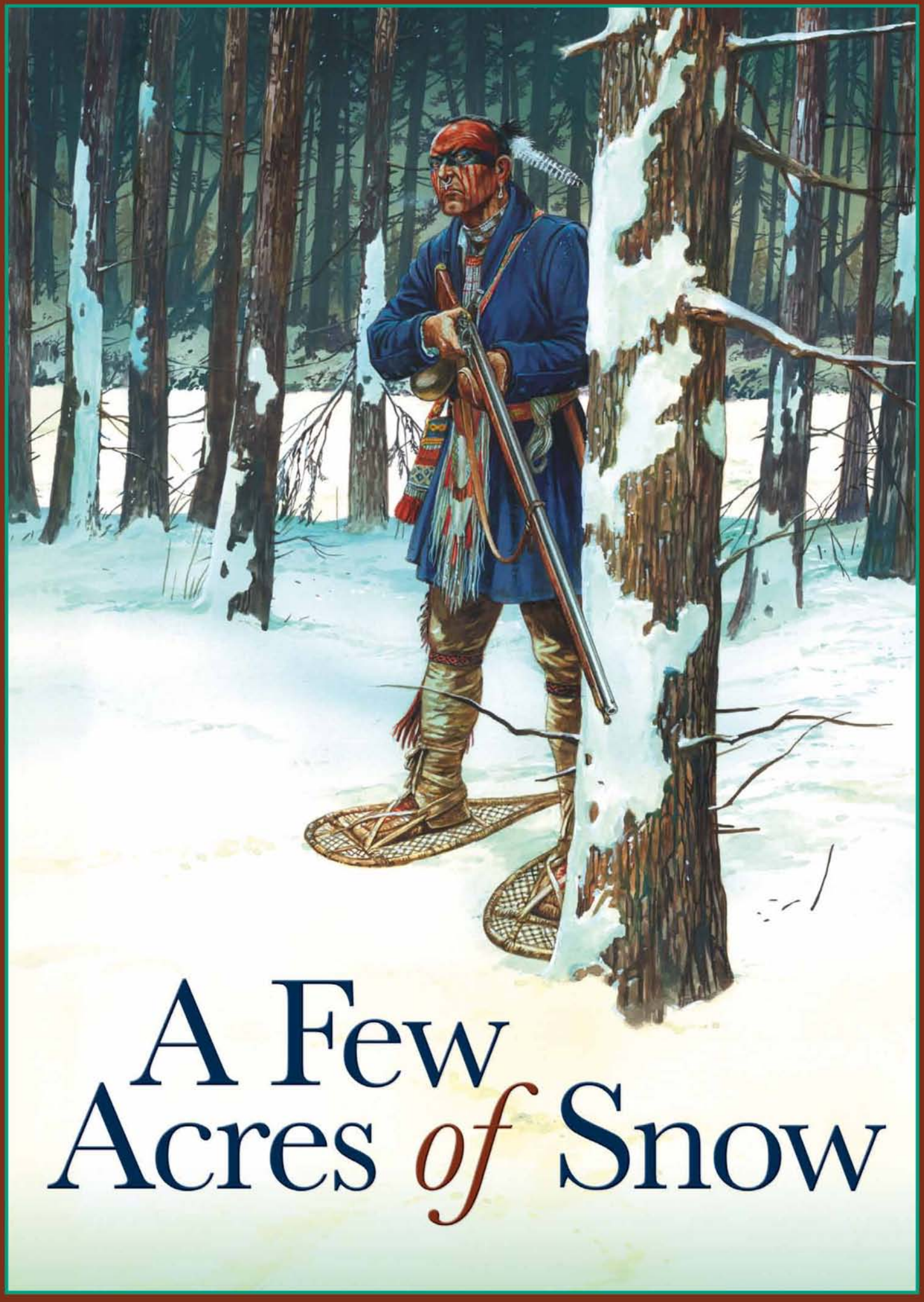
ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★



A Few Acres *of* Snow

• Version française (non officielle) : Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*), MSN (chat) : g.gaude@hotmail.fr - 22 Avril 2011 •

A Few Acres of Snow

"A Few Acres of Snow" est un jeu pour deux joueurs sur la lutte entre l'Angleterre et la France pour le contrôle de l'Amérique du Nord, qui se sont affrontées au cours des XVIIe et XVIIIe siècles.

Les actions que vous pourrez réaliser dans le jeu sont déterminées par les cartes que vous aurez en main et votre pioche. Chaque nation possède son propre jeu de cartes localisation et de cartes empire. Vous augmentez le nombre d'actions qui s'offrent à vous en ajoutant des cartes à votre pile de défausse, qui peut devenir par la suite votre pioche. Les cartes sont de deux types, les cartes localisation et les cartes empire. Vous ajouter des cartes localisation à votre pioche en colonisant de nouvelles localisations ou bien en les capturant à l'ennemi. Les cartes empire sont tout simplement choisies, bien que certaines d'entre elles doivent être achetées.

Chaque joueur commence en contrôlant un certain nombre de localisations, dont il possède les cartes localisation correspondantes dans sa pioche de départ. Les cartes localisation peuvent être utilisées pour coloniser une localisation, pour développer des localisations existantes, construire des fortifications ou encore lancer des attaques. Les localisations peuvent par ailleurs offrir un moyen de transport, un revenu, des colons ou une force militaire.

Les cartes empire présentent une variété de cartes de types différents. Plusieurs d'entre elles ont une fonction militaire, comme l'infanterie régulière et l'artillerie de siège. D'autres cartes élargissent l'éventail des actions à votre disposition, comme la carte Gouverneur qui vous permet de vous défausser de cartes de votre main. Vous devrez ajuster les cartes de votre pioche à vos objectifs. Si vous souhaitez développer rapidement vos villes, il sera utile d'avoir plusieurs cartes colons dans votre pioche. Si vous voulez gagner par la seule force des armes, vous devrez alors piocher des cartes militaires.

Il y aussi des cartes empire neutres qui peuvent être choisies par les deux joueurs. Les plus intéressantes d'entres elles sont les cartes Indiens d'Amérique. Les Indiens d'Amérique permettent de tendre une embuscade et de faire un raid sur votre adversaire. Les raids, en particulier, peuvent être plus gênants pour votre ennemi, surtout s'il est britannique.

La partie peut se terminer soudainement si un joueur s'empare d'une localisation particulière, par exemple si les Britanniques prennent Québec. La partie prendra fin également si un joueur capture un certain nombre de cubes et de disques à son adversaire, ou encore s'il parvient à placer sur le plateau de jeu tous ses disques ou cubes. Dans ces deux derniers cas, les joueurs marqueront des points de victoire supplémentaires en fin de partie.

Matériel de jeu

En plus du livret de règles et du plateau de jeu, vous devez également disposer des éléments suivants :

12 disques Ville britannique

9 disques Ville française

12 disques Fortification

2 cartons Aide de jeu
(1 par camp)

18 cubes Village britannique

18 cubes Village français

2 marqueurs Force de siège

1 marqueur britannique
Localisation assiégée

1 marqueur français
Localisation assiégée

110 cartes

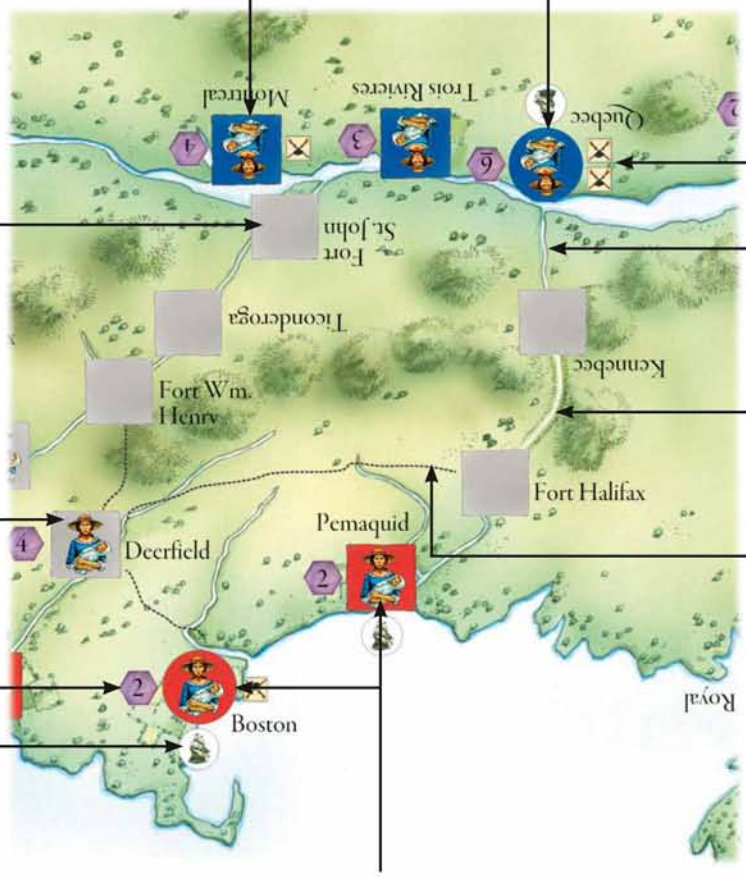
Argent
15 pièces d'argent, de valeur 1
15 pièces d'or, de valeur 5

Edition limitée

Dans l'édition limitée de ce jeu, vous trouverez un matériel différent dans la boîte. Les cubes Village sont remplacés par des petites maisons, les disques Ville par des grandes maisons, les disques Fortification par des forts et les pièces de monnaie en plastique par des pièces en bois. Gardez cela à l'esprit, en lisant les règles, puisque certains des termes utilisés ne correspondront pas aux éléments que vous avez.

Le plateau de jeu

Les localisation françaises de départ sont de couleur bleu. Les cubes Village bleus seront placés sur les localisation carrées bleues et un disque Ville bleu sur une localisation circulaire bleue.



Localisation neutre

Symbole colon
Il indique que vous devrez jouer une carte possédant ce symbole pour pouvoir coloniser cette localisation.

Les **points de victoire** sont comptabilisés en fin de partie. Vous doublez les points d'une localisation si vous y avez un disque Ville.

Toutes les localisations possédant un symbole navire sont reliées entre elles. Ce symbole indique également que les cartes possédant ce symbole peuvent être utilisées si une attaque de siège y a lieu.

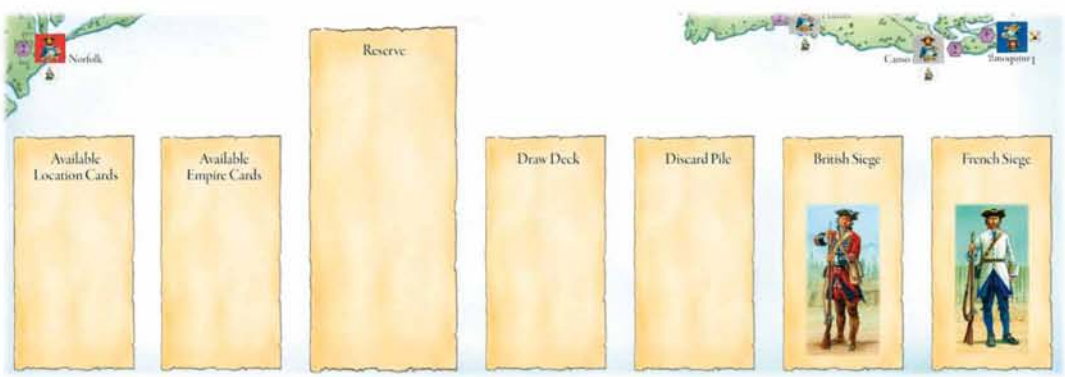
Le **modificateur de défense** ajuste le point de départ du marqueur Force de siège sur la piste de siège.

Une rivière
Pour y naviguer, il faudra des bateaux.

Une route
Pour y circuler, il faudra des chariots.

Chemin des indiens
Ils ne peuvent être empruntés que pour faire un raid, mais pas pour coloniser ni attaquer.

Les localisations britanniques de départ sont de couleur rouge. Les cubes Village rouges seront placés sur les localisation carrées rouges et les disques Ville rouges sur les localisations circulaires rouges.



Chaque joueur a, de son côté du plateau de jeu, une série d'emplacements légendés destinés à recevoir des cartes. En début de partie, chaque joueur va mélanger son tas de cartes et le placer face cachée sur l'emplacement "Draw Deck" (pioche). Vos cartes localisation seront placées sur l'emplacement "Available Location Cards". Celles-ci ne seront pas mélangées puisque vous les prendrez ici après avoir colonisé ou assiégé des localisations. Il est préférable que vous triiez ces cartes par ordre alphabétique par commodité de jeu. Vos cartes empire seront placées sur l'emplacement "Available Empire Cards". Là encore, il est inutile de les mélanger puisque que vous les choisirez. Lorsque vous jouer des cartes, vous les placez sur l'emplacement "Discard Pile" (pile de défausse). Une fois votre pioche épuisée, vous mélangerez la pile de défausse pour constituer votre nouvelle pioche. Les emplacements "British Siege" et "French Siege" recevront les cartes utilisées pour les attaques de siège.

• Version française (non officielle) : Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*), MSN (chat) : g.gaude@hotmail.fr - 22 Avril 2011 •

Les Cartes

Il y a deux types de cartes, les cartes localisation et les cartes empire. Les cartes localisation ont le nom d'une localisation sur leur face recto. Toutes les cartes sans nom de localisation sont des cartes empire. Il existe également cinq couleurs de bordure de cartes. Celles avec une bordure rouge vif ou rouge pâle ne peuvent être jouées que par le joueur des Britanniques. Celles avec une bordure bleu foncé ou bleu pâle ne sont jouables que par le joueur des Français. Les cartes à bordure verte sont neutres et peuvent être jouées par les deux joueurs. Les cartes à bordure rouge vif et bleu foncé correspondent respectivement aux cartes de la pioche initiale ("Draw Deck") du joueur des Britanniques et du joueur des Français.

Exemple de carte localisation

Exemple de carte empire

Parchemin - Les textes et symboles figurant ici détaillent les pouvoirs de la carte ou son utilisation. Certaines actions nécessitent que vous jouiez une carte possédant un symbole en particulier. Ce symbole doit figurer ici pour réaliser une telle action.

Symboles des cartes

Bon nombre de cartes ont un parchemin situé en bas de leur face recto, où figurent des textes et/ou des symboles. Les textes détaillent l'(les) action(s) qui peut (peuvent) être effectuée(s) grâce à la carte. Les symboles varient dans leurs utilisations, comme expliqué ci-dessous :

Bateaux - jouer une carte possédant ce symbole permet de naviguer sur une rivière ou un lac.

Fourrure - jouer une carte possédant ce symbole, conjointement avec une carte commerçant, permet de gagner de l'argent (2 d'argent par carte fourrure jouée).

Argent - jouer une carte possédant ce symbole permet de gagner un montant égal au chiffre indiqué dans la pièce.

Chariot - jouer une carte possédant ce symbole permet de circuler sur une route.

Colon - jouer une carte possédant ce symbole permet de coloniser une localisation qui présente aussi ce symbole. Elle peut également servir à développer un village en ville.

Force militaire - jouer une carte possédant un ou plusieurs symboles de ce type permet d'augmenter votre force lors d'une attaque de siège. Chacun de ces symboles ajoute 1 à votre force.

Navire - jouer une carte possédant ce symbole permet de naviguer sur la mer. Elle peut également être jouée pour ajouter 1 à votre force lors d'une attaque de siège, si la localisation à assiéger possède le symbole navire.

Embuscade - une carte possédant ce symbole peut être victime d'embuscades.

REMARQUE IMPORTANTE : *Les sets de cartes localisation des deux joueurs ne sont pas identiques. Bon nombre des localisations britanniques ne figurent pas dans le set des localisations françaises. Les cartes localisation qui apparaissent dans les deux sets peuvent présenter des localisations reliées identiques ou différentes, et peuvent posséder des symboles différents.*

Mise en place

Chaque joueur choisit son camp et prend les pièces de bois et les cartes correspondantes. Chaque joueur doit avoir :

Une **pioche initiale de cartes** (à bordure rouge vif/bleu foncé).

Un **set de cartes localisation** (à bordure rouge pâle/bleu pâle).

Un **set de cartes empire** (à bordure rouge pâle/bleu pâle).

Chaque joueur mélange sa pioche initiale et la place face cachée sur l'emplacement "Draw Deck". Les cartes localisation et les cartes empire sont placées face visible sur leurs emplacements respectifs, triées par ordre alphabétique pour plus de commodité.

Les **cartes empire neutres** (à bordure verte) sont placées face visible à côté du plateau de jeu, regroupées par type, à la vue de tous.

Placer l'argent à côté du plateau pour constituer la banque. Le joueur des Français commence avec une somme d'argent égale à 5 et le joueur des Britanniques avec une somme d'argent égale à 12.

Chaque joueur débute avec un nombre de cubes et de disques sur le plateau, correspondant aux localisations occupées. Les cubes représentent les villages et les disques les villes. Certaines localisations sont déjà colorées en rouge ou en bleu, pour indiquer quel camp les contrôle initiallement.
Le joueur des Britanniques place un cube sur chaque localisation carrée rouge et un disque sur chaque localisation circulaire rouge. Le joueur des Français fait de même sur les localisations bleues. Le fait d'avoir un cube ou un disque sur une localisation indique que vous la contrôlez.

Chaque joueur pioche 5 cartes sur le haut de son tas de pioche afin de constituer sa main de départ, visible de lui seul.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, alternativement, jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne une victoire incontestée ou que le jeu se termine par l'épuisement du stock de cubes ou de disques d'un des joueurs. Le joueur des Britanniques commence toujours la partie.

La première chose à faire lorsque c'est votre tour est de vérifier si vous avez remporté une attaque de siège. Ensuite, vous réalisez 2 actions. La seule exception à cela est le premier tour de la partie, où les deux joueurs ne jouent qu'une seule action chacun.

Après avoir réalisé vos actions, vous complétez votre main en piochant une ou plusieurs cartes pour avoir de nouveau 5 cartes en main. Une fois votre pioche épuisée, mélangez votre pile de défausse pour constituer votre nouvelle pioche. Vous pouvez avoir plus de 5 cartes en main à la fin de votre tour et vous n'avez nullement besoin d'en défausser.

Les règles suivantes ne sont pas rédigées dans l'ordre où ont lieu les phases. Les règles relatives à la victoire d'une attaque de siège se situent après celles qui décrivent comment lancer une attaque de siège.

Actions d'un joueur

A chaque tour, après avoir vérifié si vous avez gagné une attaque de siège, vous réalisez 2 actions (et vous pouvez jouer en plus autant d'actions "gratuites" que vous désirez).
Au cours du premier tour de la partie, les joueurs ne réalisent qu'une seule action chacun.
Chaque action est un événement distinct et doit être résolu avant d'effectuer la suivante. Vous pouvez effectuer deux fois de suite la même action. Certaines actions sont "gratuites". Elles ne comptent pas dans vos 2 actions et peuvent être effectuées à tout moment durant votre tour, indépendamment des autres actions que vous réalisez.
Les cartes jouées sont défaussées et placées sur l'emplacement "Discard Pile". La seule exception concerne les cartes utilisées pour les attaque de siège. Ces cartes doivent alors être défaussées sur les emplacement dédiés, selon que vous êtes l'attaquant ou le défenseur.

Actions d'expansion

Chaque joueur va s'efforcer de développer son "empire" en Amérique du Nord. Les actions suivantes vont lui permettre de le faire, de différentes façons :

- **Coloniser une localisation**
- **Développer une localisation**
- **Fortifier une localisation**

Actions offensives

Ces actions entraînent les joueurs dans différents types de conflits.

- **Assiéger une localisation**
- **Renforcer un siège**
- **Raid**
- **Embuscade**
- **Prêtre/Chef indien**

Actions financières

Ces actions vous permettent de gagner de l'argent.

- **Prendre de l'argent**
- **Marchand**
- **Commerçant**
- **Piraterie (joueur des Français uniquement)**

Actions de gestion des cartes

Ces actions vous permettent de gérer vos cartes de plusieurs manières :

- **Choisir une carte empire**
- **Défausser une ou plusieurs cartes**
- **Placer une carte en réserve**
- **Récupérer sa réserve (action gratuite)**
- **Gouverneur**
- **Intendant**
- **Soutien de la patrie (action gratuite)**

Autres actions

- **Se retirer d'un siège (action gratuite)**
- **Passer**

• Version française (non officielle) : Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*), MSN (chat) : g.gaude@hotmail.fr - 22 Avril 2011 •

Actions d'expansion

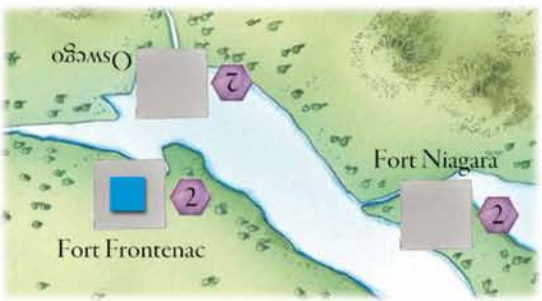
Coloniser une localisation

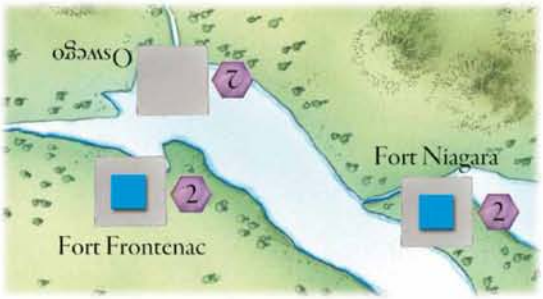
Cette action vous permet de placer un de vos cubes sur une localisation neutre (ne contenant pas déjà un cube ou un disque). Vous devez d'abord jouer une carte localisation qui relie la localisation sur laquelle vous voulez construire. Chaque carte localisation affiche une liste de localisations qu'elle relie (ce sont les localisations reliées). La carte montre aussi les moyens de transport nécessaires pour les atteindre, qui seront un bateau, un navire ou un chariot. Vous devrez ensuite jouer une seconde carte, possédant le symbole du moyen de transport adéquat. Si la localisation que vous envisagez de coloniser possède en outre le symbole colon, vous devrez alors jouer une troisième carte possédant le symbole colon. Rappelez-vous que les seuls symboles qui peuvent être utilisés apparaissent sur le parchemin en bas des cartes.

Après avoir joué les cartes nécessaires, placez un de vos cubes Village sur la localisation nouvellement colonisée. Prenez alors la carte localisation correspondante dans votre set de cartes localisation ("Available Location Cards") et placez-la face visible sur le dessus de votre pile de défausse ("Discard Pile"). N'oubliez pas de faire cette dernière manipulation au risque de ne pas tirer bénéfice de la colonisation réalisée. Le nombre de cubes en votre possession limite le nombre de localisations que vous pourrez coloniser.

EXEMPLE : *Le joueur des Britanniques désire s'établir à Deerfield. Pour ce faire, il doit jouer la carte New Haven. Il doit ensuite jouer une carte avec le symbole bateau (il joue la carte St. Mary's). Puisque Deerfield a le symbole colon, il doit aussi jouer une carte avec ce symbole (il choisit de jouer la carte Boston). Il place alors un cube rouge sur Deerfield puis prend la carte Deerfield dans le tas de ses cartes localisation et la place sur le dessus de sa pile de défausse.*

EXEMPLE : *Le joueur des Français désire s'établir à Fort Niagara, de l'autre côté du lac. Pour ce faire, il doit jouer la carte Fort Frontenac. Il doit ensuite jouer une carte avec le symbole bateau (il joue une carte Bateaux). Il n'a pas à jouer une carte avec le symbole colon pour placer un cube bleu sur Fort Niagara. Il prend la carte Fort Niagara et l'ajoute à sa pile de défausse.*





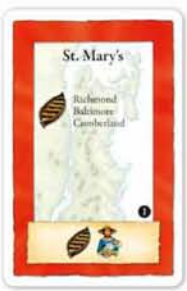
Développer une localisation

Un cube sur une localisation représente un village. Vous pouvez remplacer un cube Village par un disque qui représente une ville. Pour ce faire, vous devez d'abord jouer la carte localisation correspondant à la localisation que vous voulez développer. Vous devez ensuite jouer une seconde carte avec un symbole colon. Récupérez alors votre cube Village qui était sur la localisation et remplacez-le par un disque Ville. Le cube retourne dans votre réserve. Développer une localisation a pour but principal de doubler le nombre des points de victoire qu'elle offre, en fin de partie.

Vous ne pouvez développer que les localisations offrant des points de victoire, qui sont indiqués sur le plateau dans un hexagone violet. Le nombre de disques en votre possession limite le nombre de localisations que vous pourrez développer.

EXEMPLE : *Le joueur des Britanniques souhaite développer Albany. Il doit donc jouer la carte de localisation Albany puis jouer une seconde carte avec le symbole colon. Il choisit de jouer la carte St. Mary's comme seconde carte. Il remplace alors son cube Village rouge posé sur Albany par un disque Ville rouge.*

Notez que le joueur des Britanniques pourrait développer Oswego, puisqu'elle offre des points de victoire. En revanche, ce joueur ne pourrait pas développer Fort Stanwix puisqu'elle n'offre aucun point de victoire.



Fortifier une localisation

Pour fortifier une localisation, vous devez jouer une carte fortification et la carte localisation de la ville que vous voulez fortifier. Vous devez aussi payer 3 d'argent à la banque. Placez alors un disque Fortification sous le cube ou le disque Ville de la localisation fortifiée. Il ne peut y avoir qu'un seul disque Fortification sur une localisation. Une localisation fortifiée débute une attaque de siège avec une force de siège supplémentaire de 2, et est aussi protégée contre les raids. Le nombre de disques Fortification limite de nombre de fortifications possibles au cours de la partie.

Restrictions importantes sur l'utilisation des cartes localisation

Vous ne pouvez pas utiliser une carte localisation, de quelque manière que ce soit, si vous ne contrôler pas cette localisation, ou si elle n'est pas reliée soit à Boston (si vous êtes le joueur des Britanniques) soit à Québec (joueurs des Français), ou bien encore si la localisation est en état de siège. Vous contrôlez une localisation si vous avez un cube ou un disque dessus. Une localisation est reliée à Boston/Québec si l'on peut tracer une succession de liaisons via des localisations contrôlées. Ces liaisons peuvent être des rivières, des lacs ou la mer, mais pas des chemins des Indiens. Pour déterminer cette succession de liaisons jusqu'à Boston/Québec, il faut savoir que toutes les localisations possédant un symbole navire sont reliées à chacune des autres localisations avec un symbole navire. De même, il faut considérer que les localisations au bord du même lac sont toutes reliées entre elles.

Vous pourrez toujours vous défausser de telles cartes, ou vous en séparer, grâce à l'action Gouverneur.

Actions offensives

Assiéger une localisation

A certains moments au cours de la partie, vous souhaiterez attaquer votre adversaire, dans le but de prendre le contrôle d'une de ses localisations, ou au moins de la rendre neutre.

A cette fin, vous devez d'abord jouer une carte localisation qui relie la localisation que vous voulez assiéger. Ensuite, vous devez jouer une carte possédant le symbole du moyen de transport adéquat (exactement comme pour coloniser une localisation). Enfin, vous devez jouer une carte possédant au moins un symbole force militaire. Les deux premières cartes devront être placées sur le dessus de votre pile de défausse. La troisième carte, celle avec le(s) symbole(s) force militaire, devra être placée sur l'emplacement "British Siege" si vous jouez les Britanniques ou "French Siege" si vous jouez les Français.

Prenez ensuite votre marqueur Localisation assiégée et placez-le juste à côté de la localisation que vous assiégez. C'est pour vous rappeler la localisation que vous assiégez.

Le marqueur Force de siège doit à présent être positionné selon les forces de siège initiales des deux camps. Vous devez utiliser la bonne piste de siège, c'est-à-dire la piste de siège britannique si vous jouez les Brianniques. Placez le marqueur Force de siège sur la case " 1 " en faveur du défenseur (chaque localisation a une force défensive intrinsèque de 1) ou déplacez-le de deux cases en faveur du défenseur s'il y a un disque Fortification sur la localisation, et d'autant de cases supplémentaires qu'il y a de modificateurs de défense affichés à côté de la localisation. La résultante est la force itiniale du défenseur.

• Version française (non officielle) : Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*), MSN (chat) : g.gaude@hotmail.fr - 22 Avril 2011 •

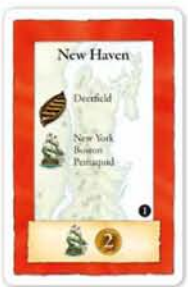
Déplacez à présent le marqueur en faveur de l'attaquant, d'un nombre de cases égal à la force militaire de la troisième carte jouée.

Le siège a désormais cours. Il va durer jusqu'à ce qu'un joueur remporte le siège ou bien s'en retire. Une localisation peut être en état de siège indéfiniment. Vous ne pouvez attaquer qu'une seule localisation à la fois, bien que vous puissiez être impliqué dans un autre siège en tant que défenseur.

Utilisation des cartes localisation lors des sièges

Si vous jouez une carte localisation pour bénéficier de sa force militaire, vous devez choisir d'utiliser soit le symbole force militaire soit le symbole navire, mais pas les deux à la fois.
Par exemple, si vous avez joué la carte New York pour une attaque de siège d'une localisation possédant un symbole navire, vous ne devrez alors ajouter que 1 à votre force de siège, en utilisant soit le symbole force militaire soit le symbole navire.

EXEMPLE : *Le joueur des Britanniques décide d'assiéger Louisbourg. Il joue la carte Halifax (qui est contrôlée et qui relie Louisbourg par la mer), puis une carte possédant un symbole navire et enfin une carte artillerie de siège (qui lui coûtera 3 d'argent pour la jouer). Il place son marqueur Localisation assiégée près de Louisbourg. Ses deux premières cartes jouées vont sur sa pile de défausse alors que sa carte artillerie de siège va sur l'emplacement "British Siege".*



En plus d'avoir une force défensive intrinsèque de 1, Louisbourg possède également un modificateur de défense. Le marqueur Force de siège est donc placé sur la case " 2 " (1 + 1) en faveur de la France.

Le joueur des Britanniques ajuste ensuite le marqueur Force de siège en sa faveur, en ajoutant les 3 points de force militaire de la carte artillerie de siège qu'il a jouée.

Comme deuxième action, le joueur des Britanniques joue une carte Infanterie régulière. Il joue aussi une carte Chef militaire, qui est une action gratuite. Il déplace encore le marqueur Force de siège de 3 cases en sa faveur et place ses deux dernières cartes sur l'emplacement "British Siege".

C'est maintenant le tour du joueur des Français. Il doit décider s'il laisse Louisbourg aux Britanniques ou non. Il choisit de se battre. Pour première action, il joue une carte Infanterie régulière et pour sa seconde action, il joue la carte Port Royal, qui possède un symbole navire. En effet, comme Louisbourg possède un symbole navire, ce symbole sur la carte offre une force militaire de 1. Le joueur des Français déplace donc le marqueur Force de siège de 3 cases en sa faveur. Il place enfin ses deux cartes sur l'emplacement "British Siege" situé de son côté du plateau. Louisbourg est de ce fait en sécurité pour le moment. Remarquez que le joueur des Français ne pouvait pas jouer la carte localisation Louisbourg puisque cette localisation est actuellement assiégée.

Remporter une attaque de siège

A votre tour, avant toute action, vous devez vérifier les deux pistes de siège, situées de chaque côté du plateau de jeu, pour voir si vous n'avez pas remporté une attaque de siège.

Si vous êtes l'attaquant et que le marqueur Force de siège montre que vous avez un avantage de force de 2 ou plus, vous remportez le combat immédiatement. Vous retirez le cube/disque adverse de la localisation que vous avez assiégée et vous le conservez (vous marquerez des points de victoire supplémentaires, en fin de partie, pour les cubes et disques que vous aurez capturés). Vous retirez également tout disque Fortification éventuel et le replacez dans la réserve. Si la localisation que vous avez attaquée possède un symbole colon, vous devez jouer une carte de votre main possédant un symbole colon si vous souhaitez y placer un de vos cubes Village. Si la localisation ne possède pas de symbole colon, vous pouvez y placer directement un de vos cubes Village. Si vous choisissez de placer un cube Village sur la localisation conquise, prenez alors la carte localisation correspondante dans votre tas "Available Location Cards" et placez-la sur le dessus de votre pile de défausse. La résolution d'une attaque de siège ne compte pas pour une action.

Si vous choisissez de ne pas placer de cube Village sur la localisation conquise, celle-ci devient neutre. Notez que le joueur qui perd la localisation conserve malgré tout la carte localisation correspondante bien qu'elle soit désormais inutile.

Si vous êtes le défenseur et que le marqueur Force de siège montre que vous avez un avantage de force de 1 ou plus, vous remportez le combat immédiatement. Vous conservez le contrôle de la localisation.

Lorsqu'une attaque de siège a été résolue, les deux joueurs récupèrent leurs cartes aux emplacements "British/French Siege" correspondants : si les Britanniques attaquaient, chaque joueur prend alors ses cartes qu'il avait posées sur son emplacement "British Siege". **Le vainqueur** place toutes ses cartes sur sa pile de défausse. **Le perdant** doit sélectionner une de ses cartes et la replacer dans son tas "Available Empire Cards" ou dans les tas des cartes empire neutres avant de placer le reste sur sa pile de défausse. Il ne peut en aucun cas choisir de perdre une carte localisation. Le joueur des Français pourrait choisir la carte Infanterie qui fait partie de sa pioche initiale. Si le perdant n'est pas en mesure de sélectionner une carte à retirer, il ne fait rien et la résolution de l'attaque de siège prend fin. L'attaquant récupère son marqueur Localisation assiégée.

EXEMPLE : *Lors de l'attaque de siège de Louisbourg, le joueur des Britanniques est parvenu à prendre le dessus. Au début de son tour, le marqueur Force de siège montre qu'il a un avantage de force de 3 points, ce qui signifie qu'il remporte l'attaque. Le cube bleu est retiré et conservé par le joueur des Britanniques. Puisque Louisbourg possède un symbole colon, ce joueur doit choisir s'il veut jouer une carte avec ce symbole afin d'y placer un de ses cubes Village. Il décide effectivement de s'en emparer en jouant la carte New York. Il place donc un de ses cubes sur la localisation. Il prend enfin la carte localisation Louisbourg dans son tas "Available Location Cards" et la place sur le dessus de sa pile de défausse.*

Le joueur des Français doit, quant à lui, choisir une carte empire dans son tas "British Siege" et la replacer dans son tas "Available Empire Cards". Il place ensuite les cartes restantes sur sa pile de défausse. Le joueur des Britanniques récupère toutes les cartes de son tas "British Siege" et les place sur sa pile de défausse.

Notez que le joueur des Français ne retire pas la carte Louisbourg de son tas "Available Location Cards". Cette carte est désormais effectivement inutile.

Renforcer un siège

Pour augmenter votre force dans une attaque de siège, que vous soyez l'attaquant ou le défenseur, vous pouvez jouer une carte possédant un ou plusieurs symboles force militaire. Vous avancez le marqueur Force de siège en votre faveur d'un nombre de cases égal au nombre de symboles force militaire présents sur la carte. S'il y a deux sièges en cours, vous devez choisir lequel des deux sièges bénéficiera de la carte.

Une fois jouée, vous placerez cette carte sur l'emplacement "British/French Siege" correspondant : si les Britanniques sont les attaquants et que vous jouez les Français, vous devrez placer votre carte sur l'emplacement "British Siege" de votre côté du plateau. Il en va de même pour les cartes localisation que vous jouez pour bénéficier de leur force militaire.

Vous ne pouvez renforcer que les localisations qui sont reliées à Québec (si vous jouez les Français) ou Boston (si vous jouez les Britanniques) via une succession de liaisons entre localisations que vous contrôlez. Ces liaisons peuvent être effectuées sur une rivière, un lac, une route ou encore sur la mer. Les chemins des indiens ne comptent pas comme liaison. Vous n'avez pas besoin de jouer de cartes pour les trajets le long de ces liaisons.

Carte fortification Une carte fortification peut être jouée lors d'une attaque de siège MAIS seulement par le joueur défenseur. Jouée de cette manière, la carte offre une force supplémentaire de 1. Notez que vous ne pouvez pas placer un disque Fortification sur une ville déjà assiégée.

Symbole navire Une carte possédant un symbole navire a une force militaire de 1 si elle est utilisée lors d'une attaque de siège si la localisation attaquée possède aussi un symbole navire. Si la carte localisation possède à la fois un symbole navire et un symbole force militaire, vous ne pouvez utiliser qu'un seul de ces symboles : la carte n'ajoutera pas 2 à votre force.

Chef militaire Jouer une carte Chef militaire est une action gratuite et ajoute 1 à votre force de siège.

Raid

Pour lancer un raid, jouez une ou plusieurs cartes qui mentionnent qu'elles peuvent être utilisées pour un raid. Une carte permet de lancer un raid sur une localisation directement reliée à une localisation que vous contrôlez. Deux cartes permettent un raid sur une localisation distante de deux liaisons, trois cartes pour une distance de trois liaisons et ainsi de suite. Jouer une carte Prêtre ou Chef indien permet d'augmenter la portée du raid, comme si c'était une autre carte permettant un raid. Cependant, ces cartes ne peuvent pas être utilisées seules pour lancer un raid.

Vous devez payer 1 d'argent pour chaque carte Indiens d'Amérique que vous jouez, et pas uniquement pour la première.

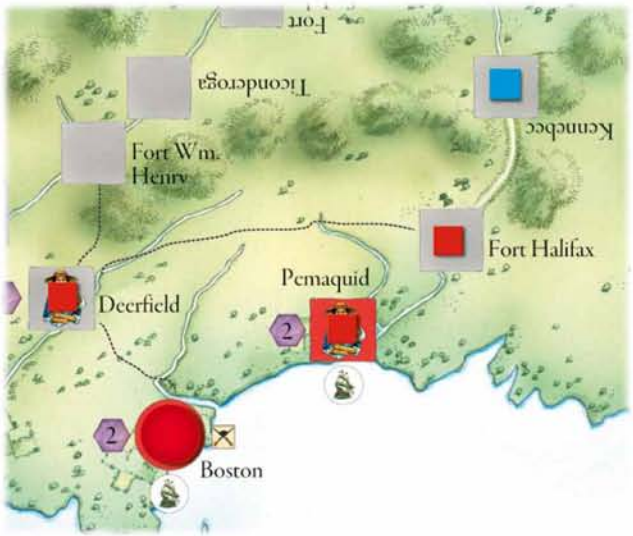
Les raids ne sont possibles que le long des rivières, des lacs, des routes et des chemins des indiens. Vous pouvez combiner ces différents types de liaisons. Les localisations au bord du même lac sont toutes reliées entre elles. Pour lancer un raid vous n'avez donc nullement besoin de jouer de carte localisation ni de symbole de transport.

• Version française (non officielle) : Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*), MSN (chat) : g.gaude@hotmail.fr - 22 Avril 2011 •

Vous pouvez lancer un raid au-delà d'une localisation non fortifiée contrôlée par l'adversaire. Vous ne pouvez pas lancer un raid sur une localisation fortifiée (possédant un disque Fortification), ni sur une localisation au-delà d'une localisation fortifiée.

Votre adversaire a la possibilité de bloquer votre raid. Il peut le faire en jouant une carte de sa main qui mentionne qu'elle peut bloquer un raid. Votre adversaire peut également bloquer votre raid en jouant la carte localisation de la localisation concernée par votre raid. La carte jouée pour bloquer le raid est ensuite placée sur sa pile de défausse. Votre adversaire n'a pas à payer d'argent pour jouer une carte Indiens d'Amérique pour bloquer un raid.

Si le raid n'est pas bloqué, vous prenez le cube ou le disque de la localisation attaquée. Si vous avez pris le disque de la localisation, votre avbersaire le remplace par un cube, c'est-à-dire qu'une ville devient un village. Vous conservez ce cube, ou ce disque, et il vous rapportera des points de victoire supplémentaires en fin de partie.



EXEMPLE : *A partir de Kennebec, le joueur des Français pourrait lancer des raids sur Fort Halifax (route), Deerfield (route – chemin des indiens), Pemaquid (route – rivière) et Boston (route – chemin des indiens – chemin des indiens). Un raid sur Boston oblige à jouer trois cartes éligibles pour un raid.*

Dans cet exemple, Deerfield est fortifiée. Les Français ne peuvent maintenant lancer un raid que sur Fort Halifax et Pemaquid. Il n'est pas possible de lancer un raid sur Boston via Pemaquid (les raids étant impossibles par la mer).

Vous pouvez reprendre le contrôle d'une localisation si vous avez encore une carte localisation le permettant, en choisissant l'action "Coloniser une localisation".

Embuscade

Jouer une carte ayant la capacité de faire une embuscade. L'autre joueur peut maintenant bloquer cette embuscade avec une carte mentionnant qu'elle peut bloquer une embuscade. Cette carte doit être jouée de la main du joueur et non de la réserve. La carte utilisée pour bloquer une embuscade est placée sur la pile de défausse du joueur. Votre adversaire n'a pas à payer pour utiliser une carte Indiens d'Amérique pour bloquer votre embuscade.

Si l'embuscade n'est pas bloquée, alors le joueur victime de l'embuscade doit sélectionner une carte possédant le symbole embuscade (symbole ci-contre) provenant soit de sa main soit de sa réserve et qu'il replacera dans son tas "Available Empire Cards". Si ce joueur ne possède pas une telle carte dans sa main, il doit vous le prouver en vous montrant toutes les cartes de sa main. Il ne perdra dans ce cas aucune carte.

Prêtre / Chef indien

Lorsque vous jouez l'une de ces cartes, votre adversaire doit vous donner une carte neutre Indiens d'Amérique provenant soit de sa main soit de sa réserve. Vous placez alors cette carte sur votre pile de défausse. Si votre adversaire ne possède pas une telle carte, il doit alors vous le prouver en vous montrant toutes les cartes de sa main.

Actions financières

Prendre de l'argent

Jouez une carte localisation possédant le symbole argent et prenez à la banque une somme d'argent égale à la valeur indiquée dans la pièce.

Marchand

Jouez une carte possédant un symbole navire. Vous pouvez ensuite jouer autant de cartes que vous voulez possédant le symbole argent et prendre la somme d'argent indiquée pour chaque carte.

Commerçant

Jouez la carte Commerçant et vous pouvez ensuite jouer une ou plusieurs cartes localisation possédant le symbole fourrure. Chaque carte au symbole fourrure jouée vous rapporte 2 d'argent de la banque.

Piraterie

Seul le joueur des Français peut réaliser l'action piraterie. Jouez la carte Louisbourg et une autre carte possédant un symbole navire. Vous prenez 2 d'argent au joueur des Britanniques. Si ce dernier n'a pas suffisamment d'argent, vous prenez alors la somme restant due à la banque.

Actions de gestion des cartes

Choisir une carte empire

Vous choisissez une carte empire, provenant soit de votre tas "Available Empire Cards", soit du tas de cartes empire neutres, et vous la placez sur votre pile de défausse. Payez à la banque la somme d'argent éventuellement indiquée sur cette carte. Vous ne pouvez jamais prendre une carte de la couleur de votre adversaire, et vous ne pouvez pas non plus choisir une carte localisation.

Par exemple, si vous choisissez une carte empire neutre Fortification, vous devrez payer 3 d'argent à la banque.

Défausser une ou plusieurs cartes

Vous pouvez vous défausser d'une ou plusieurs cartes de votre main, en les plaçant sur votre pile de défausse. La première carte défaussée ne coûte rien. Par contre, pour chaque carte supplémentaire défaussée, vous devez payer 1 d'argent à la banque. Par exemple, si vous défaussez trois cartes vous devrez payer 2 à la banque.

Placer une carte en réserve

La réserve vous offre la possibilité de mettre des cartes de côté afin de pouvoir les prendre ultérieurement, lorsqu'elles seront plus utiles. Sélectionnez une carte de votre main et placez-la, face visible, sur l'emplacement "Reserve". Vous pouvez placer dans votre réserve autant de cartes que vous le voulez. Toutefois, votre adversaire doit être en mesure de voir distinctement les cartes présentes dans votre réserve.

Récupérer les cartes de votre réserve ne compte pas pour une action, c'est une action gratuite, comme expliqué ci-dessous.

Récupérer sa réserve

Vous pouvez récupérer les cartes de votre réserve et les replacer dans votre main. Vous devez récupérer toutes les cartes de votre réserve lors de cette action gratuite et, pour chaque carte récupérée, vous devez payer 1 d'argent à la banque. Si vous ne pouvez pas payer pour toutes les cartes de votre réserve, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Notez que vous pouvez ainsi avoir plus de 5 cartes en main.

Gouverneur

Lorsque vous jouez la carte Gouverneur, sélectionnez au choix une ou deux cartes dans votre main et replacez-les dans les tas "Available Location/Empire Cards" correspondants. C'est une manière pour vous de réduire le nombre de cartes dans votre pioche. Si vous choisissez de retourner une carte localisation, vous la replacerez alors dans le tas "Available Location Cards". Si vous choisissez une carte empire, vous la replacerez dans le tas "Available Empire Cards". Si c'est une carte empire neutre, vous la replacerez dans le tas du même type. Vous pourrez toujours reprendre une carte précédemment retournée, dans les tours ultérieurs. Pour reprendre une carte localisation, vous devrez coloniser à nouveau cette localisation, en jouant une carte possédant un symbole colon si nécessaire.

• Version française (non officielle) : Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*), MSN (chat) : g.gaude@hotmail.fr - 22 Avril 2011 •

Intendant

Vous devez payer 2 d'argent à la banque pour jouer la carte Intendant (les intendants français étaient notoirement corrompus). Sélectionnez une carte de votre choix dans votre pile de défausse et placez-la dans votre main.

Soutien de la patrie

Jouez votre carte Soutien de la patrie est une action gratuite. Piochez trois cartes dans votre pioche. Si votre pioche ne contient pas suffisamment de cartes, mélangez votre pile de défausse pour constituer votre nouvelle pioche. Vous ne vous défaussez de cette carte qu'après avoir pioché les trois cartes (de sorte que vous ne pouvez pas jouer cette carte et la piocher à nouveau dans votre nouvelle pioche juste après avoir mélangé votre pile de défausse). Notez que vous pourriez très bien jouer cette carte (action gratuite), puis jouer la carte Intendant (1 action) pour la récupérer dans votre pile de défausse et la rejouer une seconde fois (action gratuite) dans le même tour.

Autres actions

Se retirer d'un siège

Vous pourrez choisir de vous retirer d'un siège. Cette action gratuite doit être résolue comme si vous perdiez une attaque de siège, c'est-à-dire que vous perdez une carte empire parmi celles de votre tas "British/French Siege" (cette carte retourne dans son tas d'origine). Les cartes restantes sont placées sur votre pile de défausse. Votre adversaire replace quant à lui toutes les cartes de son tas "British/French Siege" sur sa pile de défausse. Enfin, enlevez de la localisation le marqueur Localisation assiégée.

Passer

L'action de passer consiste à ne rien faire. Toutefois, passer ne vous empêchera pas de réaliser d'autres actions dans les prochains tours.

Fin de la partie

Le joueur des Britanniques remporte immédiatement la partie s'il s'empare de Québec (c'est-à-dire qu'il remporte une attaque de siège à Québec).
Le joueur des Français remporte immédiatement la partie s'il s'empare de Boston ou New York (c'est-à-dire qu'il remporte une attaque de siège à Boston ou New York).
Il n'est pas nécessaire de placer un cube sur ces villes pour gagner la partie dans ces conditions.

Sinon, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'une des deux autres conditions suivantes (a ou b) soit réalisée :

a) Il n'y a aucun siège en cours au début du tour d'un joueur ET ce joueur a placé tous ses disques OU tous ses cubes sur le plateau,

b) Il n'y a aucun siège en cours au début du tour d'un joueur ET ce joueur a capturé 12 points de valeur de cubes ou disques à son adversaire (un cube compte pour 2 points de valeur et un disque pour 4 points).

Chaque joueur additionne tous ses points de victoire. Vous marquez des points de victoire pour les localisations que vous contrôlez (vous y avez un cube ou un disque), comme indiqué sur le plateau. Si vous avez un disque sur une localisation, vous marquez le double des points de victoire indiqués pour cette localisation.

Vous marquez également 2 points de victoire pour chaque cube capturé à votre adversaire et 4 points par disque capturé.

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie.
En cas d'égalité, c'est le joueur des Français qui est déclaré vainqueur.

Credits

Game designed by Martin Wallace
Artwork by Peter Dennis
Graphic design by Solid Colour

Playtested by Andy Ogden, Mike Young, Alan Paull, Richard Spilsbury, Richard Dewsbery, Jerry Elsmore, Alan McClenahan, Simon Bracegirdle, Nigel Drury, Michael Young, Peter Johnston, Coleman Charlton, Kurt Fischer, Dave Platnick and Al Roireau.

Historical commentary by John Ellis.

Thanks to Julia Wallace, James Hamilton, Richard Dewsbury, Andy Callan and David Gatheral.

If you have any difficulties then you can contact me at **martin@treefroggames.com** or check the Treefrog website, **www.treefroggames.com** for a faq. If you have any problems with damaged or missing pieces then please contact Julia at **julia@treefroggames.com**.

The rules to 'A Few Acres of Snow' are © Martin Wallace 2011.
All artwork is © Treefrog Limited.

Notes du concepteur et conseils sur le jeu

Le joueur le plus sagace aura remarqué que le mécanisme central de "A Few Acres of Snow" est grandement inspiré du jeu de cartes au succès mondial, Dominion. Je suis heureux d'adapter les idées d'autres jeux lorsque je trouve qu'elles correspondent bien au thème. Le principe d'un *deck building** dans le jeu crée un délai entre ce que veulent les joueurs et le moment où ils l'obtiennent, ce qui était un enjeu majeur pour les deux combattants. Ce fut une guerre menée de longue haleine.

Le thème m'a été suggéré par mon ami, John Ellis, qui se trouve être également un spécialiste d'histoire militaire. Il vient tout juste de faire une recherche sur la période pour l'écriture d'un livre et a été frappé de voir combien les mouvements étaient limités aux rivières. John a bien voulu rédiger le commentaire historique qui figure ci-dessous.

Au moment où j'écris ces lignes, j'ai joué à ce jeu plus qu'aucun autre joueur et je n'ai toujours qu'une vague idée de l'éventail des stratégies pouvant être adoptées. Je ne peux donc pas donner de conseil judicieux pour bien jouer. Ce que je sais c'est que les premières fois que vous jouerez à ce jeu, vous serez submergé par le champ des actions disponibles, et que vous mettrez beaucoup de temps à terminer la partie. Le premier point est une question d'expérience. Vous vous rendrez compte avec quelques parties que seul un petit nombre d'actions est réalisable habituellement et que, pour beaucoup, cela implique d'avoir la bonne carte en main et que si vous ne l'avez pas il n'est même pas la peine d'envisager cette action. Le second point dépend de la pression que les joueurs se mettent l'un sur l'autre. La fin de partie la plus probable est qu'un joueur parvienne à placer tous ses disques. Si aucun des joueurs n'arrive à développer ses villages, alors la partie va durer longtemps. Si l'un des joueurs s'aperçoit qu'il a un avantage de points, il aurait alors intérêt à développer ses villages aussi vite que possible avant que l'autre joueur ne puisse réagir.
Le titre est tiré d'une citation supposée de Voltaire (qui ne manque pas de répondant). Il est censé être sa réponse à la nouvelle de la chute de Québec :"Ah, ce n'est que quelques arpents de neige".
Martin Wallace

(* NdT) : Le *deck building* est un jeu de cartes où vous constituez votre paquet de jeu et/ou votre main en cours de partie, contrairement aux jeux où tout vous est fourni dès le début.

• Version française (non officielle) : Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*), MSN (chat) : g.gaude@hotmail.fr - 22 Avril 2011 •

Liste complète des cartes

Sauf mention contraire, il n'y a qu'une carte de chaque exemplaire listé ci-dessous.

Cartes britanniques

Initial Draw Deck (pioche initiale)

Boston
New Haven
New York
Norfolk
Pemaquid
Philadelphia
St. Mary's

Available Location Cards
(cartes localisation disponibles)

Albany
Baltimore
Canso
Cumberland
Deerfield
Detroit
Fort Beausejour
Fort Duquesne
Fort Frontenac
Fort Halifax
Fort Niagara
Fort Presqu' Isle
Fort St. John
Fort Stanwix
Fort Venango
Fort William Henry
Gaspe
Halifax
Kennebec
Louisbourg
Oswego
Port Royal
Richmond
Tadoussac
Ticonderoga
Trois Rivieres

Available Empire Cards
(cartes empire disponibles)

Bateaux
Fortification
Governor
Home Support
Indian Leader
Military Leader
Militia *x 3*
Rangers
Regular Infantry *x 6*
Settlers
Ships *x 2*
Siege Artillery
Trader

Cartes françaises

Initial Draw Deck (pioche initiale)

Gaspe
Louisbourg
Montreal
Quebec
Port Royal
Tadoussac
Trois Rivieres
Bateaux
Regular Infantry
Trader

Available Location Cards
(cartes localisation disponibles)

Albany
Canso
Detroit
Fort Beausejour
Fort Duquesne
Fort Frontenac
Fort Halifax
Fort Niagara
Fort Presqu' Isle
Fort St. John
Fort Stanwix
Fort Venango
Fort William Henry
Halifax
Kennebec
Michillimackinac
Oswego
Pemaquid
Ticonderoga

Available Empire Cards
(cartes empire disponibles)

Coureurs de Bois
Fortification
Governor
Home Support
Intendant
Military leader
Militia *x 3*
Native Americans
Priest *x 2*
Regular Infantry *x 3*
Ships
Siege Artillery
Trader

Cartes neutres

Fortification *x 2*
Native Americans *x 5*
Settlers *x 2*

Déroulement d'un tour

1. Vérifiez si vous avez remporté une attaque de siège.

2. Réalisez deux actions (une seule au premier tour).

3. Complétez votre main à cinq cartes (mélangez la pile de défausse dès qu'elle est épuisée).

Actions d'expansion

Coloniser une localisation – carte localisation reliée + carte symbole transport (+ carte symbole colon si nécessaire). Placez un cube sur la localisation et placez la carte localisation sur votre pile de défausse.

Développer une localisation – carte localisation concernée + carte symbole colon. Remplacez le cube par un disque.

Fortifier une localisation – carte localisation concernée + carte fortification + 3 d'argent. Placez un disque Fortification sur la localisation.

Actions offensives

Assiéger une localisation – carte localisation reliée + carte symbole transport + carte symbole force militaire (peut être un symbole navire si la localisation attaquée possède un symbole navire). Voir les règles pour plus de détails.

Renforcer un siège – toute carte possédant une force militaire. Un symbole navire compte pour 1 point de force si la localisation possède un symbole militaire. L'artillerie de siège coûte 3 d'argent supplémentaire. La carte doit être placée sur votre tas "Siege" correspondant. Jouer la carte Chef militaire est une action gratuite.

Raid – Jouez une carte éligible au raid. Lancez un raid sur une localisation reliée à la localisation que vous contrôlez (rivière, route, chemin des indiens ou lac). Lancez un raid sur une localisation au-delà pour chaque carte supplémentaire éligible au raid (cartes Prêtre et Chef indien utilisables). L'adversaire peut bloquer votre raid en jouant une carte le permettant ou la carte localisation de la localisation concernée par le raid. Vous ne pouvez pas lancer un raid sur une localisation possédant un disque Fortification. Si le raid réussit, capturez alors le cube/disque adverse de la localisation. Le propriétaire remplace un disque capturé par un cube.

Embuscade – Jouez une carte éligible à l'embuscade. L'adversaire peut bloquer votre embuscade en jouant une carte le permettant. Si l'embuscade réussit, l'adversaire doit replacer une carte possédant le symbole embuscade, soit de sa main soit de sa réserve, sur son tas "Available Empire Cards". S'il n'en a pas, il doit vous montrer les cartes de sa main pour vous le prouver.

Prêtre/Chef indien – Votre adversaire doit vous donner une carte neutre Indiens d'Amérique de sa main ou de sa réserve. S'il n'en a pas, il doit vous montrer les cartes de sa main pour vous le prouver. Placez la carte neutre Indiens d'Amérique sur votre pile de défausse.

Actions financières

Prendre de l'argent – Jouez une carte localisation et prenez la somme d'argent indiquée.

Marchand – Jouez une carte avec un symbole navire puis autant de cartes possédant un symbole argent que vous souhaitez. Prenez une somme d'argent égale aux cartes jouées.

Commerçant – Gagnez 2 d'argent pour chaque carte jouée possédant un symbole fourrure.

Piraterie – Joueur des Français seulement. Jouez la carte Louisbourg avec une carte symbole navire. Prenez 2 d'argent au joueur des Britanniques. S'il n'a pas assez d'argent, prenez la somme restant due à la banque.

Actions de gestion des cartes

Choisir une carte – Prenez une carte empire ou une carte neutre dans les tas de cartes disponibles correspondants. Payez l'argent à la banque si nécessaire. Ajoutez cette carte sur le dessus de votre pile de défausse.

Défausser des cartes – Placez une ou plusieurs cartes de votre main sur votre pile de défausse. La première carte défaussée ne coûte rien, chaque carte défaussée supplémentaire coûte 1 d'argent.

Placer une carte en réserve – Placez une carte sur votre réserve. Vous pouvez placez dans votre réserve autant de cartes que vous voulez.

Récupérer sa réserve – Prenez toutes les cartes de votre réserve et replacez-les dans votre main. Vous devez payer 1 d'argent pour chaque carte reprise. Si vous ne pouvez pas payer pour toutes les cartes de votre réserve, vous ne pouvez pas effectuer cette action. Action gratuite.

Gouverneur – Sélectionnez une ou deux cartes de votre main et replacez-les dans les tas "Available Location/Empire Cards" correspondants.

Intendant – Joueur des Français seulement. Payez 2 d'argent pour choisir et mettre dans votre main une carte de votre choix issue de votre pile de défausse.

Soutien de la patrie – Piochez trois cartes dans votre pioche. Action gratuite.

Autres actions

Se retirer d'un siège – Retirer le marqueur Localisation assiégée de la localisation attaquée. Résoudre cette action comme si vous perdiez une attaque de siège. Action gratuite.

Passer – Ne faites rien.

• Version française (non officielle) : Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*), MSN (chat) : g.gaude@hotmail.fr - 22 Avril 2011 •