

The RED BURNOOSE

ALGERIA 1857

1 - 4 joueurs | 60 - 90 minutes | 14 ans et plus

MATÉRIEL



Decks de départ



Leaders de la résistance
(8 cartes)



Cartes Avantages stratégiques



Deck de l'Automa français

On your turn, use up to 3 actions:
Play a card and use its ability

UNIT (hit order)	1-2	3	4	5	6
Cavalry (1)					
Carabinier (2)					
Artillery (3)					
Sapper (4)					
Moudjahidine (1)					
Sharpshooter (2)					
Moudjahidate (3)					
Leaders (4)					

As per leader cards

Cartes d'aide au jeu
(4 artes)



Dés Moudjahidine
(8 dés blancs)



Dés Tirailleurs
(10 dés bleu)



Dés Cavalerie
(6 dés bruns)



Dés Tireurs d'élite
(4 dés jaunes)



Dés Artillerie
(3 dés noirs)



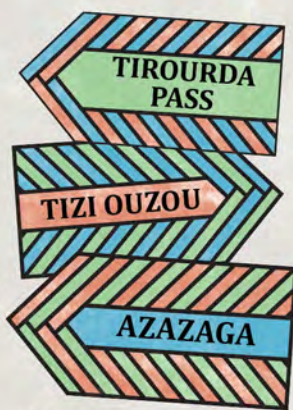
Dés Moudjahidate
(3 dés rouges)



Meeples chef
(3 meeple)



Pions des Armées françaises (3 meeple)



Marqueurs Lieu de départ de l'Armée
(3 jeton)



Cartes Village
(9 cartes)



Jetons Nouveau lancer
(12 jeton)



Jeton Retraite
(1 jeton)



Marqueurs Reddition
(4 jeton)



Artillerie
(6 cubes noirs)



Moudjahidate
(8 cubes rouges)



Fortifications
(8 cylindre violet)



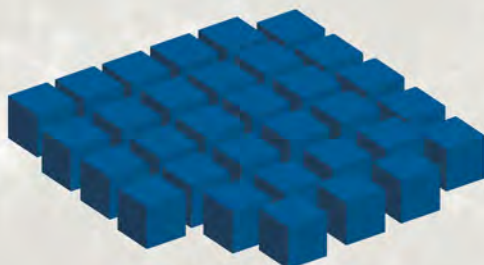
Moudjahidine
(20 cubes blancs)



Tireurs d'élite
(8 cubes jaunes)



Sapeurs
(8 cubes d'oranges)



Tirailleurs
(32 cubes bleu)



Cavalerie
(8 cubes bruns)



Plateau de jeu

SYMBOLES



Influence



Force militaire



Nourriture



Outils



Armes



Placer sur la carte



Fatma Meeple



Omar Oulmokhtar Meeple



Omar Oussaid Meeple



Consignes de déplacement des Armées



Artillerie



Cavalerie



Tirailleur



Sapeur

INTRODUCTION

Le Burnous Rouge : Algérie, 1857 est un jeu de deck-building conçu pour 1 à 4 personnes, jouant en équipe contre un adversaire virtuel : l'Automa. Vous incarnez les Kabyles essayant de résister à l'invasion de l'Armée française, jouée par l'Automa. Vous jouez sur une carte divisée en 3 régions, de couleurs différentes, qui seront assignées en fonction du nombre de personnes participantes. Dans une partie à 3, régions et territoires sont identiques. Vos Villages correspondent à tous les Villages présents sur votre territoire. Les unités de combat des deux camps sont représentées par des pions, placés sur la carte. Les unités berbères sont systématiquement placées dans les Villag-

es (à l'exception des courtes périodes d'Emboscade). Chacune des 3 Armées françaises disposent d'un emplacement militaire dédié sur le plateau : vous y positionnerez les unités de chaque Armée. Les pions-Armée, eux, marquent la position générale de chaque Armée sur la carte. Chaque pion-Armée commence sa progression sur la carte sur son point de départ correspondant (l'un des 3 espaces en forme de flèche). Vous utiliserez les cartes de vos decks respectifs pour contrôler les unités berbères. Les unités françaises, elles, sont contrôlées via le deck de cartes de l'Automa, qui contrôle également la fin du jeu.

MISE EN PLACE



Deck de départ



Chaque personne commence la partie avec le même ensemble de cartes : 2 Homme, 2 Femme, 2 Jeune Homme, 1 Jeune Femme, 1 Vieil Homme, 1 Vieille Femme, 1 Jeune, 1 Enfant et 1 Artisan.

Cartes Avantages stratégiques



Il y a 8 types de cartes Avantages stratégiques : Moudjahidine, Tireur d'élite, Verger (Oliveraie), Verger (Figueriaie), Armes, Outils, Marché et Fortifications. Formez une pile de chaque type et placez-les sur l'un des côtés du plateau. Vous pourrez acheter ou obtenir ces cartes au cours de la partie.

Plateau et Villages

Placez le plateau au centre de votre espace de jeu et placez les cartes Avantages stratégiques sur le côté du plateau. Chaque personne prend possession de son deck de départ. Le jeu comprend 20 cartes et pions Moudjahidine, 8 cartes et pions Tireurs d'élite ainsi que 8 pions Moudjahidate. Vous n'utiliserez l'ensemble de ces éléments que dans une partie à 4. Pour une partie à 2 ou 3, vous utiliserez, par Kabyle : 5 cartes et pions Moudjahidine, 2 cartes et pions Tireurs d'élites et 2 pions Moudjahidate. Les parties solo nécessitent la même mise en place qu'une partie à 3. Les pions et les cartes non utilisées sont remises dans la boîte. Placez les dés et les autres pions sur l'un des côtés du plateau.

Prenez 1 carte Village pour chaque Village présent sur votre territoire et placez-les face visible devant vous. Prenez également l'ensemble des ressources correspondantes spécifiées sur ces cartes (y compris les cartes et les jetons Nouveau Lancer).

Partie solo: vous jouez avec l'ensemble des régions.



Partie à 2: les Français contrôlent At Yanni. Placez 1 Tireur sur ce Village. Kabyle 1 contrôle les Taqbils At Iraten et Aqif n Tmana. Kabyle 2 contrôle la Taqbilt At Yegger et le Village d'At Wasif.



Partie à 3: Kabyle 1 contrôle la Taqbilt At Mengellat, Kabyle 2 la Taqbilt At Iraten et Kabyle 3 la Taqbilt At Yegger.



Villages de la Taqbilt At Yegger.

Partie à 4: Kabyle 1 contrôle Irjen et Larbaa n at Iraten. Kabyle 2 contrôle Mekla et Aqif n Tmana. Kabyle 3 contrôle At Wasif et At Yanni. Kabyle 4 contrôle les 3 Villages de la Taqbilt At Yegger.

Leaders de la résistance

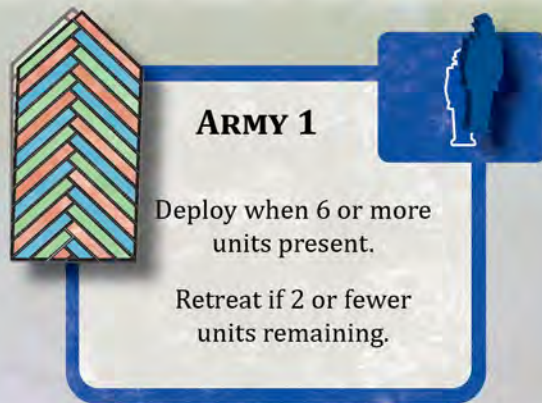


Chaque Kabyle reçoit 2 cartes Leaders de la résistance : choisissez-en une et défaussez la seconde. Si votre Leader de la résistance débute la partie avec certaines ressources, prenez les cartes correspondantes et ajoutez-les à votre deck de départ.

Placez les unités correspondantes comme indiqué. (voir page 8).

Automa

Mélangez et placez le deck de l'Automa, face cachée, à côté du plateau. Placez les pions-Armée sur les emplacements militaires correspondants. Mélangez et placez les 3 Marqueurs Lieu de départ de manière aléatoire sur chacun des 3 emplacements militaires, face caché.



Si vous faites une partie à 2, retirez 4 cartes du deck de l'Automa et remettez-les dans la boîte.

Maintenant, retournez face visible 1 carte du deck de l'Automa par personne participante : ajoutez les unités comme indiqué mais ignorez les autres instructions. Si l'Armée 1 atteint la valeur de déploiement notée dans son emplacement militaire sur le plateau, placez les unités supplémentaires dans l'Armée 2 et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes de l'Automa nécessaires aient été révélées.

Decks des Kabyles

Mélangez l'ensemble de vos cartes : deck de départ, carte Leader de la résistance, cartes supplémentaires gagnées grâce aux cartes Village ou Leader de la résistance. Piochez ensuite 5 cartes pour constituer votre main. Chaque personne participante a donc un deck et une défausse qui lui sont propres. Lorsque vous acquérez une nouvelle carte, ajoutez-la à votre défausse. Si vous devez piocher des cartes mais que votre deck est épuisé, mélangez votre défausse et posez-la face cachée afin de créer une nouvelle pioche. Piochez ensuite les cartes normalement.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les tours de jeu des Kabyles et de l'Automa se succèdent comme suit:

Partie Solo: Kabyle - Voir l'annexe correspondante pour l'ensemble des règles solo et les changements concernant l'Automa.

Partie à 2: Kabyle 1, Kabyle 2, Automa.

Partie à 3: Kabyle 1, Kabyle 2, Kabyle 3, Automa.

Partie à 4: Kabyle 1, Kabyle 2, Automa, Kabyle 3, Kabyle 4, Automa.

Si vous souhaitez augmenter la difficulté du jeu, effectuez un tour de l'Automa après le tour de chaque Kabyle. Pour une partie encore un peu plus difficile, n'utilisez pas les capacités spécifiques de vos Villages (cartes et jetons Nouveau lancer supplémentaires). Pour une partie vraiment difficile, ne prenez pas les cartes supplémentaires indiquées sur votre carte Leader de la résistance.

À chaque tour, utilisez l'ensemble des cartes de votre main de la façon suivante:

Vous pouvez choisir jusqu'à 3 actions parmi les 4 proposées ci-dessous et les effectuez dans l'ordre que vous souhaitez. Vous pouvez:

On your turn, use up to 3 actions:



Play a card and use its ability

Reserve. You Choose:

- Place one card in a village
- Retrieve all cards from one village

Mobilize. Move any number of moudjahidine and sharpshooters from one of your villages to another of your villages.

Ambush. Discard a weapon and an Moudjahidine or Sharpshooter card from your hand to ambush.

Then, you may purchase up to 2 cards

Jouer une carte pour son action

Défaussez une carte et effectuez l'action inscrite dessus (voir l'annexe correspondante pour le détail des cartes)

Si vous recevez des jetons Nouveau lancer, placez-les dans votre réserve personnelle : ils peuvent être utilisés dans n'importe quel combat dans lequel vous êtes directement impliqué, y compris les Embuscades. Vous pouvez utiliser les jetons Nouveau lancer pour relancer l'un de vos dés ou obliger les Français à relancer l'un des leurs.



Gérer vos ressources

Placez UNE carte dans l'un de vos Villages OU retirer TOUTES les cartes de l'un de vos Villages.



L'ensemble des cartes retirées sont ajoutées à votre main. Vous pouvez les jouer immédiatement : les défausser ou les placer dans un autre Village, tant que vous disposez d'assez d'actions pour le faire.

Beaucoup de cartes donnent droit à un bonus lorsqu'elles

sont placées dans un Village.

Tendre une Embuscade

Défaussez 1 carte Moudjahidine ou Tireur d'élite avec 1 carte Armes pour tendre une Embuscade sur une position occupée par une ou plusieurs unités françaises, située(s) sur une route menant à l'un des Villages que vous contrôlez. La route entre la position actuelle de l'Armée et votre Village peut comprendre plusieurs étapes (cercles marrons) mais aucun Village qui ne soit pas sous votre contrôle ne doit s'y trouver.



Sacha, qui contrôle la région de la Taqbilt At Yegger, peut tendre une Embuscade à l'Armée 2 qui menace ses Villages. Camille ne peut pas tendre une Embuscade à l'Armée 1 : toutes les routes qui mènent à cette Armée passent par des Villages qui n'appartiennent pas à son territoire.



Déplacez autant d'unités (Moudjahidine, Leader de la résistance, et / ou Tireur d'élite) que vous le souhaitez de l'UN de vos Villages vers la destination souhaitée. Les Moudjahidate ne peuvent participer aux Embuscades.

Les unités berbères attaquent : lancez les dés correspondants et retirez 1 unité française de votre choix pour chaque tir réussi. Vous n'êtes pas obligés de tenir compte de l'ordre des tirs de la Grille de Résolution des Combats (GRC) pour vaincre les unités françaises prises dans l'Embuscade. Si l'Armée Française est réduite à sa valeur de retraite, on lance quand même les dés correspondants avant qu'elle ne batte en retraite.



Les Français ripostent : lancez un nombre de dés équivalant à la moitié des unités berbères participant à l'Embuscade OU au nombre d'unités françaises présentes, au fonction du nombre le plus faible. Lancez les dés de l'Armée française en respectant l'ordre de la GRC.



Retirez une unité embusquée pour chaque tir réussi par les Français, en respectant l'ordre indiqué dans la GRC. À la fin du combat, rapatriez toutes les unités embusquées restantes dans l'UN des Villages de votre territoire.

Mobiliser vos forces

Déplacez autant de Moudjahidine et de Tireur d'élite que vous le souhaitez de l'UN de vos Villages vers un autre.



Les autres types d'unités (Leaders de la résistance, Moudjahidate) ne peuvent pas être mobilisés.



dans sa main, Sacha a 1 Moudjahidine, 1 Enfant, 1 Jeune Homme, 1 Vieille Femme et 1 Homme. Sacha commence par jouer l'Enfant dans le Village de Sumer. Cela lui permet de piocher 2 nouvelles cartes de son deck : 1 Armes et 1 autre Moudjahidine. Pour sa seconde action, Sacha défausse donc 1 Armes et 1 Moudjahidine pour tendre une Embuscade à l'Armée Française qui approche par le Col de Tirurda. *l'exemple continue à la page 8.*

Exemple suite de la page 7. Sacha décide que l'Emboscade sera menée par ses unités basées à Akbil et place 2 de ses Moudjahidine et Omar Oussaid pour attaquer l'Armée en approche composée de 4 Tirailleurs, 1 Sapeur et 1 Cavalerie. Omar Oussaid et l'un des Moudjahidine réussissent leur tir et Sacha décide de retirer la Cavalerie et l'un des Tirailleurs. Les Français ripostent avec 2 dés Tirailleurs et manquent tous les deux leurs tirs. Sacha estime être en position de force et, comme dernière action, décide de défausser 1 Jeune Homme pour déplacer le cube d'1 Moudjahidine d'At Yettsuray vers At Wasif, Village contrôlé par Camille, moins bien défendu et avec une Armée Française en approche. Après ses 3 actions, il reste à Sacha 3 cartes dans sa main : 1 Moudjahidine, 1 Homme et 1 Vieille Femme.



Une fois que vous avez effectué vos 3 actions maximum, toutes les cartes que vous n'avez pas défaussées ou placées dans un Village peuvent être utilisées pour acheter jusqu'à 2 nouvelles cartes.

Acheter une carte

Faites le compte des ressources (influence, force militaire, nourriture, outils ou armes) présentes sur l'ensemble de vos cartes disponibles (votre main et les cartes placées dans vos Villages). Vous pouvez les utiliser pour acquérir 2 cartes maximum.

Si votre carte nouvellement acquise le spécifie, ajoutez une unité ou un marqueur sur la carte.

Placez votre ou vos nouvelles cartes dans votre défausse, ainsi que celles utilisées pour la ou les acheter.

Vous pouvez choisir de mettre fin à votre tour même si vous n'avez pas effectué l'ensemble de vos actions.





après avoir effectué ses actions, Sacha possède toujours 1 Moudjahidine, 1 Homme et 1 Vieille Femme. Ce qui lui fait un total de 6 influences, 6 forces militaires et 1 nourriture. En étudiant les cartes disponibles à l'achat, Sacha achète 1 autre Moudjahidine pour 4 influences, 4 forces militaires et 1 nourriture. La carte Moudjahidine rejoint la défausse de Sacha qui place 1 nouveau cube Moudjahidine dans le Village de Sumer. Ce premier achat ne laisse à Sacha qu'1 influence et 2 forces militaires à dépenser, ce qui n'est pas assez pour acheter une nouvelle carte. Sacha termine donc son tour.

C'est donc au tour de l'Automa

(voir les changements concernant les règles solo dans l'annexe):



Retournez la première carte du deck de l'Automa.

Commencez par ajouter toutes les unités listées sur cette carte sur l'emplacement militaire de l'Armée non-déployée avec le plus petit effectif. Suivez ensuite les instructions de la carte.

Si toutes les Armées ont déjà été déployées, envoyez ces nouvelles unités renforcer l'Armée ayant battu en retraite la plus nombreuse, jusqu'à ce que cette dernière soit redéployée. Si aucune Armée n'a battu en retraite, ces unités sont considérées comme des renforts : placez-les dans le cercle rouge sur le pla-



teau. Lorsqu'une Armée battra en retraite, ces unités la rejoindront durant le prochain tour de l'Automa.

Si une carte de l'Automa vous demande de détruire une carte, retirez-la de votre main, de votre deck, de votre défausse ou de l'un de vos Villages et remettez-la dans la boîte. Si vous devez chercher dans votre deck, mélangez-le après en avoir retiré la carte.



Vérifiez si l'une des Armées peut maintenant se déployer. Lorsqu'une Armée atteint ou dépasse le nombre d'unités indiqué sur le plateau, elle se déploie.

Retournez le Marqueur Lieu de départ associé : placez le pion-Armée correspondant sur la carte, sur

la première position (cercle marron) devant son point de départ, et utilisez-le pour figurer les déplacements de cette Armée. Ne déplacez pas l'ensemble des unités de l'Armée sur la carte : elles restent sur l'emplacement militaire correspondant jusqu'à ce qu'elles soient détruites au combat.

Déplacez l'ensemble des Armée Française déployées. Une Armée se déplacera toujours depuis sa position actuelle vers le Village non-conquis. Si 2 Villages sont à égale distance, l'Armée décidera toujours de se déplacer comme suit



Si elle est positionnée dans un Village qui a battu en retraite, elle se dirigera vers le Village le plus proche appartenant au même territoire.



Si elle a vaincu le Village dans lequel elle se trouve, elle se dirigera systématiquement vers le Village le plus proche dans un territoire non-conquis.



Si 2 Villages sont à la même distance et qu'aucun des précédents critères ne s'applique, déplacez l'Armée selon la dernière Consigne de déplacement des Armées apparue sur une carte de l'Automa.

Une Armée ne revient jamais sur ses pas, à part pour quitter Irjen.

Si vous avez un doute sur la direction que doit prendre l'Armée, référez-vous au Diagramme de Gestion des déplacements des Armées françaises page 21.

Si les unités françaises sont sur le point d'entrer dans un Village possédant des Fortifications, vérifiez s'il y a des Sapeurs dans l'Armée.

Retirez une Fortification pour chaque Sapeur présent, puis retirez ces derniers de l'Armée. Si toutes les Fortifications sont retirées de cette

manière, les Français continueront leur déplacement et entreront dans le Village lors de ce tour. Si ce n'est pas le cas, continuez comme suit :



S'il n'y a PAS assez de Sapeurs pour retirer toutes les Fortifications, retirez 1 unité française par Fortification restante (commencez par l'Infanterie, puis l'Artillerie, puis la Cavalerie). Ceci met fin au déplacement de l'Armée pour ce tour : elle reste stationnée sur la position faisant face au Village. À ce stade, AUCUNE nouvelle Fortification ne peut être ajoutée au Village.



c'est le tour de l'Automa. Vous retournez la première carte du deck de l'Automa : elle indique d'ajouter 2 Tirailleurs (à une Armée non déployée à l'Armée 2. La carte montre également un cercle comme Consigne de déplacement des Armées. Les Armées 1 et 2 sont déjà déployées. Les tirailleurs sont donc ajoutés à l'Armée 3, amenant son effectif à 7 unités. L'Armée 3 peut donc se déployer à son tour. L'unité d'Artillerie est ajoutée à l'Armée 2. Vient ensuite la phase de mouvement des Armées. **L'exemple continue ci-dessous.**

L'Armée 1 avance d'1 position pour atteindre le cercle marron juste devant At Wasif et At Yanni. L'Armée 2, partie du col de Tirurda, avance d'1 position : elle se trouve donc à l'intersection des routes menant à Sumer et à Akbil. L'Armée 3 apparaît sur le plateau et rejoint sa position de départ, la première position (cercle marron) après lezzugen. Puisqu'aucune Armée n'a commencé son tour à une intersection, le cercle (indicateur de mouvement de l'Armée) est ignoré.



Si une Armée n'est pas en mesure d'abattre toutes les Fortifications d'un Village parce qu'elle n'a pas assez d'unités, elle retourne à son emplacement militaire pour attendre des renforts.

Si, quelque part sur la carte, les Français ont réussi à entrer dans un Village berbère, ils l'attaquent

Si aucune Armée n'a réussi à entrer dans un Village kabyle, le tour de l'Automa se termine ici.

Si une ou plusieurs Armées ont réussi à entrer dans 1 Village, elles attaquent. Résolez le ou les combats, dans l'ordre de numéro des Armées, comme ceci : (prenez en considération tous les effets passifs des terrains sur les cartes Village où les combats prendront place et prenez possession des jetons Nouveau lancer comme indiqué)



Artillerie - lancez 1 dé pour chaque unité d'Artillerie présente. Retirez les unités berbères en fonction des tirs réussis, en respectant l'ordre de la GRC.



Tireurs d'élite berbères - lancez 1 dé pour chaque Tireur d'élite présent. Retirez les unités françaises en fonction des tirs réussis, en respectant l'ordre de la GRC.

Les forces françaises principales (~ cavalierie & ~ tirailleurs) lancent 1 dé par unité contre toutes les unités berbères, y compris les Tireurs d'élite. Lancez les dés pour les Berbères et résolez leurs tirs. Une fois cela fait, les Français ripostent. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un des camps soit vaincu ou batte en retraite. Chaque camp lance les dés comme suit:

Lancez les dés et utilisez les jetons Nouveau lancer si vous le souhaitez. Vous pouvez utiliser les jetons Nouveau lancer sur les lancers des Forces Françaises comme sur les vôtres. Défaussez 1 jeton par dé relancé. Vous ne pouvez pas utiliser vos jetons Nouveau lancer pour intervenir dans un combat auquel vous ne participez pas.

Pour chaque tir réussi, retirez 1 unité conformément à l'ordre de la GRC. Les unités berbères vaincues sont retirées du jeu,

à l'exception des leaders de la résistance berbères, qui sont remis dans la réserve et peuvent être redéployés. Les unités françaises vaincues sont remises dans la réserve générale.

Après chaque phase de combat, vérifiez si l'un des camps doit battre en retraite ou se rendre.

Les Français battent en retraite si l'Armée est réduite à la valeur de retraite (ou moins) inscrite sur l'emplacement militaire correspondant sur le plateau. Remettez le pion Armée sur son emplacement militaire sur le plateau.



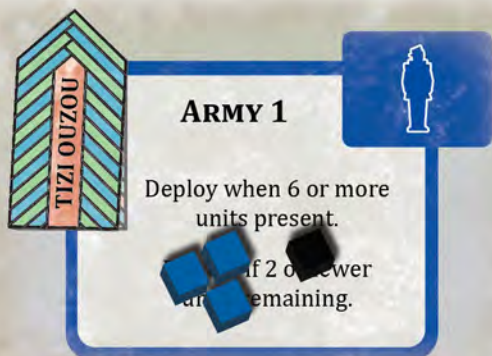
Les Berbères ne peuvent pas battre en retraite si le jeton Retraite a déjà été utilisé ou si le Village attaqué abrite des Enfants ou des Jeunes. Si les Berbères battent en retraite, retirez toutes les cartes du Village et placez-les dans votre défausse. Déplacez toutes les unités berbères dans un autre Village de votre territoire et placez le jeton Retraite sur le Village abandonné. Aucune unité berbère ne pourra plus y être positionnée jusqu'à la fin de la partie. Les unités françaises le traversent comme s'il était vide.

Si toutes les unités berbères sont retirées d'un Village lors d'un combat, la ou le propriétaire du Village est éliminé-e de la partie. Placez un marqueur Reddition sur chaque Village de son territoire, et déplacez les Moudjahidines restants au sein de l'Armée qui les a éliminés. Les Moudjahidate ne peuvent pas être intégrées à l'Armée Française et sont retirées du jeu.



La ou le Kabyle éliminé-e peut maintenant gérer les tours de l'Armée Française, en suivant les règles de l'Automa.





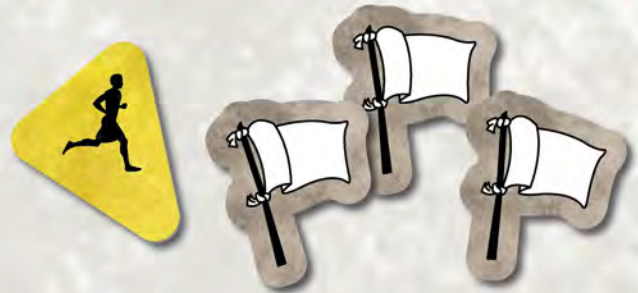
c'est le tour de l'Automa. La carte retournée indique d'ajouter 1 sapeur et 2 tirailleurs. Elle montre également un triangle comme Consigne de déplacement des Armées. Comme les 3 Armées sont déployées, les 2 Tirailleurs et le Sapeur sont considérés comme des renforts : on les place dans le cercle rouge sur le plateau. L'Armée 1 est à une intersection : suivant les instructions données par le triangle, elle se dirige vers At Wasif. L'Armée 1 est composée de 4 tirailleurs, 2 cavaleries et 1 Artillerie alors qu'At Wasif est défendu par 2 moudjahidine, 1 tireur d'élite et 1 moudjahidate. La carte du Village indique qu'il s'agit d'un Village boisé, offrant à Camille 1 jeton Nouveau lancer au début du combat. L'Artillerie lance les dés en première : c'est un double tir réussi. Ce n'est pas une bonne chose pour Camille qui choisit d'utiliser son seul jeton Nouveau lancer pour relancer le dé de l'Artillerie. L'Artillerie relance son dé : elle ne réussit plus qu'un simple tir. Camille doit retirer l'un de ses Moudjahidines. C'est ensuite le tour du Tireur d'élite, qui réussit également son tir. L'Armée 1 perd 1 Cavalerie. La prochaine étape du combat est la résolu-

tion des tirs des Berbères. Camille lance ses dés : le Moudjahidine et la Moudjahidate réussissent leur tir. 1 Cavalerie et 1 Tirailleur sont retirés de l'Armée, la réduisant à 3 tirailleurs et 1 Artillerie. Les dés sont lancés pour la riposte des Français : 1 Tirailleur sont retirés de l'Armée 1, la réduisant à 3 Tirailleurs et 1 Artillerie. Les dés sont lancés pour la riposte des Français : 1 Tirailleur réussit son tir mais tous les autres manquent les leurs. Camille retire 1 Moudjahidine des forces d'At Wasif, ne laissant qu'1 Tireur d'élite et 1 Moudjahidate pour défendre le Village. L'Armée 1 ne battra en retraite que s'il ne lui reste que 2 unités ou moins. Le combat continuera donc, à moins que Camille ne décide d'utiliser l'unique jeton Retraite des Kabyles. Camille décide que ses chances de réussite sont trop faibles et que le Tireur d'élite est trop précieux pour le risquer. Camille décide donc d'utiliser le jeton Retraite. La carte Femme qui était dans le Village d'At Wasif est placée dans la défausse de Camille. Les pions du Tireur d'élite et de la Moudjahidate sont tous les deux rapatriés à Aqf n Tmana. Le jeton Retraite est placé sur At Wasif et le combat prend fin.

GRILLE DE RÉOLUTION DES COMBATS (GRC):

GRILLE DE RÉOLUTION DES COMBATS (GRC)						
UNITÉ (ordre de retrait des unités)	1-2	3	4	5	6	
Cavalerie (1)						☀☀
Tirailleur (2)			☀	☀	☀	
Artillerie (3)				☀	☀☀	
Sapeur (4)						
Moudjahidine (1)			☀	☀	☀	
Tireur d'élite (2)		☀	☀	☀	☀	
Moudjahidate (3)				☀	☀☀	
Leaders de la résistance (4)	Suivre les indications sur les cartes Leader de la résistance					

FIN DE LA PARTIE



Les Français gagnent si 1 Kabyle se rend ET que le jeton Retraite a été utilisé, OU si 2 Kabyles sont vaincus. Les Berbères gagnent si les Français ne parviennent pas à la situation précédente avant que leur deck soit épuisé.

ANNEXE — ASTUCES

Vous pouvez placer les unités où vous le souhaitez. Placez-les où vous pensez en avoir besoin mais n'hésitez pas à dépenser des actions pour déplacer ces unités vers les Villages vulnérables à certains moments clés de la partie.

N'oubliez pas de vous entraider. Vous pourriez vous retrouver en difficulté si vous cantonnez vos unités aux Villages de votre seule région. Si vous ne

partagez pas efficacement vos unités, cela peut vous mener à votre perte.

Il pourrait être tentant de n'acheter que des cartes Moudjahidine, mais tâchez de ne pas tomber dans ce piège. Ignorer les autres cartes vous empêcherait de gagner du temps en construisant des Fortifications, de tendre des Embuscades efficaces ou de posséder suffisamment d'Armes dans votre deck.

ANNEXE — CARTES

Deck de départ



Artisan

Si vous jouez cette carte avec une carte Outils pour acheter une carte Avantages stratégiques, la carte Artisan gagne 3 Influences supplémentaires.



Enfant

Lorsque vous placez cette carte dans l'un de vos Villages, vous pouvez choisir de piocher 2 cartes OU de déplacer 1 carte de ce Village dans un autre de vos Villages.



Vieil Homme

Lorsque vous placez cette carte dans l'un de vos Villages qui abrite déjà un Moudjahidine ou un Tireur d'élite, gagnez 1 jeton Nouveau lancer.



Vieille Femme

Lorsque vous la placez dans l'un de vos Villages, vous pouvez intégrer n'importe quelle carte dans ce Village à votre main. Vous pouvez jouer immédiatement la carte ainsi récupérée si vous disposez d'assez d'actions pour le faire.



Homme

Défausser cette carte compte pour 1 action. Lorsque vous défaussez cette carte, déplacez 1 Tireur d'élite présent sur votre territoire dans n'importe quel Village (qu'il s'agisse de l'un des vôtres ou de l'un de ceux de vos partenaires). Si vous déplacez le Tireur d'élite dans un Village qui n'est pas sous votre contrôle, gagnez n'importe quelle carte Avantages Stratégiques qui ne porte PAS d'icône "Placer sur la carte". Placez cette carte dans votre défausse.



Jeune

Lorsque vous placez cette carte dans l'un de vos Villages, piochez 3 cartes : gardez-en 1 et défaussez les 2 autres.



Femme

Lorsque vous placez cette carte dans l'un de vos Villages, ajoutez 1 Moudjahidine dans ce Village. Les Moudjahidates ne peuvent ni être utilisées lors d'une Embuscade, ni être mobilisées. Le nombre de Moudjahidates est limité : si une Moudjahidate est vaincue lors d'un combat, remettez le cube correspondant dans la boîte de jeu. Une fois que tous les pions Moudjahidates ont été placés, les cartes Femme peuvent toujours être utilisées pour leur ressource Influence mais ne permettront pas d'ajouter de nouvelles Moudjahidate.



Jeune Homme

Défausser cette carte compte pour 1 action. Lorsque vous défaussez cette carte, vous pouvez déplacer 1 Moudjahidine de l'un de vos Villages vers n'importe lequel de vos autres Villages. Placez ensuite n'importe quelle carte de votre défausse sur le dessus de votre deck.



Jeune Femme

Lorsque vous placez cette carte dans l'un de vos Villages, elle vous permet de gagner 1 jeton Nouveau lancer.



Cartes Avantages stratégiques

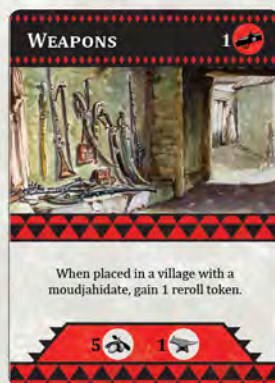


Verger (Figueriaie)



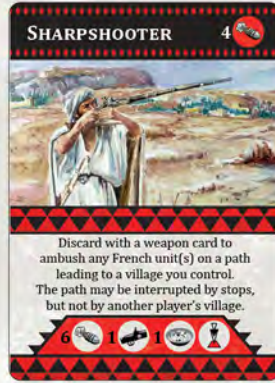
Verger (Oliveraie)

Défausser cette carte compte pour 1 action. Lorsque vous défaussez cette carte, piochez 2 cartes.



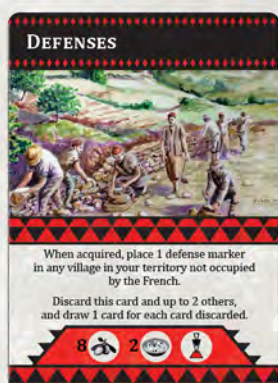
Armes

Lorsque vous placez cette carte dans l'un de vos Villages abritant 1 Moudjahidate, ajoutez 1 jeton Nouveau lancer à votre arsenal.



Tireur d'élite

Défausser cette carte compte pour 1 action. Lorsque vous défaussez cette carte, vous pouvez tendre une Embuscade. Lire la section Tendre une Embuscade, page 6 des Règles, pour plus de détails.



Fortifications

Lors de l'acquisition: placez 1 marqueur Fortification sur n'importe lequel de vos Villages. Vous ne pouvez pas placer de Fortification sur un Village occupé par les Français. Il n'y a pas de limite de Fortifications possibles par Village.

Défaussée lors de votre tour: vous pouvez défausser jusqu'à 3 cartes Fortifications dans la même action. Piochez ensuite 1 nouvelle carte par carte défaussée de cette manière.



Outils

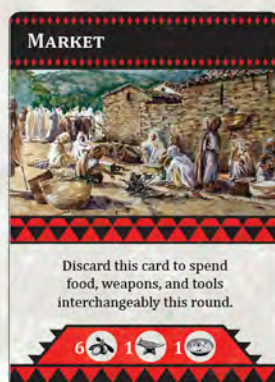
Défausser cette carte compte pour 1 action. Lorsque vous défaussez cette carte, révéléz les cartes de votre deck jusqu'à ce que vous trouviez une carte possédant des ressources Nourriture. Intégrez-la à votre main et défaussez les cartes révélées précédemment.

Si vous jouez cette carte avec une carte Artisan pour acheter une carte Avantages stratégiques, la carte Artisan gagne 3 Influences supplémentaires.



Moudjahidine

Défausser cette carte compte pour 1 action. Lorsque vous défaussez cette carte, vous pouvez tendre une Embuscade. Lire la section Tendre une Embuscade, page 6 des Règles, pour plus de détails.



Marché

Défausser cette carte compte pour 1 action. Lorsque vous défaussez cette carte, vous pouvez dépenser les ressources Nourriture, Armes et Outils de façon interchangeable lors de ce tour. Par exemple, vous pouvez défausser le Marché, puis utiliser un Verger (Figueriaie) et 3 Moudjahidine pour acquérir un Tireur d'élite, dépensant l'une des ressources Nourriture présentes sur le Verger (Figueriaie) comme une ressource Armes.

Leaders de la résistance



FATMA N'SOUMER

2 
1 
1 

Discard to place or move the Fatma token into any village not occupied by the French.
When this card is placed in a village, add 1 reroll token to that player's pool. The Fatma token rolls as a moudjahidine. She may be used during ambushes.
Start game with 2 Moudjahidine

Faḍma n Sumer

Défausser cette carte compte pour 1 action. Lorsque vous défaussez cette carte, placez ou déplacez le pion-Leader Faḍma. Faḍma peut être placée dans n'importe quel Village qui n'est pas occupé par les Français. La ou le propriétaire du Village où Faḍma est placée gagne 1 jeton Nouveau lancer.

Lors des combats, Faḍma compte comme une Moudjahidine mais peut intervenir lors des Embuscades.

Commence le jeu avec 2 Moudjahidine. Placez-les immédiatement sur le plateau.



OUMOUHAND N'ATH FREH

3 
1 

If used in an ambush, Oumouhand adds 1 additional die. Oumouhand may not ambush alone.
Start game with 1 Moudjahidine

Oumouhand n'ath Freh

Lorsque vous utilisez cette carte durant une Embuscade, ajoutez 1 dé supplémentaire lors de l'attaque. Cette carte ne peut pas être utilisée seule lors d'une Embuscade.

Commence le jeu avec 1 Moudjahidine : placez-le immédiatement sur le plateau.



TAHAR

3 
3 

Start game with 1 Weapons, 1 Sharpshooter, 1 Moudjahidine

Tahar

Commence le jeu avec 1 Arme, 1 Tireur d'élite et 1 Moudjahidine. Placez immédiatement le Tireur d'élite et le Moudjahidine sur le plateau.



MOUHAND OUCHIKHOUN

2 

When Mouhand enters your hand, draw 1 card.
Start game with 1 Market, 1 Fig Orchard

Mouhand Ouchikhoun

Lorsque Mouhand intègre votre main, piochez 1 carte supplémentaire.

Commence la partie avec 1 Marché et 1 Verger (Figueriaie).



OMAR OUSSAID

3 
1 

Discard to place or move the Oussaid token into any village not occupied by the French.
The Oussaid token rolls as a sharpshooter and may be used during ambushes.
Start game with 1 Tools

Omar Oussaid

Défausser cette carte compte pour 1 action. Lorsque vous défaussez cette carte, placez ou déplacez le pion-Leader Oussaid dans n'importe quel Village qui ne soit pas occupé par les Français.

Oussaid se comporte comme un Tireur d'élite et peut intervenir lors des Embuscades.

Commence la partie avec 1 Outil.



L'HOMME À LA MULE

2 

Discard to look at the top 2 French automa cards. You may put one on the bottom of the deck.
Start game with 1 Weapons, 1 Moudjahidine

L'Homme à la Mule

Défausser cette carte compte pour 1 action. Lorsque vous défaussez cette carte, regardez les 2 premières cartes du deck de l'Automa. Choisissez-en une que vous remettrez au dessous de la pile et remplacez l'autre sur le dessus.

Commence le jeu avec 1 Arme et 1 Moudjahidine. Placez immédiatement ce dernier sur le plateau.



OMAR OULMOKHSTAR N'ATH YIRATHEN

2 
2 
1 

Discard to place the Omar token into any village, or return his marker from the board to your supply. Anytime Omar is placed in a village with no defenses, build a defense. The Omar token rolls as a moudjahidine and may be used during ambushes.

Omar Oulmohkstar n'at Iraten

Défausser cette carte compte pour 1 action. Lorsque vous défaussez cette carte, vous pouvez placer le pion-Leader d'Omar dans n'importe quel Village qui ne soit pas occupé par les Français, ou remettre le pion-Leader Omar dans votre réserve. Lorsqu'Omar est placé dans un Village sans Fortification, construisez 1 Fortification.

Omar se comporte comme un Moudjahidine.



TAYEB

3 
3 
1 

Tayeb may be played as a copy of any card in your hand. Reveal the card to be copied and discard Tayeb to take the action or gain the resources as desired.

Tayeb

Ttayeb permet de dupliquer n'importe quelle carte de votre main. Révélez la carte à dupliquer, puis défaussez Tayeb pour effectuer l'action ou récupérer les ressources, selon la carte dupliquée.

Villages



Soumeur (Sumer)

Région: Taqbilt At Yeğğër

Lorsque les Français entrent dans Sumer, lancez 1 dé Artillerie. En cas de tir réussi ou de double tir réussi, ils ignorent Sumer et il n'y a pas de combat. Ils continueront leur route vers le prochain Village lors du prochain tour.

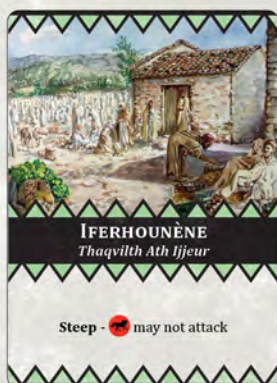
Commence la partie avec 1 Verger (Figueriaie).



Akbil

Région: Taqbilt At Yeğğër

Village fortifié - les résultats des dés de l'Artillerie sont diminués de 1 (un double tir réussi compte pour un tir réussi simple et un tir réussi compte comme un tir manqué).



Iferrhounène (At Yettsuray)

Région: Taqbilt At Yeğğër

Site escarpé - la cavalerie ne peut pas attaquer.



Mekla

Région: Taqbilt At Irathen

Site escarpé - la cavalerie ne peut pas attaquer.

Commence la partie avec 1 Marché.



Irdjen

Région: Taqbilt At Irathen

Village boisé - gagnez 1 jeton Nouveau lancer au début d'un combat.

Commence la partie avec 3 jetons Nouveau lancer.

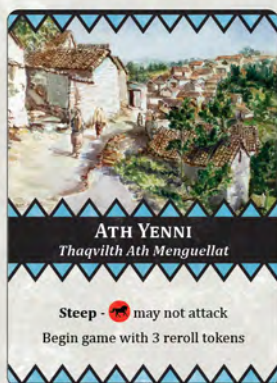


Larbaa Ath Irathen (Larbaa n at Irathen)

Région: Taqbilt At Irathen

Village fortifié - les résultats des dés de l'artillerie sont diminués de 1 (un double tir réussi compte pour un tir réussi et un tir réussi compte comme un tir manqué).



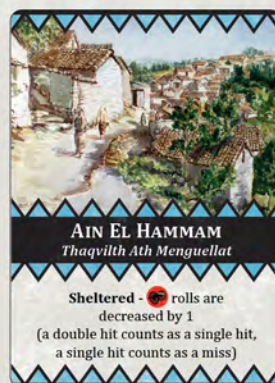


Ath Yenni (Aṭ Yanni)

Région: Taqbilt At Mengellat

Site escarpé - la cavalerie ne peut pas attaquer.

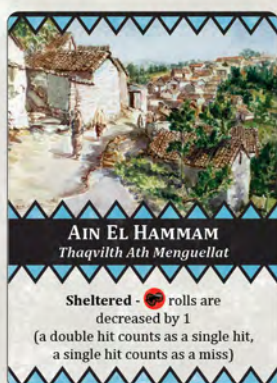
Commence la partie avec 3 jetons Nouveau lancer.



Ain El Hammam (Aṣqif n Ṭmana)

Région: Taqbilt At Mengellat

Village fortifié - les résultats des dés de l'artillerie sont diminués de 1 (un double tir réussi compte pour un tir réussi et un tir réussi compte comme un tir manqué).



Ath Ouacif (At Wasif)

Région: Taqbilt At Mengellat

Village boisé - gagnez 1 jeton Nouveau lancer au début d'un combat.

Commence la partie avec 1 Marché.



ANNEXE - RÈGLES SOLO

Le jeu solo suit les mêmes règles que les parties à 2, 3 ou 4. L'Automa gagne quand le jeton Retraite a été utilisé et qu'un Village a été vaincu. Il gagne également lorsque deux Villages, appartenant chacun à une région différente, ont été vaincus. Certaines cartes, comme l'Homme, vous permettent d'obtenir un avantage lorsque vous déplacez une unité d'un Village à un autre et que ces deux Villages appartiennent à des territoires différents. Dans une partie solo, vous pouvez obtenir le même avantage lorsque vous déplacez un cube d'une région à une autre.

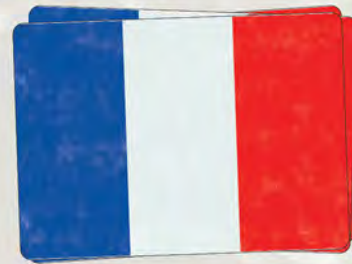
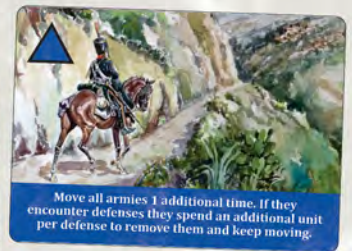
Sélectionnez autant de Tireur d'élite, de Moudjahidine et de Moudjahidate que pour une partie à 3



Dans une partie solo, concernant les possibilités de déplacement des unités sur la carte, les 3 régions sont considérées comme indépendantes et non comme un seul territoire. Cela signifie que vous ne pouvez déplacer les Moudjahidine et les Tireurs d'élite entre les régions qu'en utilisant les cartes Jeune Homme et Homme. Vous pouvez déplacer les unités entre les Villages d'une même région en utilisant l'action Mobiliser vos troupes comme d'habitude.

Dans une partie solo, l'Automa subit les changements suivants:

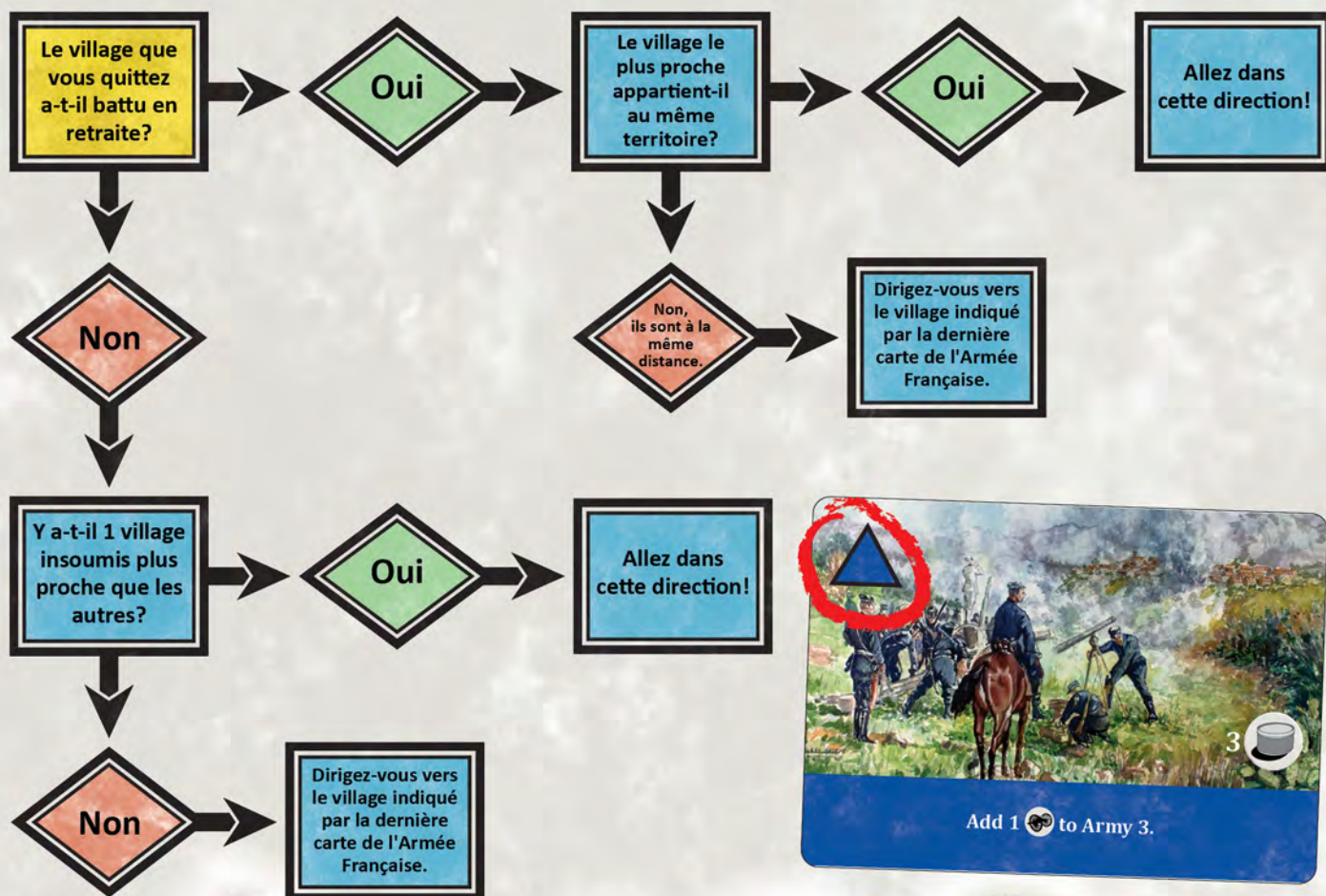
Lors du tour de l'Automa, si aucune carte Armée Française n'est face visible, piochez-en 2 et placez-les face visible à côté du deck correspondant. Placez la première carte piochée sur la droite et la seconde, entre la première et le deck. Ainsi se termine le tour de l'Automa. Si minimum 1 carte Armée Française est face visible, jouez la carte la plus à droite, puis défaussez-la.



Si vous souhaitez augmenter la difficulté, ne tenez pas compte des changements précédents et effectuez le tour de l'Automa de la même façon que le vôtre.



ANNEXE — GESTION DES DÉPLACEMENTS DES ARMÉES FRANÇAISES



ALGERIA 1857 APERÇU HISTORIQUE

1830 : la France envahit l'Algérie. Alger capitula rapidement mais les Français ne réussirent pas pour autant à éliminer complètement la présence ottomane. Cette dernière, débutée en 1516, leur résistera jusqu'en 1837. 1830 : Abd el-Kader renouvela son appel au Djihad contre les Français, ce qui raviva l'opposition à l'intérieur des terres. La résistance durera plusieurs années, jusqu'à fin 1847, lorsque Abd el-Kader se rendit, ce qui mit fin à la résistance dans toute la partie nord de l'Algérie. Seule la Kabylie, perchée dans le massif du Djurdjura, au milieu des montagnes de l'Atlas, resta indépendante et continua la lutte.



Chérif Boubaghla et Lalla Fatma n'Soumer, peint en 1866 par Félix Philippoteaux

La famille de Faḍma s'impliqua pour la première fois dans la résistance contre les Français en 1847, lorsque le maréchal français Bugeaud conduisit la première expédition dans l'oued Sahel. En 1850, un combattant de la résistance, Cherif Boubaghla, conduisit un mouvement de résistance dans la Kabylie des Babors. Faḍma et Boubaghla avaient le plus grand respect l'un pour l'autre. En 1854, Jacques Louis Randon, gouverneur général d'Algérie, conduisit une troupe de 12 000 hommes pour essayer de soumettre les Kabyles. La bataille finale de cette campagne eut lieu à Tachkirt, les 18 et 19 juillet 1854. Lors de cette bataille, Faḍma et son frère Tahar furent chargés de rassembler un groupe de combattants volontaires appelés Imseblen. Faḍma et les autres femmes étaient présentes à cette bataille : il était important pour elles de participer à la défense de leurs maisons. Elles liaient les jambes de certains tireurs afin de les empêcher de battre en retraite. Les femmes faisaient résonner leurs hurlements rituels, les youyous, pour soutenir les résistants et terrifier les Français. Après deux jours de combats, les Français perdirent cette bataille et durent battre en retraite. Randon quitta la Kabylie et ne revint pas avant trois ans. Fin 1854, Boubaghla mourut, laissant la résistance kabyle sans chef. Lors d'une réunion début 1855, il fut décidé que la résistance serait menée par Lalla Faḍma n Sumer, secondée par ses frères.

Au printemps 1857, Randon revint en Kabylie pour « pacifier » la région. Cette fois, il était à la tête d'une force de 35 000 hommes et de 10 000 mules. La Kabylie est une région extrêmement montagneuse, ce qui mit les Français en difficulté tant sur le plan logistique que lors des combats. Il n'était pas rare que les mules transportant l'approvisionnement et les pièces d'artillerie chutent au fond d'un ravin. Les Français avaient néanmoins une meilleure com-



1830 : Faḍma n Sumer naquit dans le village de Werja. Issue d'une famille de marabouts (chefs religieux), elle faisait partie d'une fratrie de quatre frères et deux sœurs. Elle reçut une bien meilleure éducation que la plupart des filles de Kabylie à cette époque. Mariée par sa famille contre sa volonté à l'âge de 15 ans, Faḍma se rebella, avec toute la détermination dont elle ferait preuve contre les Français dans les années à venir. Son mari refusa de divorcer, ce qui n'empêcha pas Faḍma de renoncer à la vie maritale, préférant dédier la sienne à Dieu. Au fil des ans, Faḍma acquit un statut de sainte en offrant ses conseils spirituels, en nourrissant les pauvres et en soignant les malades. Elle était également connue pour porter un burnous rouge.

préhension de la géographie et des capacités défensives des Kabyles : ils avaient tiré certaines leçons de leur précédent engagement dans la région. Notamment une utilisation bien plus efficace de l'artillerie. Les Français amenèrent avec eux trois types de pièces d'artillerie (obusiers de montagne, canons et mortiers) qui furent d'une grande efficacité pour obliger les combattants Kabyles à quitter leurs positions défensives.

Afin d'encercler les Kabyles, les Français divisèrent leurs troupes en différentes forces. Leur force principale était constituée de près de 25 000 soldats, menés par le général Mac Mahon et venait du nord. Une division de 5 000 soldats approchait par le sud-est quand deux autres forces faisaient route depuis l'ouest et le sud. Les Français réussirent à utiliser à leur avantage le système d'alliance entre les différentes tribus kabyles : ensemble, elles formaient un groupe appelé saff. Si les Français parvenaient à vaincre une saff, chaque tribu composant cette saff était obligée de se rendre. De plus, les tribus de cette saff étaient ensuite obligées de tourner leurs armes contre les tribus encore indépendantes. Ce qui signifie que plus les Français progressaient à travers la Kabylie, plus les tribus devaient faire face à leurs anciens alliés, combattant aux côtés de l'Armée Française.

Le premier affrontement d'importance eut lieu entre la force principale de l'Armée Française et les At Iraten à Larbea n at Iraten, le 24 mai 1857. L'utilisation de l'artillerie lors de cette bataille mirent les Kabyles en difficulté et permit aux colonnes françaises d'avancer. Les Français furent ainsi à même de prendre et de conserver plusieurs positions en dépit des contre-attaques des Kabyles. Finalement, les Français furent victorieux et purent tenir et ravitailler leurs positions. Ils les conservèrent jusqu'à la fin du mois de juin. Une fois les At Iraten soumis, les Français les chargèrent de protéger les soldats français des embuscades montés par les Kabyles toujours indépendants.

L'autre bataille décisive fut celle d'Icerriqen, le 24 juin 1857, à laquelle participa principalement la saff dite des Aț Yanni. Les Kabyles fortifièrent le village en prévision de l'attaque des Français. Les presque 35 000 soldats français et leur artillerie submergèrent les quelques 5 000 Kabyles malgré leur préparation et leur résistance acharnée. Les Français poursuivirent leur progression après la bataille. Ils s'emparèrent assez vite de plusieurs villages dans les jours qui suivirent cette bataille. Cela scella la capitulation des Aț Yanni et de plusieurs autres tribus de la saff. Certaines tribus kabyles continuèrent

à se battre après cela et attaquèrent régulièrement l'arrière-garde française. Les Français ordonnèrent de brûler plusieurs villages en représailles et menacèrent de détruire les figueraies et les oliveraies, culturellement et économiquement capitales pour la population kabyle. Alors que la force principale française avançait, les autres armées françaises de la région accumulaient également les victoires.



« Une visite chez les Kabyles »
Le Charivari, 18 juin 1857

Les Français continuèrent les combats et leur progression tout au long du mois de juillet. Une autre saff rendit les armes le 6 juillet 1857. Le 11 juillet, le village de Taxlğt At Attu fut soumis, conduisant à l'emprisonnement de Lalla Fađma n Sumer et de son frère Sidi Tahar. Leur conquête de l'Algérie achevée (en tout cas pour la partie non-saharienne), les Français mirent fin à leur campagne en Kabylie le 15 juillet. Fađma n Sumer mourut en prison en 1863 à l'âge de 33 ans.



BIBLIOGRAPHIE

Sources utilisées pour la création de ce jeu :

Articles

Aït Frawsen, Ulbani and L'Hocine Ukerdis. "The Origins of Amazigh Women's Power in North Africa: An Historical Overview." *Al-Raida XX*, no. 101-102 (Spring/Summer 2003): 17-23.

Benbrahim, Malha. "Documents Sur Fadhma N'soumeur (1830-1861)." *Clio. Histoire, femmes et sociétés [En ligne]*, 9 (1999):1-8. <https://doi.org/10.4000/clio.298>.

Touati, Samia. "Lalla Fatma N'Soumer (1830-1863): Spirituality, Resistance and Womanly Leadership in Colonial Algeria." *Societies 8*, no. 4 (2018): 126. <https://doi.org/10.3390/soc8040126>.

Œuvre d'art

Decaen, Alfred-Charles-Ferdinand. *Prise de Tiguer-Hala, 24 mai 1857*. 1859. Oil on Canvas, H. 296 x L. 446 (cm). Château de Versailles.

Philippoteaux, Félix. *Chérif Boubaghla and Lalla Fatma n'Soumer*. Oil on Canvas. 1866.

Philippoteaux, F. "Femme kebaïle," late 18th century. In *L'Afrique française, l'empire du Maroc et les déserts du Sahara: conquêtes, victoires et découvertes des français, depuis la prise d'Alger jusqu'à nos jours*, by Christian, P. Pitois. Paris: Barbier. 1846, page 424.

Livres

Ali-Benali, Zineb. "Fadhma N'Soumeur, une femme en guerre" in *Histoire De L'Algérie À La Période Coloniale, 1830-1962*, 137-141. Paris: La Découverte, 2012.

Carrey, Emile. *Récits de Kabylie, campagne de 1857*. Paris: M. Levy, 1858.

Clerc, Eugène Timoléon. *Campagne de Kabylie en 1857*. Lille: Lefevy-Ducrocq, 1859.

Dawson, Anthony L. *French Infantry of the Crimean War*. Nottingham: Partizan Press, 2012.

Déjeux, Jean. *Femmes D'Algérie: Légendes, Traditions, Histoire, Littérature*. Paris: La Boîte à Documents, 1987.

Oussedik, Tahar. *L'la Fat'ma N'Soumeur*. Alger: Laphomic, 1983.

Roberts, Hugh. *Berber government*. London: I B Tauris, 2014.

Shoemaker, Matthew T. "Women and Resistance in Algeria During the French Colonial Period: 1830-1962." MA Thesis, University of Wisconsin Milwaukee, 2009.

Film

Hadjadj, Belkacem, dir. *Fadhma N'Soumer*. 2014; Algeria: Production Machaho.

Meddour, Azzeddine, dir. *La Montagne de Baya*. 1997; Algeria: Caro Line.

Journaux

Nombreux articles des journaux suivants :

Le Charivari: publiant chaque jour un nouveau dessin. 1857.

Le Monde illustré. 1857.

CRÉDITS

Conception: Roberta Taylor & Matt Shoemaker

Illustration: Ahcene Blibek

Graphisme: Helena Shoemaker

Adaptation culturelle: Karim Ouaras

Édition: Nicole Amato

Accompagnement marketing: Quillsilver

Traducteur français: Armelle Reinach

Traducteur allemand: Lutz Pietschker



©2022 Hit 'Em With a Shoe. Tous les droits sont réservés. Pour plus d'informations et d'assistance, visitez www.hitemwithashoe.com