

# Wilderness War

## Jeu stratégique de la guerre de Sept Ans au Canada

Errata du 13 août 2002 intégré

### CARTES DE STRATÉGIE

Les valeurs d'activation sont données entre crochets [#].

#### **ACADIANS EXPELLED (*Expulsion des Acadiens*) (#66) [2]**

Placez deux unités de Réguliers 3-4 à Halifax. Le joueur français place une unité de Coureurs à Québec ou Louisbourg et restaure à pleine puissance toutes les unités réduites de Coureurs et de Milice Canadienne.

*Carte utilisée seulement dans les scénarios commençant en 1755.*

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

#### **AMBUSH! (*Embuscade !*) (#11-12) [1]**

*Jouez cet événement avant une Bataille en régions sauvages ou en montagne si vous avez des Auxiliaires. Ne peut pas être joué si l'ennemi a un fort, de l'Infanterie Légère, ou plus d'Auxiliaires que vous.*

Tirez le premier, avec vos facteurs de combat doublés (avant tout décalage de colonne éventuel), à moins que l'ennemi ne joue lui aussi un événement AMBUSH!

#### **AMPHIBIOUS LANDING (*Débarquement amphibie*) (#17-20) [1]**

*Jouez cet événement après un mouvement naval le long d'une flèche "Amphib". Ne peut pas être joué lors d'une année où LOUISBOURG SQUADRONS a déjà été joué.*

L'unité ou force peut débarquer dans un espace occupé ou contrôlé par les Français (placez un marqueur "Amphib").

#### **BASTIONS REPAIRED (*Réparation des bastions*) (#5) [1]**

Remplacez un marqueur "Siege 1" ou "Siege 2" se trouvant sur la carte par un "Siege 0". (Il vous faut utiliser une Phase d'Action entière pour jouer cet événement.)

#### **BLOCKHOUSES (*Casemates*) (#13) [1]**

*Jouez cet événement avant que l'ennemi n'effectue un jet sur la Table de Raid.*

Tous les Raids ennemis lors de l'année en cours s'effectueront sur la colonne Fortin (utilisez le marqueur "Blockhouses" comme aide-mémoire).

#### **BRITISH COLONIAL POLITICS (*Vie politique coloniale anglaise*) (#41-42) [3]**

Déplacez le marqueur "Provincial Assemblies" d'une case dans la direction qui vous est favorable. (Si le Français joue cette carte, c'est le joueur anglais qui, en cas de besoin, retire de la carte les unités de Provinciaux.)

#### **BRITISH MINISTERIAL CRISIS (*Crise ministérielle anglaise*) (#37) [3]**

Le joueur anglais doit se défausser d'une carte BRITISH REGULARS, HIGHLANDERS, LIGHT INFANTRY, TROOP TRANSPORTS, ou VICTORIES IN GERMANY s'il en a dans sa main.

#### **BRITISH REGULARS (*Réguliers anglais*) (#57-59) [3]**

*Ne peut pas être joué si un événement BRITISH REGULARS a déjà été joué cette saison.*

Placez trois unités de Réguliers 3-4, et un chef, s'il en reste, dans n'importe quel(s) port(s).

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

#### **BRITISH REGULARS (*Réguliers anglais*) (64) [3]**

*Ne peut pas être joué si un événement BRITISH REGULARS a déjà été joué cette saison.*

Placez trois unités de Réguliers 3-4 et un chef, s'il en reste, dans n'importe quel(s) port(s).

*Carte utilisée seulement dans les scénarios commençant en 1755.*

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

### **CALL OUT MILITIAS (*Appel aux milices*) (#49-52) [1]**

Placez 1 unité de Milice dans une Case de Milice ou restaurez-en 2 à pleine puissance.

*Le joueur français ne peut placer que des unités de Milice Canadienne et uniquement dans la Case de Milice du Saint-Laurent. Le joueur anglais ne peut placer que des unités de Milice Coloniale et uniquement dans la Case de Milice du Nord et/ou du Sud.*

### **CAMPAIGN (*Campagne*) (#1-4) [3]**

Activez deux chefs de votre choix et leurs forces. Une fois choisis, menez à bien toutes les actions du premier avant de passer au second. Personne ne peut se déplacer plus d'une fois. Tous deux peuvent utiliser le mouvement naval.

### **CHEROKEES (#30) [1]**

*Ne peut pas être joué après CHEROKEE UPRISING.*

Placez dans une fortification anglaise du Département du Sud toutes les unités d'Indiens cherokee (à rayure VERTE) ne se trouvant pas sur la carte et restaurez à pleine puissance toute unité cherokee réduite. Les Français peuvent jouer CHEROKEE UPRISING (placez le marqueur).

### **CHEROKEE UPRISING (*Soulèvement cherokee*) (#31) [3]**

*Jouez cet événement si l'événement CHEROKEES a eu lieu.*

Le joueur anglais doit éliminer deux unités (disponibles, non assiégées) de Réguliers, une de Provinciaux du Sud, et toutes les unités d'Indiens cherokee (à rayure VERTE) (retournez le marqueur Cherokees), et il ne peut pas jouer l'événement CHEROKEES.

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

### **COEHORNS & HOWITZERS (*Coehorns & obusiers*) (#8) [1]**

*Jouez cet événement si vous avez des Réguliers en train d'attaquer ou de défendre dans un siège et/ou un assaut.*

Recevez un +2 sur le jet de siège si vous attaquez ou un -2 si vous défendez, ainsi qu'un +2 sur la TRC durant un assaut.

### **COLONIAL RECRUITS (*Recrues coloniales*) (#46) [2]**

Lancez un dé et restaurez à pleine puissance ce nombre d'unités réduites de Coureurs, Rangers, Infanterie Légère, ou Provinciaux.

### **COURIER INTERCEPTED! (*Interception d'un courrier !*) (#35) [3]**

Sur un jet de dé de 3-6, tirez au hasard une carte dans la main de votre adversaire et placez-la dans votre jeu.

### **DIPLOMATIC REVOLUTION (*Révolution diplomatique*) (#69) [3]**

*L'alliance continentale contre l'Angleterre intensifie la guerre.*

*Ne peut pas être joué après QUIBERON BAY.*

Récupérez une carte FRENCH REGULARS ou TROOP TRANSPORTS dans la défausse. À partir de la saison prochaine, les Français reçoivent 9 cartes.

*Carte utilisée seulement dans les scénarios commençant en 1755.*

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

### **FIELDWORKS (*Fortifications de campagne*) (#9-10) [1]**

*Jouez cet événement avant une Bataille si vous avez des Troupes de Métier.*

Si vous êtes le défenseur, placez un marqueur — l'attaquant subit une colonne de décalage vers la gauche. Si vous êtes l'attaquant, retirez le marqueur du défenseur. (Un marqueur est également retiré du jeu si l'attaquant gagne, ou à tout moment si son propriétaire le désire.)

Une fois placés sur la carte, les fortifications de campagne sont retirées uniquement quand 1) le Défenseur qui les utilise perd une bataille, 2) l'Attaquant joue un événement FIELDWORKS, ou 3) des unités amies dans l'espace de "Fieldworks" décident de les détruire (à tout moment). Si l'espace contenant les fortifications de campagne vient à être inoccupé, le premier joueur qui y entre peut les utiliser.

#### **FRANÇOIS BIGOT (#36) [2]**

*L'administrateur canadien détourne des fonds royaux.*

Le joueur français se défausse d'une carte au hasard. (S'il s'agit de la carte SURRENDER!, l'ensemble des cartes devra être battu à nouveau à la fin de la saison.)

#### **FRENCH REGULARS (Réguliers français) (#55-56) [3]**

*Ne peut pas être joué si un événement FRENCH REGULARS a déjà été joué cette saison ou après QUIBERON BAY.*

Placez deux unités de Réguliers 3-4, et, s'ils ne sont pas encore en jeu, Montcalm, Lévis, et Bougainville à Québec ou à Louisbourg.

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

#### **FRENCH REGULARS (Réguliers français) (68) [3]**

*Ne peut pas être joué si un événement FRENCH REGULARS a déjà été joué cette saison ou après QUIBERON BAY.*

Placez deux unités de Réguliers 3-4, et, s'ils ne sont pas encore en jeu, Montcalm, Lévis, et Bougainville à Québec ou à Louisbourg.

*Carte utilisée seulement dans les scénarios commençant en 1755.*

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

#### **FOUL WEATHER (Gros temps) (#14) [2]**

*Jouez cet événement au moment où l'ennemi va se déplacer.*

Pour la force, unité, ou chef activée, le mouvement terrestre ou en canots est limité à 2 espaces et le mouvement naval est interdit.

#### **GEORGE CROGHAN (#16) [1]**

*Un commerçant anglais de la frontière fournit des éclaireurs.*

*Jouez cet événement après avoir activé une unité de Troupes de Métier ou une force comprenant des Troupes de Métier.*

L'unité ou force n'est pas obligée de s'arrêter lorsqu'elle traverse des espaces de régions sauvages.

*Si FOUL WEATHER est joué, il doit l'être avant que cette carte ne soit elle-même jouée.*

#### **GOVERNOR VAUDREUIL INTERFERES (Interférence du Gouverneur Vaudreuil) (#22) [3]**

Choisissez 2 chefs français non assiégés sur la carte et inversez leurs positions. (Vous ne pouvez pas choisir Louisbourg si la carte LOUISBOURG SQUADRONS a été retirée du jeu, interdisant ainsi le mouvement naval aux Français.)

#### **HIGHLANDERS (#60) [3]**

*Si vous jouez un scénario commençant en 1755, cet événement ne peut être joué qu'après 1758 ou que WILLIAM PITT a été joué.*

Placez quatre unités de Highlanders 4-4 et deux chefs, s'il en reste, dans n'importe quel(s) port(s).

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

#### **HIGHLANDERS (#61) [1]**

*Si vous jouez un scénario commençant en 1755, cet événement ne peut être joué qu'après 1758 ou que WILLIAM PITT a été joué.*

Placez une unité de Highlanders 4-4 et un chef, s'il en reste, dans n'importe quel(s) port(s).

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

#### **HIGHLANDERS (#63) [1]**

*Jouez cet événement après 1758 ou après que WILLIAM PITT a été joué.*

Placez une unité de Highlanders 4-4 et un chef, s'il en reste, dans n'importe quel(s) port(s).

*Carte utilisée seulement dans les scénarios commençant en 1755.*

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

### **INDIANS DESERT (*Désertions d'Indiens*) (#33) [2]**

Éliminez jusqu'à deux unités indiennes non assiégées d'un seul espace de votre choix. (Si nécessaire, retirez les marqueurs "Alliés").

### **INTRIGUES AGAINST SHIRLEY (*Intrigues contre Shirley*) (#70) [2]**

*Jouez cet événement si les Français ont au moins 1 PV et si Shirley n'est pas assiégé.*

Éliminez Shirley.

*Carte utilisée seulement dans les scénarios commençant en 1755.*

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

### **IROQUOIS ALLIANCE (*Alliance iroquoise*) (#28) [3]**

*Jouez cet événement si seul votre camp possède des fortifications à Oswego ou Oneida Carry West ou Oneida Carry East. Johnson doit également se trouver dans un rayon de 2 espace du village GRIS pour que les Anglais puissent jouer cet événement.*

Placez dans leurs villages un nombre, égal au maximum au résultat d'un jet de dé, d'unités indiennes à rayure GRISE de tribus actuellement non ennemies. Pour chaque unité que vous pourriez placer, vous pouvez à la place en restaurer 2 à pleine puissance.

### **LAKE SCHOONER (*Goélette fluviale*) (#15) [1]**

*Jouez cet événement quand l'ennemi entre dans un espace de fortification amie en utilisant une liaison de rive de lac (le rivage des lacs Ontario ou Erie, ou tout espace entre Île-aux-Noix et Hudson Carry North).*

L'ennemi interrompt son mouvement dans l'espace qu'il occupait précédemment.

### **LIGHT INFANTRY (*Infanterie légère*) (#54) [2]**

Placez 2 unités d'Infanterie Légère et un chef, s'il en reste, dans n'importe quelle(s) forteresse(s).

### **LOUISBOURG SQUADRONS (*Escadres de Louisbourg*) (#21) [3]**

*La Marine française opère de façon agressive.*

*Jouez cet événement si vous contrôlez Louisbourg.*

Aucun Débarquement Amphibie cette année. Sur un jet de dé de 1-3, RETIREZ cette carte du jeu, plus de mouvement naval français jusqu'à la fin de la partie, et les Anglais peuvent jouer QUIBERON BAY. (Placez les marqueurs appropriés.)

### **MASSACRE! (*Massacre !*) (#7) [1]**

*Jouez cet événement quand une pile d'unités ennemies contenant à la fois des Indiens et des Troupes de Métier capture un espace de fortin, un fort, ou une forteresse.*

Tous les Indiens dans l'espace sont éliminés.

Recevez 1 PV.

Si MASSACRE! est joué après SURRENDER!, tous les Indiens dans l'espace (amis et ennemis) sont éliminés.

Si toutes les Troupes de Métier sont éliminées dans un Assaut, MASSACRE! ne peut pas être joué.

Si un espace de fortin est détruit (au cours d'une bataille) par une force qui contient des Troupes de Métier et des Indiens, MASSACRE! peut être joué.

### **MOHAWKS (#29) [1]**

*Jouez cet événement si Johnson se trouve dans un rayon de 2 espaces de Canajoharie.*

Placez avec Johnson toutes les unités d'Indiens mohawk (à rayure ROUGE) ne se trouvant pas sur la carte et restaurez à pleine puissance toute unité mohawk réduite.

**NORTHERN INDIAN ALLIANCE (*Alliance indienne du nord*) (#23-25) [2]**

*Jouez cet événement si vous contrôlez Montréal.*

Placez des unités indiennes à rayure BLEUE et/ou — si vous avez un fort à Niagara — BLEUE/ORANGE, en nombre égal à la moitié du résultat d'un jet de dé (arrondi à l'entier supérieur), ou au résultat entier si les PV français sont >4.

Placez les unités dans leurs villages. Pour chaque unité que vous pourriez placer, vous pouvez à la place en restaurer 2 à pleine puissance.

**PROVINCIAL REGIMENTS DISPERSED FOR FRONTIER DUTY (*Dispersion de régiments provinciaux pour servir sur la frontière*) (#38) [2]**

Pour chaque marqueur "Raided" dans les Départements du Sud et du Nord, le joueur français élimine une unité non assiégée de Provinciaux appartenant à ce Département.

**QUIBERON BAY (*Baie de Quiberon*) (#62) [3]**

*La flotte française est détruite dans une bataille.*

*Jouez cet événement si la carte LOUISBOURG SQUADRONS a été retirée du jeu, si vous contrôlez Louisbourg, ou après 1759.*

Les Français ne peuvent pas jouer les événements DIPLOMATIC REVOLUTION, VICTORIES IN GERMANY, TROOP TRANSPORTS, ou REGULARS. À partir de la saison prochaine, les Français n'auront que 7 cartes et les Anglais joueront les premiers.

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

**RAISE PROVINCIAL REGIMENTS (*Levée de régiments provinciaux*) (#43-45) [2]**

*Ne peut pas être joué si les assemblées sont réticentes (Reluctant).*

Tout en veillant à respecter les limites du Assemblies Track, placez 4 unités de Provinciaux du Nord ou 2 unités de Provinciaux du Sud dans n'importe quelle(s) fortification(s) de leur Département, ou restaurez à pleine puissance tous les Provinciaux d'un Département.

**RANGERS (#53) [1]**

Placez une unité de Rangers dans une fortification, ou restaurez à pleine puissance 2 unités de Rangers.

**ROYAL AMERICANS (#65) [3]**

Placez les quatre unités de Royal Americans 4-4 et un chef, s'il en reste, dans n'importe quelle(s) forteresse(s) des Départements du Nord ou du Sud.

*Carte utilisée seulement dans les scénarios commençant en 1755.*

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

**SMALL POX (*Variole*) (#34) [3]**

Choisissez un espace où se trouvent >4 unités. L'ennemi doit éliminer un nombre de pas égal à la moitié du résultat d'un jet de dé (arrondi à l'entier supérieur), ou au résultat entier si >8 unités sont présentes (toutes les unités doivent être réduites avant de pouvoir en éliminer). Retirez ensuite tous les Indiens.

**STINGY PROVINCIAL ASSEMBLY (*Assemblée provinciale avare*) (#39-40) [2]**

*Ne peut pas être joué si les Assemblées anglaises sont Enthousiastes (Enthusiastic).*

Choisissez le Département du Nord ou du Sud. Le joueur anglais doit éliminer une des unités de Provinciaux de ce Département.

**SURRENDER! (*Reddition !*) (#6) [3] :**

*Jouez cet événement à la place d'effectuer un jet sur la Table de Siège. À Louisbourg, vous devez avoir déjà atteint un niveau de siège 1 ou 2.*

Capturez le fort ou forteresse intact. Le joueur ennemi place les défenseurs dans sa fortification non assiégée la plus proche.

N'oubliez pas de battre toutes les cartes ensemble à la fin de la saison.

**TREATY OF EASTON (*Traité d'Easton*) (#32) [2]**

*Jouez cet événement si des Troupes de Métier anglaises se trouvent dans une fortification non assiégée à Ohio Forks ou un espace adjacent.*

Éliminez toutes les unités shawnee, mingo, et Delaware (ORANGE uniquement) non assiégées.

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

**TROOP TRANSPORTS & LOCAL ENLISTMENTS (*Transports de troupes & enrôlements locaux*) (#47)**

*Le Français ne peut pas jouer cet événement après QUIBERON BAY ou si Québec est sous contrôle anglais.*

Restaurez à pleine puissance 3 unités françaises réduites de Réguliers ou 6 unités anglaises réduites de Réguliers ou d'Infanterie Légère.

**VICTORIES IN GERMANY (*Victoires en Allemagne*) (#48) [3]**

*Des victoires libèrent des troupes et des finances pour le Nouveau Monde.*

*Jouez cet événement après 1755. Le Français ne peut pas le jouer après QUIBERON BAY ou si Québec est sous contrôle anglais.*

Lancez un dé et restaurez à pleine puissance ce nombre d'unités réduites de Réguliers ou d'Infanterie Légère.

**WESTERN INDIAN ALLIANCE (*Alliance indienne de l'ouest*) (#26-27) [2]**

*Jouez cet événement si vous avez un fort à Ohio Forks.*

Placez des unités indiennes à rayure ORANGE et/ou — si vous avez un fort à Niagara — BLEUE/ORANGE, en nombre égal à la moitié du résultat d'un jet de dé (arrondi à l'entier supérieur), ou au résultat entier si les PV français sont >4.

Placez les unités dans leurs villages. Pour chaque unité que vous pourriez placer, vous pouvez à la place en restaurer 2 à pleine puissance.

**WILLIAM PITT (#67) [3]**

*Pitt met en application une stratégie globale.*

Les Highlanders, Amherst, Forbes, et Wolfe sont disponibles. Récupérez une carte HIGHLANDERS, BRITISH REGULARS, LIGHT INFANTRY, ou TROOP TRANSPORTS dans la défausse. À partir de la saison prochaine, les Anglais reçoivent 9 cartes.

*Carte utilisée seulement dans les scénarios commençant en 1755.*

RETIREZ CETTE CARTE DU JEU APRES L'AVOIR JOUEE.

*Traduction : Vincent Lefavrais* (pour toute remarque au sujet de cette traduction, vous pouvez me contacter à l'adresse [vincent.lefavrains@free.fr](mailto:vincent.lefavrains@free.fr))