



# Mohicans



# RÉSUMÉ DES RÈGLES



## SÉQUENCE DE JEU (12 tours sur 7 ans : Printemps & Été)

- I. Allocation Points de Ravitaillement (PR)
- II. Levées (Printemps uniquement) + Mouvement stratégique britannique
- III. Mouvement
- IV. Combat + Raids

- V. Sièges
- VI. Hiver : retour milices, promotions, ravitaillement, ajustement Iroquois
- VII. Combat naval (fin d'année uniquement)
- VIII. Renforts / Restauration (fin d'année)

## CONDITIONS DE VICTOIRE

- FRANÇAIS** : Tenir Albany + (New York, Boston ou Philadelphia) au début d'un tour, ou empêcher la victoire britannique.
- BRITANNIQUES** : Tenir 3 des 5 objectifs suivants (dont Québec ou Montréal) : Montréal, Québec, Louisbourg, Ft. Frontenac, Ft. Duquesne.

## PR, MOUVEMENT & COMBAT

- PR Français : 2d6+4 terre
- PR Britanniques : 2d6+6 terre, 1d6 mer
- Irréguliers (Indiens, Coureurs, Rangers) : 6 déplacements gratuits
- Réguliers & Milices : 4 déplacements (route/voie d'eau = 1 ; piste = 2, une seule par activation)

- Empilement : Ville fortifiée 10 ; Ville/Fort/Autres 5 (dont max 5 Indigènes)
- Débordement : 5:1 --> +2 PR ; 6:1 --> 1 mouvement (irrég.) ou 1 PR

Transport maritime britannique : port à port (1 PR maritime/étape)

- Terrain : Défenseur choisit, sauf si attaquant dépense 2 PR extra
- Dés : 1 dé blanc par unité. En terrain dégagé avec Réguliers : 1 dé blanc est transformé en 1 dé noir
- Embuscade (Bois + que des Irréguliers défendent) : jet d6 > 6 (+4 si aucun irrégulier dans la pile attaquante). Auto si village indien.
- Séquence : Embuscade/Débarquement --> Mêlée(s) --> Assaut(s) --> Victoire --> Récupération --> Retraite

- Bois : 2 premiers hits --> marqueur Bois. Fort : 2 premiers hits --> marqueur Fort
- Victoire : Élimination totale / unité dans fort non assailli / celui qui inflige le + de destructions (ex-aequo = défenseur)

Siège : chacun jette 2xd6 + Réguliers&Milices. Bonus +2 Québec/Louisbourg, +2 si port/voie d'eau. Le plus fort l'emporte.

## UNITÉS, IROQUOIS & HIVER

- Types : Réguliers (rouge/bleu foncé), Coloniaux (orange/bleu clair), Milices (brun), Irréguliers (vert)
- Vie : 2 points (retourner au 1er hit, éliminé au 2e). Petites unités : 1 point seulement
- Troupes de Marine : Irréguliers pour mouvement/embuscade, Réguliers pour le reste

- Raids : Irréguliers français sur anciens emplacements britanniques (coût 2 mvts). Marqueur raid = terrain Bois
- Indiens : activés par Coureurs (coûte 1 mouvement). Retourner au village si empilés sans Coureur en fin d'année. Éliminés = retirés définitivement

Hiver : Milices rentrent au bercail --> promotions possibles (1 milice victorieuse --> Colonial/Ranger brit. ou Troupe de Marine/Coureur fr.)

Ravitaillement (non reliés = éliminés). Réguliers & Milices doivent tracer ligne vers leur base (Français: Montréal/Québec ; Britannique: NY/Boston/Philadelphia). Ports dispensés.

- Iroquois : 6 tribus, 3 par camp au départ. En fin de tour, chaque Grande Victoire fait basculer 1 tribu
- Si tous les 6 Iroquois = même camp : rejoignent définitivement ce camp (+1 déplacement gratuit/tour)
- Grande Victoire : bataille gagnée (2+ Réguliers/camp), capture fortification/ville/village, 2 forts détruits, 5 marqueurs raids

## NAVAL & RENFORTS

- Combat naval : Français place 4 pièces face cachée. Britanniques en face une à une. Jet d6 + valeur du navire. Détenteur de Louisbourg +1 à cet endroit. Le plus haut passe. Ex-aequo : les deux passent.
- Renforts navals : Transport de Troupes = 5 Réguliers. Escadre de Vaisseaux = 2 Réguliers. Convoi de Ravitaillement Britannique = 4 milices + 2 Coloniaux. Corsaires/Navires de Commerce Français = 5 Indiens OU 3 milices.

## RAPPELS IMPORTANTS

- Louisbourg en mains françaises : Britanniques ne peuvent pas attaquer Québec par mer
- Restauration milices : 2 Britanniques + 2 Françaises. au début de chaque Printemps
- Irréguliers reçoivent les dégâts en dernier en Bois ; Réguliers reçoivent le 1er dégât dans les Bois
- Forts = terrain Dégagé au combat / Emplacements Raids = terrain Bois
- Québec attaquée par débarquement : +1 dé noir supplémentaire (en plus de la garnison et du bonus contre les débarquements)
- Unités en construction de fort : ne peuvent plus servir de renforts adjacents

ACTIONS	BRITANNIQUES				FRANCAIS				INDIENS	
	REGULIERS britanniques	REGULIERS Coloniaux	MILICE	RANGERS	REGULIERS français	REGULIERS Coloniaux	MILICE	COUREURS des BOIS (Troupes de Marine)	INDIENS NON IROQUOIS (INI)	IROQUOIS
PR nécessaire	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1
PM disponibles	4	4	4	6	4	6	4	6	6	4
Coût d'une Piste	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2
Déborder un fort vide	1 PR	1 PR	1 PR	1 PM	1 PR	1 PM	1 PR	1 PM	1 PM	1 PR
Activation d'INI	*	*	*	*	*	*	*	1 PM	*	*
Embuscade	*	*	*	1 PM	*	*	*	1 PM	1 PM	1 PM