



BRITISH ORDER & RULES SHEET

EACH TURN : Either ARMY MOVEMENT or SHIP MOVEMENT (or INDIAN for the French)

SHIP MOVEMENT: British can move 2 ships per turn upriver, from Bason to St. Laurent. No limit downriver, St. Laurent to Bason.

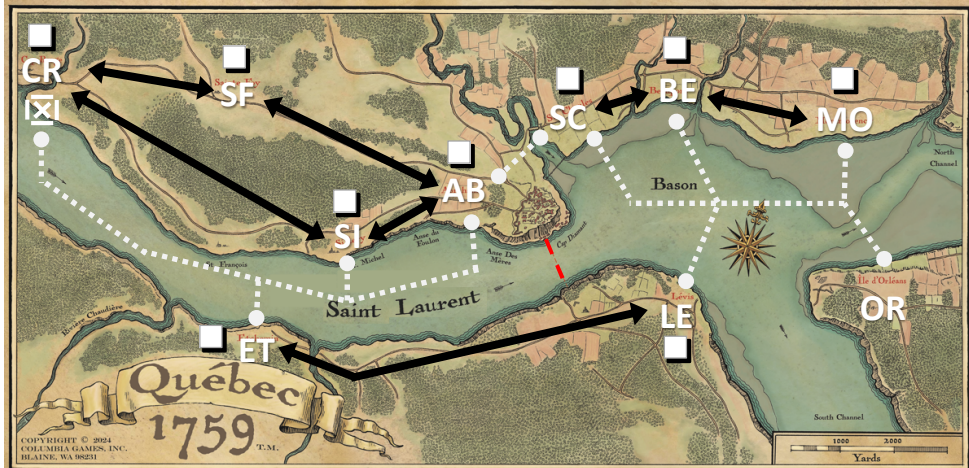
ARMY MOVEMENT: Move 1 group (or unit) to adjacent zone(s). The group may split to different zones, use **Land** or **Amphibious** movements, & not all group need to move.



Land Movement:
7 roads / 9 zones



Amphibious Movement:
4 zones connecting upstream,
5 other zones downstream
+ 2 across Saint Charles river



TWO FRENCH DESERTION RULES (1 tick boxes ☐ or 2 fill the canevas ☒ to track removals)
1: Wolfe burning farms - Remove one Québec militia per first British occupation of any zone.
2: Supply blockade - Remove one Montréal (or TR) militia after each turn British is in Cap Rouge.

FOLD HERE

There are two different river areas, St. Laurent and Bason. Amphibious Movement is restricted to the “ships” you have in each aera. The **French** cannot move in Bason area and can move a maximum 4 units in St. Laurent area but reducing by one unit per British ship there. The **British** move amphibiously one unit per ship in aera. Movement between St. Charles and Abraham is amphibious but with no restriction.

1	British CV 55	5	British CV	9	British CV	13	British CV
2	British CV	6	British CV	10	British CV	14	British CV
3	British CV	7	British CV	11	British CV	15	British CV
4	British CV	8	British CV	12	British CV	16	British CV

Each turn write one order (SHIP or ARMY). It must state # of units, the starting zone and ending zone(s). Illegal moves will not be performed

RULES SUMMARY

ORDERS - Movements: Write orders for one zone only and state # of units moving where they start & where they are going. Example : 4 AB-SF or 6 SF-AB & 3 SF-CR. You can choose which units move once orders are revealed.

Regrouping Units: before revealing orders, may transfer Combat Value (CVs) in a group.

SPECIAL UNIT - Leaders: Montcalm & Wolfe have 2 abilities. 1st, may move 1 or 2 zones by land. 2nd, leader in battle rolls 2 dice each firing turn, but is killed on doubles : Double 6s remove 2 CVs but kill leader. If double dice rolled for any reason, roll 2 dice twice.

Indians: Only order given by the french, but can move anywhere skipping all restrictions
1. **Raid** roll dice for double CVs, then retreat. May raid amphibiously landing unit. British returns fire only w/ Light infantry or Rangers
2. **Scout** choose four British units to reveal in one zone. Then returns to a battle free zone. In a regular battle stay in reserve, but get double the rolls for the pursuit rolls. Retire AT ONCE if <2 CVs or if French has <10 CVs

BATTLES - Location: if units are already present, they are the defender. If empty at the start, the French are defenders. If crossed movements (two forces going to the starting zone of the other) then the weakest force stays and defends. If tied, the French pick. If several battles happen at the same time, French pick the order.

Deployment: Defender deploys first, at least one unit per column, then attacker. Finally reveal CVs but keep reserve hidden.

Sequence: Defender 1st, then attacker: RETREAT (if desired)→ RESERVE (one unit added to one column) → FIRE (in a column -column order as desired- roll as many dice as CVs, hits on #6s). Continue until one side is routed (a column is empty) or retreats

Amphibious Combat: On the first turn of such battle defender rolls dice for twice the CVs of units that didnt come by sea. Also, if a side is routed or retreats by sea, the other side get an addt'l pursuit roll.

Skirmishes: if one player has less than 3 units, battle is not in column. Pursuit rolls ignored, if not an amphibious assault.

Retreats: Defender retreat from 2nd round. Attacker can retreat 1st turn. All retreat together and must follow movement rules including legal amphibious moves. Cannot join a battle nor go to where the attackers came from. Attacker can only return to start zone. No pursuit roll save amphibious retreat (i.e. roll then as many dice as remaining CVs).

Routs/Pursuit: When one column is empty, the enemy is routed. All pursuing units shoot even those in reserve. Routed player ignores 1 hit per 2 CVs in reserve (rounded up). Amphibious pursuit get add'l roll (i.e. roll then twice as many dice as remaining CVs).

VICTORY - British: 16 turns to take & hold Abraham. Must have more than 20 CVs.

French: Hold Abraham at end of turn 16 or reduce British to 20 CVs or less at any time.

OPTIONAL RULES

Tides: British rolls one die before each move. If 1 rolled, no ships nor amphibious movement is allowed.

Regrouping Historical: Transfer of CVs can only be made among same type units (e.g., regiments or militia).



FEUILLE DE ROUTE FRANCAISE

CHACQUE TOUR : DEPLACEMENT DE L'ARMÉE ou DES INDIENS (+ NAVAL pour les Anglais)

DÉPLACEMENT NAVAL : Juste deux bateaux Anglais peuvent remonter la rivière (vers St Laurent). Autant que souhaités vers Bason.

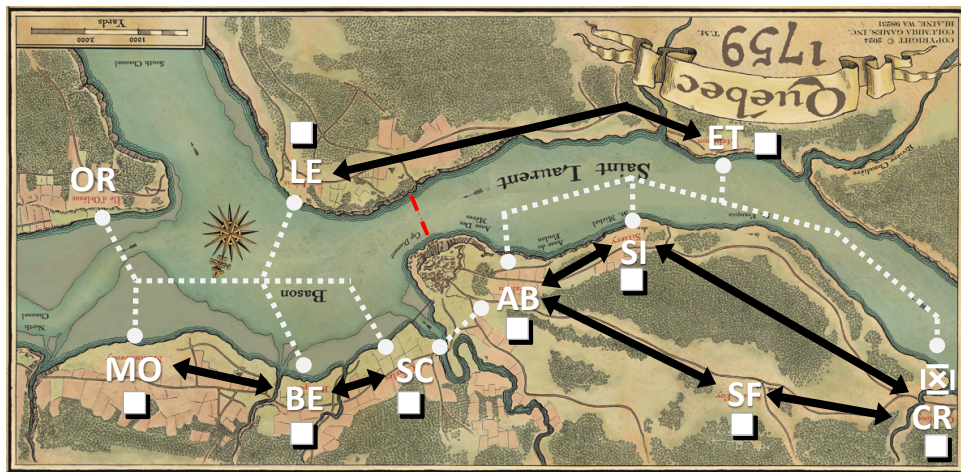
DÉPLACEMENT DE L'ARMÉE : Juste un groupe se déplace vers une ou des zones adjacente(s), par terre ou mer. Le groupe peut se diviser, voire certaines unités rester.



Mouvement Terrestre
7 routes / 9 zones



Mouvement Amphibie
4 zones connectées en amont,
5 autres à l'aval avec aussi la
traversée de la rivière St Charles



REGLES DE DESERTION COTE FRANCAIS - Suivi : 1 coche les cases ☐ ou 2 remplis la canevas ☒

- 1 Villages brûlés : Retirer une milice Québec pour chaque 1^{ère} occupation anglaise d'une zone
- 2 Blocus : Retirer une milice Montréal (ou Trois.R) par tour tant que les anglais sont à Cap Rouge

PLIER ICI

Il y a deux portions de rivière, St. Laurent et Bason. Les mouvements Amphibies dépendent du nombre de bateaux anglais qui y mouillent. Les **Français** ne peuvent jamais se déplacer dans le Bason, et peuvent déplacer 4 unités moins 1 par bateau anglais dans la portion St Laurent. Les **Anglais** peuvent déplacer autant d'unités que de bateaux présents. La traversée St Charles <-> Abraham est amphibie mais sans restriction.

1	VCs Anglais 55	5	VCs Anglais	9	VCs Anglais	13	VCs Anglais
2	VCs Anglais	6	VCs Anglais	10	VCs Anglais	14	VCs Anglais
3	VCs Anglais	7	VCs Anglais	11	VCs Anglais	15	VCs Anglais
4	VCs Anglais	8	VCs Anglais	12	VCs Anglais	16	VCs Anglais

Chaque tour, écris un ordre (DÉPLACEMENT INDIEN ou de L'ARMÉE) en mentionnant le # d'unité, la zone de départ et la (ou les) zone(s) d'arrivée

RÉSUMÉ DES RÈGLES

ORDRES - Mouvements: Indique le nombre d'unités se déplaçant d'une seule zone de départ à une ou plusieurs zones d'arrivée.
Ex : 4 AB-SF ou 6 SF-AB & 3 SF-CR. Le choix des unités est fait une fois les ordres révélés.

Regroupement: Les unités peuvent échanger des Valeurs de Combat (VCs) dans une zone.

UNITÉS SPÉCIALES - Chefs: Montcalm et Wolfe ont deux capacités spéciales. La 1^{ère}, ils se déplacent de 1 à 2 zones terrestres. La 2^{ème}, durant les batailles ils jettent deux dés, mais meurent en cas de double, un double 6 inflige 2 pertes (VCs) mais tue le chef. Si un double lancer est requis, lance 2 dés 2 fois.

Indiens : Si activés, ce sera le seul ordre des français, et ils se déplacent n'importe où.

1. Raid Lancent autant de dés que le double de leur VCs puis se retirent. Seuls les Rangers la Light Infantry peuvent alors riposter.

2. Reconnaissance Ils révèlent 4 unités d'une zone. Dans les batailles rangées ils restent en réserve mais double jet en cas de poursuite. Désertent si VCs <2 ou les Français <10 VCs.

BATTLES – Lieu de confrontation : Si des unités sont déjà présentes elle défendent. Si le lieu est vide initialement les Français défendent. Si il y a échange de positions (deux forces allant chacune dans la zone de départ de l'autre) la plus faible reste et défend. En cas d'égalité, le français décide, ainsi que l'ordre de résolution des batailles

Déploiement : Le défenseur place d'abord ses unités, au moins une par colonne, puis l'attaquant. Dévoiler les VCs sauf la réserve

Séquence : Le défenseur puis l'attaquant...
RETRAITE (si désiré) → **RÉSERVE** (une unité renforce une colonne) → **TIR** (par colonne –ordre au choix- jeter autant de dés que de VCs, un 6 = une perte). Répéter jusqu'à une déroute (colonne vidée) ou une retraite

Combat Amphibie : Lors du premier round le défenseur jette deux fois plus de dés que les VCs des unités n'ayant pas débarquées. De plus, si un joueur est mis en déroute ou retraite par l'eau, il subira un jet de plus.

Escarmouches : Si un joueur engage moins de 3 unités, un seul combat à lieu (pas de colonnes). Pas de poursuite sauf amphibie.

Retraite: Le défenseur ne peut retraiter avant son 2^{ème} round, l'attaquant dès son 1^{er}. Les unités retraitent ensemble en respectant les règles de déplacement (y.c. amphibie). Interdiction de rejoindre une bataille, ni d'où vient l'attaquant qui lui ne pourra que retraiter là. Pas de jet de poursuite, sauf en cas de retraite amphibie (alors # dés = # VCs)

Déroutes/Poursuite: Si une colonne est vide, le joueur est mis en déroute. Toutes les unités adverses (y.c. en réserve) tirent. Le joueur en déroute ignore une touche pour chaque 2 VCs en réserve (arrondies au sup). On double si amphibie (# dés = 2 fois # VCs)

VICTOIRE - Anglais: 16 tours pour prendre Abraham avec un total de plus de 20 VCs.

Français: Conserver Abraham au tour 16 ou réduire l'armée anglaise à 20 VCs ou moins.

Règles en Option

Marées : L'anglais jette un dé avant ses déplacements. Un jet 1 annule tout mouvement Naval ou Amphibie

Cohérence Historique: Les échanges de VCs ne sont possibles qu'entre unités d'un même type. (ex. Milices)