



1812 - L'invasion du Canada

Nous sommes en 1812. La guerre ravage l'Europe et la Russie. A la tête de la France, Napoléon tente de dominer l'Europe. Les ennemis de la France, menés par l'Angleterre, sont engagés dans une lutte à mort pour contrecarrer les vues impériales de Napoléon. L'Angleterre, en manque criant d'hommes et de ressources, cherche à recruter des marins dans le monde entier, y compris des marins américains, pour manoeuvrer sa flotte.

Les tout jeunes Etats-Unis d'Amérique veulent protéger leurs droits de souveraineté et renforcer leur position dans le nord de l'Amérique. Voyant l'armée britannique occupée par sa lutte contre Napoléon, le Congrès américain déclare la guerre contre la Grande-Bretagne le 18 juin 1812. Les USA envahissent le Canada afin d'expulser les Anglais de leur dernière colonie d'Amérique du nord. La Grande-Bretagne vacille sous le coup, car elle doit maintenant faire face à un nouvel ennemi sur un nouveau front.

Les joueurs incarnent les principales forces qui prirent part à cette guerre de 1812. Il s'agit des réguliers anglais ("habits rouges"), de la milice canadienne et des Indiens du coté britannique, des réguliers américains et de la milice américaine du coté américain. Les joueurs d'un même camp coopéreront pour planifier et conduire leur campagne. Chaque camp va chercher à capturer des objectifs stratégiques sur le plateau de jeu. Le camp qui contrôle le plus d'objectifs ennemis lorsque la trêve est signée est déclaré vainqueur.

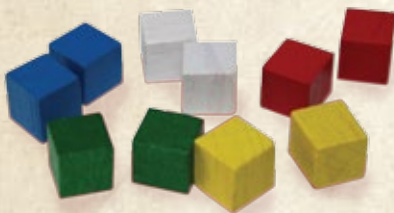
Matériel



1 plateau - divisé en zones de territoire britannique (rouge) et américain (bleu). Certaines zones contiennent des objectifs symbolisés par des étoiles.



60 Cartes - 12 rouges pour les réguliers anglais, 12 jaunes pour la milice canadienne, 12 vertes pour les Indiens, 12 bleues pour les réguliers américains, 12 blanches pour la milice américaine.



160 Unités - 25 rouges de réguliers anglais, 35 jaunes de milice canadienne, 25 vertes d'Indiens, 30 bleues de réguliers américains, 45 blanches de milice américaine.



1 pion Tour



20 marqueurs de contrôle double face.



13 dés de bataille - 2 rouges pour les réguliers anglais, 3 jaunes pour la milice canadienne, 3 verts pour les Indiens, 2 bleus pour les réguliers américains, 3 blancs pour la milice américaine.



5 cubes d'activation - un de chaque couleur, plus 1 sac de tirage en soie (non représenté).

Mise en place

1.0 Choisir une faction - Chaque joueur choisit une faction et prend les unités, les dés de combat et les cartes de la couleur de la faction.

A chaque faction est associée une couleur, que l'on retrouve sur les cubes unités, les dés de combat et les cartes de la faction.

Camp américain :

Réguliers américains - bleu
Milice américaine - blanc

Camp britannique :

Réguliers anglais - rouge
Milice canadienne - jaune
Indiens - vert

A moins de 5 joueurs, certains joueurs jouent plusieurs factions d'un même camp de manière à ce que toutes les factions soient jouées.

1.1 Mise en place - Placez le plateau de jeu au centre de la table. Les joueurs du camp américain s'installent côté sud du plateau, ceux du camp anglais côté nord.

Territoires nationaux - Le plateau est divisé en zones bleues et rouges. Les zones bleues sont les territoires américains, les rouges sont les territoires britanniques.

Objectifs - Certaines zones contiennent des symboles étoile. Ce sont des objectifs. Les objectifs ennemis contrôlés rapportent des points de victoire à la fin de la partie.

Scénarios - Le jeu propose trois scénarios. Un scénario d'introduction en 1812, un scénario sur la campagne complète de 1812 et un scénario sur la campagne de 1813. Le placement initial pour chacun des scénarios est indiqué pages 7 et 8.



1.2 Placement initial pour les scénarios 1812 - Certaines zones contiennent des carrés colorés qui indiquent le placement initial des unités pour les deux scénarios de 1812, celui d'introduction et celui de la campagne. Placez sur le plateau les unités indiquées (le placement initial du scénario sur la campagne de 1813 est indiqué page 8).

Ex : placez 2 unités blanches et 2 bleues sur la zone Fort Niagara.

1.3 Placer les unités additionnelles - Les scénarios de 1812 demandent aux joueurs de placer des unités additionnelles. Leur nombre et l'endroit où les placer sont indiqués page 7.

1.4 Réserve - Les unités qui n'ont pas été déployées sur le plateau sont placées à côté du plateau de jeu, près du joueur de leur faction. Elles pourront être mises en jeu comme renforts (3.1) ou grâce à l'utilisation de cartes spéciales.

1.5 Tirer des cartes - Chaque scénario précise les cartes qui sont utilisées dans le paquet de chacune des factions. Les joueurs mélangent séparément les paquets de chaque faction puis tirent 3 cartes pour chaque faction qu'ils contrôlent.

Si, à n'importe quel moment de la partie, la main d'une faction est uniquement composée de cartes spéciales (avec la mention "SPECIAL" inscrite en haut de la carte), le joueur doit montrer sa main, la mélanger au reste de son paquet et tirer 3 nouvelles cartes.

Les joueurs d'un même camp peuvent se montrer leurs cartes pour planifier leurs actions.

1.6 Placer le marqueur de tour - Placez le marqueur de tour sur la case 1 de la piste des tours qui se trouve dans le coin en bas à droite du plateau de jeu.

1.7 Le sac de pioche - Placez les 5 cubes d'activation dans le sac. Si vous jouez la grande campagne de 1812, prenez le cube bleu et placez le sur la première case de la piste des séquences.

Déroulement du jeu

2.0 Tours et séquences - Une partie dure un certain nombre de tours. Durant chaque tour, chacune des 5 factions aura une séquence pour agir à l'aide de ses cartes mouvement.

L'ordre des séquences est déterminé aléatoirement. Au début d'un tour, les 5 cubes d'activation sont placés dans le sac. Un premier cube est tiré au hasard et placé sur la case 1 de la piste des séquences. La couleur du cube indique quelle faction joue. Une fois que cette faction a joué, on tire un deuxième cube d'activation, la faction correspondante joue, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les factions aient joué.

Note : la faction des réguliers américains est toujours activée en premier lors du premier tour du scénario de la campagne de 1812.

2.1 Joueur actif - C'est le joueur qui contrôle la faction dont c'est la séquence (la faction active).

Une fois que tous les cubes d'activation ont été tirés et que les 5 factions ont été jouées, le tour prend fin. Tous les cubes d'activation sont remis dans le sac et le marqueur de tour est avancé d'une case. Un nouveau tour commence, on tire un nouveau premier cube d'activation du sac.

2.2 Contrôle des conditions de fin de partie - A partir du tour 3, on vérifie à la fin de chaque tour si les conditions de fin de partie sont remplies (4.0).

3.0 Ordre des séquences - Le tirage d'un cube d'activation désigne la faction qui doit jouer. Le joueur actif effectue dans l'ordre les actions suivantes :

- Placer les recrues (3.1) et unités en fuite dans les zones de rassemblement (3.1.2),
- Jouer une carte mouvement et éventuellement jusqu'à deux cartes spéciales (3.2),
- Résoudre les batailles (3.3),
- Tirer de nouvelles cartes (3.4).

3.1 Placer les recrues - Chaque faction dispose d'une ou deux zones de rassemblement sur le plateau ; sur ces zones sont représentés des cubes de renforts de leur couleur.

- Réguliers anglais - Montreal (3 rouges),
- Milice canadienne - Montreal (1 jaune), York (1 jaune),
- Indiens - Six Nations (1 vert) + 1 vert supplémentaire,

- Réguliers américains - Pittsburgh (2 bleus), Albany (3 bleus),
- Milice américaine - Pittsburgh (2 blancs), Albany (1 blanc).

Ex : voici la zone Albany qui est une zone de rassemblement pour les réguliers américains et la milice américaine.



Au début de chaque séquence, le joueur actif pioche des unités de recrues

de la réserve de la faction active, et les place sur les zones de rassemblement. Le nombre d'unités placées sur la zone correspond au nombre indiqué sous le visuel du cube.

Le nombre d'unité en réserve est limité. Si la réserve d'une faction est vide, aucune recrue n'est placée ce tour-ci.

3.1.1 Recrues indiennes - En plus de l'unité recrutée en zone de rassemblement indienne, la faction indienne peut recruter une unité supplémentaire qu'elle place dans n'importe quelle autre zone déjà occupée par au moins 1 unité indienne. Cette unité peut être placée sur une zone de territoire américain ou britannique et ce même si la zone de rassemblement indienne est occupée par des factions ennemies.



3.1.2 Placer les unités en fuite - En plus des recrues, le joueur peut replacer ses unités en fuite (3.3.2) sur ses zones de rassemblement.

Ex : c'est le tour de la faction milice canadienne. Le joueur actif recrute 1 unité qu'il place à Montreal et 1 autre qu'il place à York. Il y a 7 cubes unités jaunes dans la zone des unités en fuite, elles peuvent être replacées à Montreal et/ou à York.

Aucune unité ne peut être placée en renfort sur une zone de rassemblement si celle-ci est occupée par au moins une faction ennemie. La conséquence peut-être qu'aucun renfort (recrues et retour des unités en fuite) n'est possible pour cette séquence. Dans ce cas les unités en fuite restent sur la zone des unités en fuite et pourront arriver un prochain tour si au moins une des zones de rassemblement est libérée.

3.2 Jouer 1 carte mouvement et jusqu'à 2 cartes spéciales Chaque faction dispose d'un paquet de 12 cartes, dont 8 cartes de mouvement et 4 cartes spéciales (3.2.7).

A chaque séquence, le joueur actif (2.1) doit jouer une carte mouvement de la faction. Les unités peuvent se déplacer sur terre ou par bateau ainsi que l'indique la carte mouvement. Une seule carte mouvement par séquence peut être jouée par le joueur actif.

Les cartes jouées sont retirées du jeu, sauf les cartes Trêve (3.2.3).

3.2.1 Les cartes de mouvement terrestre permettent aux unités de bouger de zone à zone adjacente. C'est le joueur actif qui déplace les unités comme l'indique la carte mouvement. Ce mouvement peut être affecté par certaines cartes spéciales.

3.2.2 Les armées sont des groupes d'unités qui occupent la même zone. Une armée peut être composée d'unités de factions différentes d'un même camp.

Ex : une armée britannique peut être composée de 3 unités rouges de réguliers anglais, de 5 unités jaunes de milice canadienne et de 3 unités vertes d'Indiens.

Le nombre de silhouettes imprimées sur la carte indique le nombre d'armées qui peuvent bouger, le chiffre indique le nombre de zones que chacune d'elles peut franchir.

Ex : avec la carte à droite, le joueur qui contrôle les réguliers américains peut déplacer jusqu'à 4 armées de 2 zones chacune. Aucune de ces armées ou des unités qui les composent ne peuvent bouger deux fois (certaines cartes spéciales permettent un mouvement rallongé).



Le joueur actif peut déplacer une armée à la condition qu'au moins une unité de sa faction en fasse partie. Il peut alors déplacer l'armée entière, c'est à dire toutes les unités de l'armée, même celles d'une autre faction alliée.

Ex : le joueur qui contrôle les réguliers américains peut déplacer une armée composée d'1 unité de réguliers américains et de 6 unités de milice américaine.

Le mouvement s'effectue de zone à zone, en franchissant les frontières des zones. Une armée doit stopper son mouvement si elle entre dans une zone occupée par l'ennemi. Une armée ne peut pas abandonner ou récupérer des unités lors de son mouvement. Avant de bouger une armée, le joueur actif peut décider de la diviser en plusieurs armées afin de laisser des unités dans la zone que l'armée va quitter ou bien de faire prendre des directions différentes à plusieurs armées. Plusieurs armées qui terminent leur déplacement dans la même zone se regroupent automatiquement pour ne former qu'une seule armée.

Ex : il y a 4 unités de réguliers américains et 5 de milice dans la zone de Fort Niagara. C'est la séquence des réguliers américains. Le joueur joue la carte ci-dessus. Il bouge 1 armée de 2 réguliers et 2 milices sur Fort George, puis 1 deuxième de 2 réguliers et 2 milices sur Queenston. 1 unité de milice reste sur Fort Niagara. Il peut encore bouger 2 autres armées.

Le joueur actif n'est pas obligé de jouer tout le potentiel de sa carte mouvement. Elle indique ce qu'il peut faire au maximum. Il peut choisir de ne rien bouger !

Un mouvement terrestre peut traverser des rivières, qui sont représentées par un trait bleu foncé sur le plateau.

3.2.3 Cartes Trêve - Chaque faction a une carte Trêve dans son paquet. Les cartes Trêve sont des cartes mouvement particulières. Les joueurs les placent le long du bord ouest du plateau de jeu pour visualiser les cartes déjà jouées. A partir du 3^{ème} tour, dès que toutes les cartes Trêve d'un camp ont été jouées, la partie se termine à la fin du tour (4.0).

3.2.4 Mouvement par bateau - Pour traverser une mer, un lac ou une large rivière représentés sur la carte par des zones bleu clair, il est nécessaire d'utiliser une carte de mouvement par bateau (Navires de guerre,



Bateaux de pêche ou bien Raid en canoë).

Une armée qui utilise une carte de mouvement par bateau peut se déplacer d'une zone terrestre à une autre zone terrestre en empruntant une zone d'eau adjacente aux deux premières, même si la zone d'arrivée est occupée par l'ennemi. Une zone d'eau s'arrête là où commence une rivière.

Ex : une armée britannique à Prescott peut se déplacer à Ft Niagara en traversant le Lac Ontario. Cette même armée ne peut pas aller à la zone de Buffalo, qui se trouve au bord du lac Erie, car les deux lacs sont séparés par une rivière, il forment donc 2 zones d'eau distinctes.

3.2.5 Limite de taille des armées pour les cartes Raid en canoë et Bateaux de pêche - Le nombre de cubes et leurs couleurs imprimés sur ces cartes indiquent les limitations.



Raid en canoë permet à 5 unités indiennes provenant de jusqu'à 5 zones différentes de bouger sur une même zone d'arrivée, en empruntant la même zone d'eau.

Bateaux de pêche permet à 2 armées, de 3 unités maximum chacune et pouvant provenir de 2 zones différentes, de se

déplacer sur la même zone d'arrivée en empruntant la même zone d'eau.

Ex : la carte Bateaux de pêche américaine permet de bouger 2 armées. Chacune peut contenir jusqu'à 3 unités bleues et blanches, dont obligatoirement 1 blanche.



3.2.6 Zones inaccessibles - Aucun déplacement n'est possible vers les zones beiges. Les îles visibles au milieu des zones d'eau ne sont pas des zones mais de simples décors.

3.2.7 Cartes spéciales - Chaque faction a ses propres cartes spéciales. Elles sont identifiées par le mot "SPECIAL" imprimé dessus. Elles modifient ponctuellement les règles de combat ou de mouvement (5.0).

Le joueur actif peut jouer lors d'une séquence 1 à 2 cartes spéciales en plus de la carte mouvement.

Une fois tous les déplacements de la faction active effectués, les batailles sont résolues.

3.2.8 Objectifs - Ce sont des villes importantes ou des forts. Ils sont représentés sur le plateau par une étoile, avec le nom de la ville ou du fort.

Quand un camp contrôle une zone contenant au moins un objectif **ennemi**, un **marqueur de contrôle** est placé sur la zone, face du camp qui contrôle visible.

Un camp contrôle un objectif si ses unités occupent la zone à la fin d'une séquence. Si elles quittent la zone, le marqueur est retiré et le contrôle revient au propriétaire initial.

Ex : les forces britanniques occupent Buffalo à la fin de la séquence de la milice canadienne. Un marqueur de contrôle britannique est placé sur la zone.

Le camp qui contrôle le plus d'objectifs ennemis à la fin du

jeu gagne (4.0). Il suffit de compter le nombre de marqueurs objectifs de chaque camp sur le plateau à la fin de la partie.

La zone de Fort Erie et Queenston contient 2 objectifs. Si le camp américain prend le contrôle de cette zone, il y place 2 marqueurs de contrôle.

3.3 Batailles - Une bataille survient lorsque des armées des deux camps se trouvent sur une même zone.

S'il y a plusieurs batailles, le joueur actif choisit dans quel ordre elles sont résolues. Si une carte spéciale qui agit sur une seule bataille a été jouée, le joueur doit préciser sur quelle bataille elle s'applique avant de la résoudre.

Le camp sur le territoire duquel la bataille a lieu (1.1) a l'initiative. Il jette les dés en premier durant la bataille.

Dans les zones rouges c'est donc le camp britannique qui a l'initiative, et dans les zones bleues le camp américain, et ce quel que soit le camp qui attaque.

Les joueurs du camp qui a l'initiative jettent simultanément leurs dés en premier et en appliquent les effets. Ensuite, s'il reste encore des unités des deux camps, les joueurs de l'autre camp jettent simultanément leurs dés et en appliquent les effets. La bataille continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un camp sur la zone.

Chaque joueur lance les dés de ses propres unités engagées dans la bataille, et choisit la manière dont il applique leurs effets. Pour chaque faction, le nombre de dés jetés correspond au nombre d'unités engagées, cependant le nombre maximum de dés jetés est de 2 pour les factions Réguliers américains et Réguliers anglais, et de 3 pour les factions Milice américaine, Milice canadienne et Indiens.

Résultats des dés - Chaque faction a ses propres dés, avec une répartition spécifique des résultats Dégât, Fuite et Manoeuvre.

3.3.1 Dégât - Une unité **du camp adverse** est éliminée, elle est retirée de la zone et replacée dans la réserve. Ce sont les joueurs adverses qui décident d'un commun accord quelle unité est éliminée.



3.3.2 Fuite - Une unité **de la faction qui a jeté le dé** fuit le champ de bataille ! Elle est retirée de la bataille et placée dans la zone des unités en fuite du plateau ; elle reviendra en jeu dans une des zones de rassemblement de sa faction lors de sa prochaine séquence (3.1.2).



3.3.3 Manœuvre - Quand une face vierge est obtenue, le joueur **peut** choisir de replier une de ses unités de la bataille. L'unité peut se déplacer sur n'importe quelle zone amie adjacente.

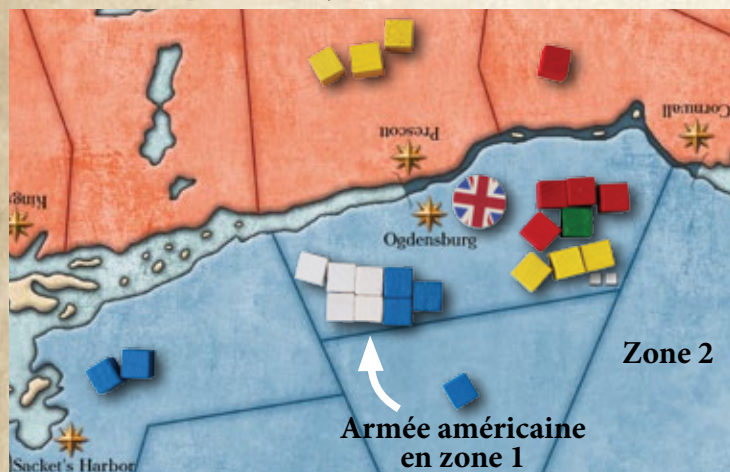
Une **zone amie** est une zone qui contient des unités amies, ou une zone vide du territoire de son propre camp.

L'ordre dans lequel les replis sont effectués est choisi par les joueurs concernés par ces replis.

S'il n'y a aucune zone de repli adjacente, l'unité ne peut pas se replier et reste sur place.

Il n'est pas possible de se replier par bateau (en passant par une zone d'eau).

3.3.4 Manœuvre des Indiens - Les Indiens sont avantagés : ils peuvent se replier sur une zone bleue vide (territoire ennemi) comme s'il s'agissait d'une zone amie, y compris une zone qui contient un ou plusieurs objectifs.



Exemple de séquence : les forces britanniques ont pris la zone d'Ogdensburg lors d'un tour précédent, et placé un marqueur de contrôle sur cette zone car un objectif en territoire ennemi s'y trouve. Le cube d'activation de la faction Milice américaine est tiré du sac. Le joueur qui contrôle cette faction souhaite reprendre la zone d'Ogdensburg et joue une carte mouvement qui lui permet de bouger 2 armées de 3 zones chacune. L'armée américaine située en zone 1 est composée de 5 unités blanches de milice et de 4 unités bleues de réguliers. Le joueur déplace toutes ces unités sauf une unité bleue sur la zone d'Ogdensburg. Le joueur déplace une autre armée plus à l'ouest du plateau. Les mouvements sont terminés, une bataille s'engage à Ogdensburg.



La zone est en territoire américain (1.1), donc le camp américain a l'initiative et jette les dés en premier. Le joueur qui contrôle la milice américaine jette 3 dés blancs, avec comme résultat 1 Dégât, 1 Fuite et 1 Manœuvre. Le joueur qui contrôle les réguliers américains lance 2 dés bleus, avec comme résultat 1 Dégât et 1 Manœuvre. Le camp britannique subit donc au total 2 dégâts, et les joueurs de ce camp décident d'un commun

accord d'éliminer 2 unités rouges de réguliers anglais afin de garder un maximum de dés à jeter lors de leur prochaine action. Le joueur de la milice américaine a obtenu 1 Fuite, il doit donc retirer 1 de ses unités de la bataille, unité qu'il place dans la zone des unités en fuite du plateau de jeu (3.3.2). Les deux joueurs du camp américain ont obtenu chacun 1 manœuvre, mais ils décident de ne pas replier d'unité.

Note : l'un ou l'autre des joueurs aurait pu choisir de replier 1 de ses unités sur une zone adjacente amie, ce qui inclut la zone 2, ce qui l'aurait rendue inaccessible à un futur repli d'unités indiennes (3.3.4).

Maintenant, le camp britannique jette ses dés. Il reste 2 unités rouges de réguliers, 3 unités jaunes de milice canadienne et 1 unité verte d'Indiens. Il obtient le résultat suivant :



La force américaine subit 3 dégâts, et décide d'éliminer 2 unités blanches et 1 bleue. Une unité jaune subit un résultat Fuite. Elle est retirée de la bataille et placée sur la zone des unités en fuite. Les Indiens et les réguliers anglais ont chacun 1 manœuvre. L'Indien peut replier son unité en zone 2. Puis le Britannique régulier pourrait alors replier 1 unité dans cette même zone. Mais tous les deux décident de laisser leur unité dans la bataille, qui continue.



Les américains jettent les dés et obtiennent :

Le camp britannique perd 3 unités et décide de conserver les deux unités rouges car elles sont les plus efficaces. Le joueur de la milice américaine choisit de ne pas utiliser son résultat Manœuvre.



Le camp britannique jette les dés et obtient :

Le camp américain subit 1 perte et choisit de retirer 1 unité blanche de milice. Avec le résultat Manœuvre, le joueur Britannique choisit de replier une de ses unités en Cornwall.



Le camp britannique perd sa dernière unité lors de l'attaque suivante du camp américain. La bataille est terminée, le marqueur de contrôle britannique retiré, et le prochain cube d'activation est tiré du sac.

3.4 Tirer des cartes

A la fin d'une séquence, le joueur actif refait la main de cartes de la faction, de manière à avoir 3 cartes en main. S'il n'y en a plus, il continue à jouer avec les cartes qui lui restent.

Si un joueur obtient 3 cartes spéciales et aucune carte mouvement pour une faction, il les montre, les remet dans le paquet de la faction, le mélange et tire 3 nouvelles cartes. Une main reconstituée doit toujours avoir au moins 1 carte mouvement à jouer lors de la prochaine séquence de la faction.

La séquence de la faction est terminée, on tire un nouveau cube d'activation pour déterminer la faction qui joue la prochaine séquence.

4.0 Fin de partie

A partir du tour 3, on vérifie à la fin de chaque tour si la partie s'arrête.

Si toutes les cartes **Trêve d'un des deux camps (1.0)** ont été jouées, la partie s'achève. Il y a 3 cartes Trêve pour le camp britannique et 2 pour le camp américain, soit 1 par faction.

Le camp vainqueur est celui qui a le plus de marqueurs de contrôle sur le plateau (3.2.7). **Le jeu peut se terminer sur une égalité.**

Ex : le camp américain contrôle 3 objectifs en territoire britannique et a donc 3 marqueurs objectif sur le plateau. Le camp britannique contrôle 2 objectifs en territoire américain, il a donc 2 marqueurs de contrôle sur le plateau. Le camp américain gagne de 1 point.

Cartes spéciales

5.0 Précisions sur les cartes spéciales

Voici quelques précisions sur certaines des cartes spéciales du jeu.



William Harrison #10
Au moins une des unités de l'armée qui bouge doit être bleue. Des unités peuvent être laissées sur la zone de départ.



Censure #11
Pour cette séquence seulement, Rome est une zone de rassemblement des réguliers américains (3.1). Aucune unité ne peut être placée à Albany.



Milice du Kentucky #09
Pour chaque dégât obtenu sur un dé blanc, les joueurs du camp britannique doivent retirer 2 unités de leur choix.



Soutien local #10
S'il n'y a pas assez d'unités de milice américaine en réserve, utilisez les unités en fuite.



Tireurs d'élite du capitaine Aisquith #11
Les deux factions du camp américain profitent de cette carte durant la séquence de la faction Milice américaine.



Changement de veste #12
Le remplacement doit s'effectuer avant le début de la bataille.



Renforts de Mackinac #09
Les unités peuvent être placées dans une zone occupée par l'ennemi.



Fife et tambour #10
Ex : la carte mouvement #03 a été jouée. Elle permet de bouger 2 armées d'1 zone chacune. En jouant cette carte spéciale, elles peuvent bouger de 2 zones chacune.



Napoléon est vaincu #11
Ces unités ne peuvent être placées que s'il y a assez d'unités en réserve.



Embuscade #09
Jouez cette carte après les mouvements, mais avant de résoudre les batailles.



Billy Green #10
La bataille a lieu en territoire britannique. Tous les joueurs du camp britannique jouent les dés et appliquent les résultats Dégât. Puis ils rejettent les dés.



Entraînement #11
Ces unités doivent être converties avant les mouvements.



Laura Secord #12
Laura était très jeune lors de cet épisode. Elle ouvrit ensuite un magasin de bonbons et grossit tellement que plus personne ne crût à son histoire !



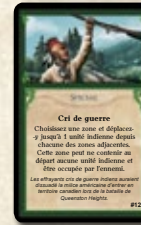
John Brant #09
Ces 2 unités peuvent bouger après avoir été placées.



Tecumseh #10
Le joueur indien choisit une bataille avant sa résolution. Le camp américain doit jeter les dés pour ses unités, en appliquant seulement les résultats Fuite.



John Norton #11
Cette carte peut être jouée avant ou après les mouvements. Les zones d'arrivée peuvent être occupées par l'ennemi et des batailles en découler.



Cri de guerre #12
Cette carte peut être jouée avant ou après les mouvements. La zone d'arrivée peut être occupée par l'ennemi et une bataille en découler.

Scénario de la campagne de 1812 - Il s'agit du jeu complet.

Unités de départ : remplissez le plateau avec les unités imprimées sur les différentes zones (1.2).

Unités additionnelles : après avoir placé les unités de départ, les joueurs qui jouent les réguliers anglais, la milice canadienne et les Indiens placent pour chaque faction **4 unités supplémentaires sur n'importe quelles zones du territoire britannique**. Puis, les joueurs qui jouent les réguliers américains et la milice américaine placent pour chaque faction **6 unités supplémentaires sur n'importe quelles zones du territoire américain**.

Les unités d'une faction peuvent être placées sur une ou plusieurs zones, même des zones vides.

Main de départ : pour chaque faction, le joueur qui la contrôle mélange les 12 cartes de la faction et en tire 3.

Tour de départ : placez le marqueur tour sur la case Tour 1.

Première séquence : la faction des réguliers américains joue en premier. Placez le cube d'activation bleu sur la première case de la piste des séquences. Placez les autres cubes d'activation dans le sac. On en tirera un au début de chaque nouvelle séquence.

Fin de partie : à partir du tour 3, on vérifie à la fin de chaque tour si la partie s'arrête. Si toutes les cartes Trêve **d'un des deux camps** ont été jouées, la partie s'achève. Le camp vainqueur est celui qui a le plus de marqueurs de contrôle sur le plateau (4.0).

Scénario d'introduction 1812 - Scénario conseillé pour une première partie.

Unités de départ : remplissez le plateau avec les unités imprimées sur les différentes zones (1.2).

Unités additionnelles : les unités additionnelles suivantes sont placées :

Camp américain :	2 3 à Detroit	2 1 à Buffalo	1 à Ft. Niagara
1 2 à Williamsburg	1 1 à Sacket's Harbor	2 1 à Ogdensburg	2 2 à Plattsburg
Camp britannique :	1 1 à Lacolle	1 à Montreal	1 à Cornwall
1 à Prescott	1 1 1 à Amherstburg		

Main de départ : on utilise les cartes ci-dessous. Pour chaque faction, le joueur qui la contrôle mélange les cartes et en tire 3.

Réguliers américains : 01, 03, 05, 06, 09, 11. **Milice américaine :** 01, 03, 04, 05, 09, 12.

Réguliers anglais : 03, 04, 05, 07, 10, 12. **Milice canadienne :** 03, 04, 05, 07, 10, 12. **Indiens :** 02, 04, 05, 07, 09, 10.

Tour de départ : placez le marqueur tour sur la case Tour 1.

Première séquence : placez tous les cubes d'activation dans le sac. On en tirera un au début de chaque séquence. Le premier tiré est placé sur la première case de la piste des séquences, la faction correspondante débute la partie.

Fin de partie : la partie s'arrête à la fin du tour 2. Le camp qui a le plus de marqueurs de contrôle sur le plateau gagne. Ce scénario d'introduction n'utilise pas les cartes Trêve, ni la règle de fin de partie de la campagne complète.



Scénario 1813 - Ce scénario débute au tour 3, au beau milieu de la guerre.

Introduction historique : Au printemps 1813, la guerre faisait rage depuis près d'un an, avec de féroces batailles des deux cotés de la frontière. Les Américains réalisèrent que cela n'allait pas être simple. Sous le commandement du général William Hull, l'armée américaine du nord-ouest avait été battue à Fort Detroit, perdant ainsi complètement le Michigan. Qui plus est, plusieurs tentatives pour avancer sur le front du Niagara avaient échoué.

Résolues, les forces américaines se rassemblèrent pour une deuxième invasion. William Harrison regroupa une armée à l'ouest, prêt à reprendre le Michigan et à pénétrer en territoire britannique. York (maintenant Toronto), capitale du Haut-Canada, fut attaquée et incendiée par des hommes de Sacket's Harbor. Dans la péninsule du Niagara, Fort George tomba finalement aux mains des troupes américaines, qui marchèrent alors vers Stoney Creek. Dans le Bas-Canada, les plans américains suivaient leur cours, avec une attaque sur deux axes contre Montréal.

La guerre est à son apogée, et les deux camps tentent désespérément de défendre leurs territoires. Les Américains doivent faire face à une résistance inattendue. Ils sont poussés aux limites de leurs ressources tandis que les Anglais luttent pour maintenir leur présence en Amérique du Nord. Le scénario débute à ce moment...

Unités de départ : Placez sur le plateau les unités indiquées ci-dessous. Les unités imprimées sur le plateau **ne sont pas** placées.

Camp américain:	4 5 à Ft. Meigs	3 2 au sud de Ft. Meigs	1 1 à Youngstown
1 2 à Pittsburgh	1 1 à Franklin	1 1 à Erie	2 2 à Ft. George
1 2 à Ft. Niagara	2 2 à Buffalo	2 2 à York	2 à Williamsburg
2 2 à Oswego	2 1 à Sacket's Harbor	2 2 à Rome	2 à Utica
1 1 à Albany	1 1 à Caldwell	3 2 à Ft. Ticonderoga	2 à Plattsburg
British Side:	2 à Chamby	1 2 à Lacolle	1 1 à Montreal
1 1 ouest de Montreal	1 1 à Cornwall	2 1 à Ogdensburg	1 1 à Prescott
1 1 à Kingston	2 à Smith's Creek	2 4 à Six Nations	2 nord de Six Nations
2 à Dover	2 à Oxford	2 à London	1 1 à Moraviantown
2 nord de Moraviantown	2 2 1 à Amherstburg	1 2 à Detroit	1 2 1 à Dundas
1 2 à Frenchtown	2 1 2 à Queenston/ Ft. Erie		

Main de départ : chaque faction utilise toutes ses cartes, **sauf** celles listées ci-dessous. Pour chaque faction, le joueur qui la contrôle mélange les cartes utilisées et en tire 3. **Réguliers américains :** -01, -03, -09. **Milice américaine:** -01, -07, -11.
Réguliers anglais : -03, -07, -09, -12. **Milice canadienne :** -03, -07, -11. **Indiens :** -02, -07, -11.

Tour de départ : placez le marqueur tour sur la case Tour 3.

Première séquence : placez tous les cubes d'activation dans le sac. On en tirera un au début de chaque séquence. Le premier tiré est placé sur la première case de la piste des séquences, la faction correspondante débute la partie.

Fin de partie : on vérifie à la fin de chaque tour si la partie s'arrête. Si toutes les cartes Trêve **d'un des deux camps** ont été jouées, la partie s'achève. Le camp vainqueur est celui qui a le plus de marqueurs de contrôle sur le plateau (4.0).



La guerre de 1812 a été appelée deuxième guerre d'indépendance de l'Amérique, un conflit oublié, la guerre que personne ne gagna. Toujours sujet à controverses, c'est un complexe et fascinant chapitre de l'Histoire de l'Amérique du Nord, qui fixa le destin de deux nations. Son bicentenaire débutera en 2012 ; il sera commémoré dans les deux pays par de nombreuses célébrations pour fêter 200 ans de paix.

Les causes de la guerre

Les causes de la guerre sont complexes et restent controversées 200 ans après. Les Américains n'étaient pas tous favorables à la guerre, et certains des enjeux n'avaient pas la même importance selon les régions. Le débat public se basait plus sur les articles des journaux à sensation et les discours enflammés que sur la réalité des faits. Finalement, un faisceau d'éléments variés contribua à la décision d'entrer en guerre.

Les droits des marins - Depuis 1799, la Grande-Bretagne se débattait dans une guerre contre Napoléon Bonaparte. Elle était en recherche constante de nouvelles recrues pour la Royal Navy.

Le recrutement forcé était la solution. Avec les recruteurs présents dans les ports britanniques, la flotte britannique arraisonna les vaisseaux neutres américains, s'emparant de chaque homme suspecté d'être sujet britannique ou déserteur. Il y eut de nombreux abus, dont la fameuse affaire du Chesapeake. En juin 1807, cette frégate américaine fut arraisonnée par l'HMS Leander au large des côtes de Virginie. Les officiers britanniques voulaient chercher des marins déserteurs à bord. Lorsque le Chesapeake refusa, le Leander ouvrit le feu, tuant trois hommes et en blessant seize. Quatre hommes furent saisis, dont trois Américains qui avaient déserté la Royal Navy après avoir été enrôlés de force. Le quatrième, sujet britannique, fut ensuite pendu pour désertion. Un des Américains mourut dans la prison d'Halifax.

Les Américains, outragés, protestèrent vigoureusement contre ces actions anglaises et l'affaire Chesapeake devint le symbole de l'arrogance anglaise et de la violation des droits des Américains, même si un accord diplomatique signé en novembre 1811 entérina un dédommagement et le retour des Américains survivants.

Le libre échange - Les différents économiques contribuèrent également à la guerre. La Grande-Bretagne et la France imposèrent toutes deux diverses sanctions contre les vaisseaux neutres, dans l'espoir de priver leur adversaire de ravitaillement. Cela rendit le commerce des Américains avec l'Europe beaucoup plus difficile. Hommes d'affaires et politiciens des Etats-Unis s'élevèrent contre les « orders-in-council » des Anglais. Il s'agissait d'une série de décrets visant à limiter ou faire cesser le commerce des navires neutres avec la France et ses alliés. D'autres mesures prises par la France et la Grande-Bretagne portèrent également atteinte aux intérêts commerciaux américains, notamment quand l'un et l'autre des camps utilisèrent leurs lois comme prétexte pour capturer

les vaisseaux américains et leur cargaison. Lors des neuf années précédant la guerre, près de 1700 navires furent ainsi saisis. Bien qu'une bonne moitié l'aient été par la France et ses alliés, ce furent les saisies des Anglais qui retinrent l'attention et renforcèrent le sentiment pro-guerre.

Ironie de l'Histoire, les « orders-in-council » furent abrogés le 23 juin 1812, avant que les Anglais n'apprennent la déclaration de guerre des Etats-Unis. L'information ne parvint à Washington que le 13 août.

Les relations avec les Indiens - Lors de leur progression en territoires indiens, et notamment dans le vieux Nord-Ouest (Ohio, Illinois, Michigan, Indiana et Wisconsin), les colons ne respectèrent pas dans de nombreux cas les traités signés avec les diverses tribus indiennes, les attaquant sans plus réfléchir.

Comme souvent dans de pareils cas, les Indiens exercèrent des représailles.

Se référant à la révolution (NdT : américaine) et aux exactions des Indiens alliés des Anglais, les Américains accusèrent l'Angleterre de fournir armes et munitions aux Indiens, et de les pousser à attaquer les colons. Les Anglais avaient effectivement conservés d'étroites relations avec les Indiens, commerçaient avec eux et leur fournissaient armes et munitions. Mais ils ne souhaitaient pas une guerre ouverte avec les États-Unis, et par conséquent encourageaient autant que possible les solutions pacifiques. Mais cela ne les empêcha pas de favoriser les sentiments anti-américains des Indiens, dans le but de prévenir un déplacement des tribus sur les territoires qu'ils contrôlaient. Un des buts poursuivis par les Anglais depuis la fin de la révolution était la création d'un territoire indien autonome à la frontière sud-ouest du Canada. Un tel territoire aurait constitué une zone tampon entre le Canada et les États-Unis. Ce que les deux camps oublièrent souvent, c'est que les Indiens ne se considéraient pas comme des sujets, mais comme des nations indépendantes avec leurs propres droits, leurs cultures, leurs conflits internes et leurs propres agendas politiques. Des années avant cette guerre de 1812, en réaction aux promesses non tenues et à l'invasion blanche, le prophète shawnee Tenskwatawa et son frère le guerrier Tecumseh avaient initié l'unification des tribus, et les avaient convaincus de revenir à leurs traditions ancestrales. Cela avait provoqué des raids indiens sur les frontières établies et la bataille de Tippecanoe en novembre 1811. La victoire du futur président William Henry Harrison et la destruction de Prophetstown (près de Lafayette en Indiana) minèrent l'influence des deux frères et poussèrent Tecumseh à une alliance encore plus solide avec les Anglais lors de la guerre de 1812.



Le besoin d'espace vital - Avec l'accroissement de la population américaine, le besoin de nouvelles terres augmentait. En plus de convoiter les terres de l'ouest occupées par les Indiens, les Américains regardaient vers le nord. Après la révolution américaine, John Grave Simcoe, premier

lieutenant-gouverneur du Haut-Canada (Ontario) avait attiré nombre d'Américains dans la province en leur promettant des terres fertiles et bon marché. Ajouté à cela l'immigration de loyalistes à l'empire britannique après la révolution de 1812, et l'on obtenait un ratio d'environ 30% d'habitants d'origine américaine. Le terme de « destin manifeste » n'était pas encore en usage, mais de nombreux américains pensaient qu'ils étaient destinés à occuper entièrement le continent nord-américain. Bien que les historiens pensent que le besoin d'espace vital ne peut pas être considéré comme la seule cause de la guerre, ce fut un argument que politiciens et journalistes exploitèrent pour enflammer l'opinion publique.

Les causes politiques

Les républicains, qui contrôlaient le gouvernement, accusaient souvent les fédéralistes de sympathie excessive avec les Anglais. Ils voyaient la guerre comme un moyen de réduire l'influence de leurs adversaires politiques. Les intérêts régionaux jouèrent également un rôle.

La majorité des républicains étaient originaires du sud et de l'ouest, où l'opinion pro-guerre était largement dominante. Les fédéralistes, eux, étaient majoritaires dans le nord et l'est et en général opposés à la guerre.

Quand la question fut votée, les votes furent fidèles à la répartition politique : 86% des républicains votèrent pour la guerre, et 100% des fédéralistes contre. Les républicains étant majoritaires, la guerre fut votée à une majorité de 61% des votants à la chambre des représentants et au sénat.

La guerre débute

Lorsque la guerre fut déclarée, la majeure partie de l'armée et de la flotte anglaise était engagée contre Napoléon et ses alliés. Les Américains pensaient que cela leur donnait l'avantage. En attaquant le Canada, ils auraient l'opportunité de gagner de nouveaux territoires et d'obtenir une position avantageuse lors des négociations avec les Anglais concernant notamment les droits des marins et le libre échange. La conquête du Canada ne devait être, selon la célèbre phrase de l'ancien président Thomas Jefferson, qu'une simple promenade de santé : la population américaine était de 7,5 millions de personnes, soit 15 fois plus importante que celle des Britanniques d'Amérique du Nord.

Dans le Haut-Canada, où la plupart des opérations eurent lieu, la population était de moins de 80 000 personnes, dont 27 000 d'origine américaine, et s'étalait en un long ruban de colonies le long de la rive nord du Saint-Laurent et des Grands Lacs. Les routes étaient peu développées, les défenses navales loin d'être optimales. Les troupes régulières anglaises étaient étirées à l'extrême et peu des miliciens avaient un entraînement suffisant. Dès le début du conflit, le ravitaillement fut une grande préoccupation car de nombreux biens de première nécessité – notamment le sel pour conserver les aliments – étaient importés. A cela s'ajoutait un sentiment de mécontentement envers le gouvernement et la présence de nombreux migrants américains arrivés récemment qui, pensait-on, seraient ravis de prendre les armes et de combattre au côté de leur ancien pays. Tout cela semblait corroborer la prédiction de Jefferson.

Pour compliquer encore un peu plus les choses, certains groupes indiens étaient réticents à soutenir la cause anglo-canadienne, notamment les Six Nations de la Grande Rivière. Après avoir perdu des terres à cause de leur alliance avec les

Anglais pendant la révolution, elles s'étaient installées dans le sud de l'Ontario. Les conflits territoriaux internes, la réticence à combattre contre des parents toujours installés aux États-Unis, la peur d'une victoire américaine qui pourrait les laisser sans terres et les dissensions politiques les tinrent dans un premier temps à l'écart du conflit.

Comme l'objectif principal des Anglais était de vaincre Napoléon en Europe, leur stratégie initiale fut de défendre leur territoire contre les forces américaines. Les Américains durent donc passer à l'offensive, mais aucune stratégie précise n'avait été mise au point avant la guerre. De plus, les républicains avaient considérablement réduit les forces armées les années précédentes car ils souhaitaient éponger la dette nationale. La marine était dans un état correct, avec des marins expérimentés qui avaient pris part à la lutte contre les pirates au large des côtes africaines et dans des batailles avec la France entre 1797 et 1801.

Cependant certains navires se trouvaient en réserve. L'armée était mal organisée et menée par des officiers âgés qui avaient combattu durant la révolution ou étaient des délégués politiques. La milice, sur laquelle reposait les espoirs de victoire de nombre d'Américains, était mal entraînée et peu disciplinée.



1812

Le début de la campagne apporta quelques victoires navales notables. Les corsaires américains harcelèrent constamment les vaisseaux anglais et la Navy gagna plusieurs batailles. En août, le Constitution, renommé ensuite Old Ironsides, vainquit le vaisseau anglais Gurrière à 750 miles à l'est de Boston.



Sur terre, cela ne se passa pas aussi bien. William Hull pénétra jusqu'à l'extrémité ouest du Haut-Canada le 12 juillet et fit une déclaration pour pousser les colons à rester paisiblement chez eux, en menaçant d'exécuter ceux qui seraient pris à combattre aux côtés des guerriers indiens. Le major-général Sir Isaac Brock, commandant des forces du Haut-Canada et agissant en tant que lieutenant-gouverneur de la province, répondit par une autre déclaration et s'attacha à repousser Hull hors du Canada.

Quatre jours après l'entrée de Hull au Canada, profitant de la pénombre, une force combinée de soldats anglo-canadiens, d'Indiens et de trappeurs amena de l'artillerie sur l'île Michillimackinac, un poste stratégique placé sur le passage étroit entre les lacs Michigan et Huron. Le lendemain, ils forcèrent le fort Mackinac à la reddition. Le commandant du fort, le lieutenant Porter Hanks, ne savait pas que les États-Unis étaient entrés en guerre. Quand Hull apprit la reddition, il en conclut que les tribus du nord-ouest allaient attaquer les colons américains et ses propres troupes. Il replia l'essentiel de ses forces derrière la frontière et ordonna l'abandon du fort Dearborn [Chicago]. A la mi-août, les troupes d'Isaac

Brook atteignirent l'extrémité est de la rivière Detroit, et y installèrent leur artillerie. Après avoir bombardé Fort Detroit, il convainquit Hull qu'en cas d'attaque il ne pourrait pas contrôler ses alliés indiens, dont faisaient partie des guerriers



de Tecumseh et John Norton des Six nations. Hull se rendit. Ces deux victoires obtenues presque sans pertes décuplèrent le moral du Haut-Canada, et poussèrent de nouveaux Indiens à s'engager dans

la lutte. Ils jouèrent un rôle significatif lors de la bataille de Queenston Heights en octobre. L'invasion américaine s'enlisa à cause de conflits entre officiers supérieurs et du refus de la milice new-yorkaise d'entrer en territoire canadien. A la fin de la première saison, il était clair que l'invasion du Canada n'avait pas progressé comme les Américains le souhaitaient, et qu'elle était loin d'être achevée.

1813

Janvier 1813 amena d'horribles événements. Les troupes américaines envoyées pour reconquérir les terres du Michigan, perdues lors de la reddition de Hull en août, furent vaincues à Frenchtown (Monroe). Après la bataille, plus de 60 prisonniers américains furent massacrés par des Indiens alliés des Anglais. Beaucoup d'entre eux étaient du Kentucky, et la phrase « Remember the Raisin » (NdT : "The Raisin" est le nom de la rivière où eut lieu le combat) devint un cri de ralliement lors des batailles suivantes. Début février, la flotte anglaise bloqua les baies de Chesapeake et de Delaware, étendant progressivement ses patrouilles à toute la côte américaine.



A l'approche du printemps, les Etats-Unis planifièrent une attaque sur Kingston, la principale base navale anglaise des Grands Lacs. Des rapports exagérés sur les forces anglaises présentes, ainsi que des manœuvres politiques en coulisse débouchèrent sur un changement de cible pour viser York [Toronto], la capitale du Haut-Canada. Un des principaux objectifs était de capturer deux vaisseaux anglais qui se trouvaient là, mais un des deux partit avant l'arrivée des Américains et l'autre fut brûlé lorsque les Anglais se replièrent. Les Américains occupèrent la ville pendant une semaine, brûlant les bâtiments publics, occupant les résidences privées et pillant.

Pendant ce temps, la course à la production navale battait son plein. Conscients du rôle crucial qu'allait jouer la puissance maritime dans l'issue de la guerre, les deux camps s'empressaient de construire de nouveaux navires plus puissants tout en cherchant à capturer et détruire ceux de l'ennemi.

Le port de Sacket, quartier général de la flotte des États-Unis sur les Grands Lacs, fut attaqué par les Anglais en mai mais l'attaque fut repoussée.

Les choses allèrent mieux pour les États-Unis lors des deux sièges de Fort Meigs, Ohio, bien que là aussi des prisonniers américains furent massacrés par les Indiens. Et il y eut un progrès notable dans la région de Niagara, avec la capture de Fort George et l'occupation de la péninsule du Niagara. Début juin, les troupes américaines avaient

progressé à l'ouest jusqu'à Stoney Creek, mais furent repoussées après une confuse bataille de nuit. Suite à cette bataille, le capitaine James Fitzgibbon, un Irlandais qui servait sous les couleurs anglaises, demanda et obtint la permission de créer un groupe de soldats d'élite pour harceler les troupes américaines dans la péninsule du Niagara. Les « Tigres Verts » de Fitzgibbon firent tellement de dégâts que 500 hommes sous les ordres du lieutenant-colonel Charles G. Boerstler furent envoyés spécialement pour les déloger de leur quartier général. Laura Secord, dont le père avait fait partie des patriotes américains durant la révolution, eut connaissance de ce plan et parcourut 32 kilomètres pour prévenir Fitzgibbon. Bien qu'il est possible qu'il ait déjà été au courant du plan, Laura devint l'une des figures légendaires canadiennes de cette guerre de 1812. Bien que la défaite de Boerstler et ces hommes ait tout d'abord été attribuée à l'action de Fitzgibbon, il apparaît que ce sont en fait les Indiens des Haut et Bas-Canada qui en ont été les acteurs principaux.



La victoire américaine la plus significative de cette année 1813 fut celle de la bataille du Lac Erie en septembre. Le commodore Oliver Hazard Perry y vainquit les navires anglais commandés par le lieutenant Robert Barclay à Put-in-Bay. Les pertes anglaises s'élevèrent à 6 navires, 41 morts et 94 blessés. Les États-Unis contrôlaient désormais la partie sud-ouest du Haut-Canada. Suite à cette bataille, les Six Nations fuirent leurs territoires le long de la Grande Rivière pour trouver refuge près du quartier général anglais à Burlington Bay, près de l'actuelle Hamilton. Mais l'armée anglaise envisageait d'abandonner la position pour se replier sur Kingston.

La bataille de la Tamise suivit en octobre. Ce fut une victoire américaine, et le chef de guerre shawnee Tecumseh y fut tué. Plus à l'est, les Américains planifièrent une attaque à deux pointes pour tenter de capturer la ville de Montréal et les territoires avoisinants, mais ils furent repoussés à Chateaugay dans le Haut-Canada et à Crysler's Farm dans le Bas-Canada.

En décembre, alors que les Américains s'apprêtaient à se replier en traversant le Niagara, le village de Newark [Niagara-on-the-Lake] fut incendié. Les habitants étaient des femmes, des enfants et des personnes âgées car la plupart des hommes valides étaient soit prisonniers de guerre soit enrôlés. Cet acte fut condamné dans les deux camps, et des représailles furent menées dans le mois qui suivit lorsque les troupes anglaises brûlèrent Lewiston, Youngstown, Manchester, Buffalo et Black Rock, New York.

1814

Début 1814, la guerre s'achevait en Europe. Pour tenter d'exploiter leur avantage dans le secteur du Lac Erie et dans la partie ouest du Haut-Canada, les Américains planifièrent une opération pour reprendre Mackinac. Ils atteignirent l'île en juillet, mais sans parvenir à leurs fins.

En mars, les troupes américaines marchèrent sur Montréal, mais furent stoppées à Lacolle, juste au nord de la frontière américaine. Ce même mois, Napoléon abdiqua. L'Angleterre



pouvait désormais se concentrer sur la guerre en Amérique du Nord. Dès avril, des troupes expérimentées étaient en route.

Pendant ce temps, des cibles civiles furent attaquées dans l'ouest du Haut-Canada. En mai, plusieurs colonies de la rive nord du lac Erie et plus à l'intérieur des terres furent incendiées.

dans le Niagara, les Américains occupèrent Fort Erie puis affrontèrent les Anglais à la bataille de Chippawa, le 5 juillet. Lors de cette sanglante bataille, les généraux Jacob Brown et Winfield Scott vainquirent près de 2000 Anglo-Canadiens commandés par le général Phineas Riall, qui avait cru à tort que ces troupes américaines étaient encore occupées par la capture de Fort Erie. Plus tard ce même mois, les deux armées s'affrontèrent de nouveau lors d'une chaude nuit de juillet à Lundy's Lane. Le combat opposa 3500 Anglais à 2800 Américains. Il fut intense, confus et sans vainqueur net, bien que les deux camps aient revendiqué la victoire.

Durant l'été, les troupes anglaises avancèrent vers la capitale des États-Unis. Elles débarquèrent près de Washington le 14 août, et progressèrent régulièrement vers le Capitole. Lorsqu'elles l'atteignirent le 25 août, elles trouvèrent la ville quasiment déserte et incendièrent les bâtiments publics, y compris la Maison Blanche. Ces actes furent vigoureusement condamnés malgré leur présentation par les Anglais comme de justes représailles après l'incendie de York en avril 1813.

Une attaque sur Baltimore suivit en septembre. Lors du bombardement de Fort McHenry, Francis Scott Key remarqua un gigantesque drapeau américain qui flottait sur le Fort et écrivit quelques mots qui devinrent « The Star-Spangled Banner » (NdT : la bannière étoilée), l'hymne national américain. Dans l'impossibilité de s'approcher suffisamment pour faire des dommages importants, les Anglais finirent par quitter le port de Baltimore.

Pendant ce temps, le gouverneur-général canadien George Prevost, qui préférerait de loin la diplomatie aux actions militaires, marchait vers le lac Champlain. Son plan était de capturer Plattsburgh, New York, mais une bataille opposant Américains et escadrons anglais sur le Lac Champlain fut



remportée par les Américains et Prevost s'enfuit. Apprenant cela, les Américains du Fort Erie marchèrent au nord pour s'emparer d'encore plus de territoire. Ils tombèrent sur les troupes anglaises à Cook's Mill [Welland]. Ils les forcèrent à reculer et s'emparèrent de ravitaillements, mais furent incapables de consolider leur victoire après avoir appris que les Anglais avaient pris le contrôle

du lac Ontario.

De l'ouest, 1500 Américains sous les ordres de Duncan McArthur envahirent le Haut-Canada, pillant et dévastant tout. Leur but était de venir en renfort des troupes de la péninsule du Niagara, mais ils furent repoussés à Grand River. Une brève escarmouche suivit à Malcolm's Mills [Oakland] où la milice de Norfolk et les troupes régulières furent rapidement vaincues par les hommes de McArthur. Cela fut la dernière bataille terrestre de la guerre au Canada.

Les combats se poursuivirent dans le sud des États-Unis jusqu'à la fin de l'année, mais la guerre touchait à sa fin car des pourparlers de paix avaient débuté en Europe.

Les pourparlers de paix

La première tentative réelle pour finir la guerre eut lieu en août 1812. Sir George Prevost, gouverneur-général des provinces canadiennes, et le commandant américain Henry Dearborn conclurent une courte trêve pour prendre en compte l'abrogation des « orders-in-council ». Elle dura du 9 août au 8 septembre. Durant cette trêve, le tsar russe Alexandre I se proposa pour organiser des entretiens de paix mais son offre ne fut pas sérieusement étudiée. Ce n'est qu'en janvier 1814 que les États-Unis et l'Angleterre acceptèrent une rencontre entre leurs délégations.

Les pourparlers débutèrent en août à Ghent, qui était alors territoire hollandais. Malgré les tentatives de chaque camp pour obtenir tel ou tel avantage, le traité de Ghent, signé à Noël, entérina un retour au statu quo d'avant guerre.

Selon les rapports officiels, cette guerre causa près de 11300 pertes humaines coté américain et 8600 coté anglo-canadien, tués, blessés ou disparus. En réalité, elles furent sans doute beaucoup plus élevées, car les rapports de pertes étaient souvent sous-évalués, et il est impossible d'estimer le nombre de personnes, civils compris, qui furent tuées ou handicapées à vie par les épidémies et privations dues à la guerre.



La Bataille de la Nouvelle-Orléans

Le traité de paix fut conclu le 24 décembre 1814 mais il n'entra en vigueur que lorsque les deux camps le ratifièrent. Le temps qu'il arrive aux États-Unis, les troupes anglaises et américaines s'affrontèrent lors de la bataille de la Nouvelle-Orléans, le 8 janvier 1815. Ce fut une grande victoire pour les Américains, et la dernière grande bataille de la guerre.

Présentation historique rédigée par Cheryl MacDonald

Conception : **Beau Beckett and Jeph Stahl**

Edition : **Uwe Eickert**

Graphisme : **Jarek Nocoń**

Illustration de la boîte : **Steven Paschal** - www.stephenpaschal.com

Présentation historique : **Cheryl MacDonald** - www.heronwoodent.ca

Règles : **Kai von der Aa, Brian Bennett, Jacob Cassens, Steven Duke, Kirsten Eickert, Carlos Ferreira, Burkhard Hannig, Michael Koznarsky, Michael**

Marentette, Thierry Matray, Stan Myszak, James Palmer, Wojciech Pawlus, Jack Stalica, Kevan Sumner, Michael Vinarcik

Tests : **Alice Beckett, Garner Beckett, Edith Bouchard, Dominic Crapuchettes, Greg Daigle, Mary Dunn, Micah Fuller, Mathew Gibson, Mark Goadrich, Brian Gasbarini, Kory Heath, James Kyle, Rob Leveille, Justin Love, Brett Myers, Nathan Radke, Steve Robinson, Trevor Sales, Brad Schott, Scott Tomlinson, Jeff Vienneau**

1812 - The Invasion of Canada AYG 5318

Copyright © 2011 Academy Games, Inc.

Helena, Ohio USA 419-307-2115

www.Academy-Games.com

Edition Française : **ASYNCRON games**

Traduction : **Olivier Chanry et Thierry Matray**

Relecture : **Franck Saverys**

www.asyncron.fr

