

Synopsis

Dix joueurs - garder une ouverture pour 8

TERRAIN

Cinq tables avec terrain posé à l'avance :

- ville O Orangiste
- ville C Compagnie (environnement urbain)
- ville M Métis (adjacent à wild)
- poste (wild avec quelques bâtiments - les bâtiments pouvant éventuellement représenter l'entrée de la ville)
- wild (avec terrains difficiles et rivière)

Au moins 2 villes côte à côte pour la partie finale.

Les tables ont des caractéristiques indépendantes du scénario . Noté dans les règles spéciales.

APPARIEMENTS

Pour les 3 premiers tours, les appariments sont préparés à l'avance, ainsi que le scénario joué par chacun et sur quelle table il est joué.

PREMIER TOUR : détonateur

- un scénario "arpentage" (poste)
- un scénario journaliste orangiste (ville O)
- un scénario CBH (ville)
- un scénario trappe (wild)

Interlude : expliquer que les Métis se révoltent - expliquer à chaque faction séparément
Donner une figurine PNJ à chaque joueur

DEUXIEME TOUR : révolte

- prendre Fort Garry : (ville)
- arrestation d'orangistes (ville)
- scénario dans le wild (poursuite d'orangistes dans le maquis) (wild) - interrompus par des ours !
- tentative d'arrêter l'évêque envoyé en émissaire : poste frontalier - scénario original avec américains ?? (poste)
- sabotage de route / pont / dépôt (outpost)

Interlude : expliquer que le gouvernement envoie une expédition - expliquer à chaque faction séparément

TROISIEME TOUR : pacification

- tentative d'arrêter les militaires (wild)
- affrontement armé (ville)
- reprendre fort Garry (ville)
-

Interlude : expliquer que le gouvernement donne des garanties aux Métis - expliquer à chaque faction séparément
Donner le choix du camp
Expliquer les forces secrètes

QUATRIEME TOUR - partie finale

- les joueurs divisés en deux camps : avant la partie finale, laisser les joueurs s'exprimer sur leur rattachement à un camp ou à un autre - en secret : bulletin à remplir -
- dire (en secret) aux pro-indépendance qu'ils ont le support des Féniens
- dire (en secret) aux pro-rattachement qu'ils ont le support de la milice + orangistes
- commencer la partie avec les Féniens cachés et/ou la milice cachée
- au besoin, l'arbitre joue les forces pnj du camp le moins nombreux

Annonces

Introduction

- Rivière Rouge : juridiction compagnie de la Baie d'Hudson
- Peuplée de Métis depuis « toujours » : trappeurs, chasseurs
- Nouveaux colons il y a 50 ans : écossais, agriculteurs, finalement intégrés
- Arrivants récents venus de l'est : ouvriers, médecins, ingénieurs, journalistes, saloons => tensions
- Liens avec l'extérieur : nord bateau, sud Etats-Unis, est voie difficile
- Ça bouge à l'est : fédération canadienne – nouvelle compagnie prend la place Cie Baie d'Hudson

Instructions jeu

- feuilles données par l'arbitre – tables marquées
- NE PAS MONTRER les feuilles aux adversaires
- Inviter les joueurs à échanger leurs opinions sur les événements

Entre le tour 1 et le tour 2

- Résumé des parties
- Le Canada a annoncé l'annexion de la province + ouverture à la colonisation
- Les Métis ont décidé de résister. Un leader a annoncé la mise en place d'un gouvernement provisoire

Entre le tour 2 et le tour 3

- Résumé des parties
- Le gouvernement provisoire a finalement réussi à prendre le contrôle de la région
- Le GP a engagé des négociations avec le Canada
- Le Canada envoie donc une colonne militaire pour remettre de l'ordre

Entre le tour 3 et le tour 4

- Résumé des parties
- La colonne militaire a finalement pris le contrôle de la région. Les leaders Métis se sont enfui
- Parallèlement, les négociations ont abouti à l'intégration de la Rivière Rouge comme une nouvelle province à part entière du Canada : le Manitoba
- Les droits des premiers occupants sur leurs terres et terrains de chasse sont respectés

TOUR 1

ARPENTAGE 1 1

Table POSTE + 3 arpenteurs à placer sur la table

ARPENTAGE 1 1 A

Table POSTE

Des individus suspects venus de l'est sont sur nos terres en train de faire de relevés topographiques, afin de répartir la terre, en dépit de ce que nous avons fait, semble-t-il. Nos terres sont à nous depuis toujours. Mort à ceux qui essaieraient de nous en spolier ! Essayons de savoir ce qu'ils font là. S'il avère qu'ils relèvent la topographie de nos terres pour nous en déposséder, il faudra les empêcher de faire leur travail par tous les moyens.

Déploiement

Vous vous déployez après votre adversaire, à 6 pouces de votre bord de table.

ARPENTAGE 1 1 B

Table POSTE

Le gouvernement canadien est en train de procéder au relevé topographique des terres au bord de la rivière afin de préparer des parcelles à distribuer aux nouveaux colons venus du Canada et d'Angleterre quand le territoire sera annexé au Canada. Votre travail est de protéger les arpenteurs, qui doivent accomplir leur travail à tout prix.

Il se peut que des squatteurs illégaux essaient de s'opposer à votre travail. Leurs prétentions sur ces terres sont illégitimes ! Vous avez pour mission de les empêcher de s'opposer au travail des arpenteurs s'ils devenaient hostiles.

Déploiement

Les arpenteurs au travail sont placés par l'arbitre. Vous vous déployez en premier. Chacun de vos hommes doit être à moins de 6 pouces d'un arpenteur

JOURNAL 1 2

TABLE VILLE O

+ 1 journaliste à placer dans le journal

JOURNAL 1 2 A

Table VILLE O

Depuis que ce journaliste puant venu de l'ouest s'est installé ici, il répand des ragots inacceptables sur les Métis, prétendant qu'ils occupent illégalement les terres, et qu'il faut vous expulser d'ici. Il est temps de lui donner une leçon, lui flanquer une raclée et détruire ses maudites presses. Vous décidez donc de faire une descente en ville. Attention ! Il a des appuis dans ce quartier de snobs sournois venus de l'est !

Déploiement

Vous vous déployez en dernier, du côté opposé à votre adversaire, à 6 pouces du bord de table.

Règles spéciales

Il faut passer 6 tours figurines immobile sans rien faire dans le journal pour détruire les presses, soit 1 figurine pendant 6 tours, ou 2 pendant trois tours, ou 6 pendant 1 tour, etc.

Pour faire peur et tabasser un peu le journaliste, il suffit de le coincer pendant 2 tours consécutifs par deux personnages (un qui tient, un qui tape).

JOURNAL 1 2 B

Table VILLE O

Depuis que ce journaliste droit et honorable venu de l'est s'est installé ici, enfin quelqu'un ose dire la vérité sur les agissements de ces péquenots puants de squatteurs et dénoncer leur occupation illégale de ces terres ! Il semble que des squatteurs enragés soient venus pour le pendre, ou pire, brûler tout le quartier. Vous devez protéger ce champion de la liberté d'expression et ses moyens de production (la presse dans les locaux du journal).

Déploiement

Vous vous déployez en premier, à 10 pouces du bord de table.

Règles spéciales

Vous avez des appuis dans le quartier.

Le journaliste est du genre teigneux enragé et refuse de quitter le journal. Si vous le traînez de force, c'est 1 pouce de mouvement par personnage qui le pousse (1 personnage qui pousse = 1 pouce, 2 personnages = 2 pouces, etc.). Maximum 4 pouces. La presse est trop lourde pour être déplacée.

CBH 1 3

Table Ville C
Concession et boss au centre.

1 3 A

Table Ville C

Vous venez vendre vos peaux à la nouvelle compagnie de l'ouest canadien. C'est la première fois, aussi vous êtes un peu méfiants, d'autant que des types louches, du genre nouveaux venus, branleurs matuvus de l'est, traînent dans les parages.

Amenez vos peaux au siège de la compagnie pour les vendre.

Déploiement

Attendez que vos adversaires soient déployés.

Vous vous déployez après, du côté opposé, à 6 pouces du bord de table.

Règles spéciales

Vous avez trois ballots de peaux. Ceux qui les transportent ont demi mouvement. Mouvement complet si deux personnages les portent, ou si le personnage est à cheval/mule. Pas d'autre pénalité (tir ou corps à corps).

1 3 B

Table Ville C

Vous êtes employés par la nouvelle compagnie de l'ouest canadien. On vous signale que des squatteurs exploitent illégalement certains territoires de chasse. En voilà justement, du genre péquenot puant et sournois, qui arrivent à la compagnie avec leurs peaux acquises illégalement, aux dépens de trappeurs honnêtes ayant une vraie concession, en espérant naïvement les vendre.

Vous devez reprendre les ballots de peau et les amener à la compagnie pour toucher une récompense.

Déploiement

Choisissez votre bord de table. Vous vous déployez d'abord, à 10 pouces du bord de table.

Règles spéciales

Vos adversaires ont trois ballots de peaux. Ceux qui les transportent ont demi mouvement. Mouvement complet si deux personnages les portent, ou si le personnage est à cheval/mule. Pas d'autre pénalité (tir ou corps à corps).

TRAPPE 1 4

Table WILD + pièges gibier

1 4 A

Table WILD

Vous exploitez les territoires en amont de la rivière de l'Indien Mort depuis toujours. Or depuis quelques temps il vous semble que des nouveaux venus empiètent sur vos terres. Vous vous armez donc, par précaution. En faisant votre tournée pour relever vos pièges, vous rencontrez des étrangers. Allez relever vos pièges. S'ils essaient de vous en empêcher, donnez leur une bonne leçon.

Déploiement

L'abitre place les pièges au centre de la table.

Choisissez votre côté de la table. Déployez-vous les premiers à 6 pouces du bord. Allez relever vos pièges

Règles péciales

wild

1 4 B

Table WILD

La nouvelle compagnie vous a donné des droits d'exploitation sur les territoires en amont de la rivière de l'Indien Mort. Mais vous a prévenu qu'il y aurait peut-être des gens qui trappent illégalement dans ce territoire. Vous vous êtes donc armé en conséquence. En faisant votre tournée pour relever vos pièges, vous rencontrez des gens à l'air louche, peut-être des squatteurs illégaux de la région. Allez relever vos pièges. S'ils essaient de vous en empêcher, donnez leur une bonne leçon.

Déploiement

L'abitre place les pièges au centre de la table.

Attendez que votre adversaire se soit déployé et déployez-vous sur le côté opposé, à 6 pouces du bord.

Règles péciales

wild

ANNEXE 1 5

Table Ville M

1 5 A

Table Ville M

Un groupe de ces nouveaux venus branleurs de l'est traîne dans le quartier. Allez-vous les laisser vous narguer ?

Essayez de sonder leurs intentions.

Déploiement

Vous vous déployez dans un des deux coins désignés par l'arbitre, à votre choix.

Règles spéciales

Vous avez des appuis dans le quartier.

1 5 B

Table Ville M

Vous vous promenez dans la ville minable des squatters. Un groupe de ces méfis puants traîne dans le coin. Allez-vous les laisser vous narguer ?

Essayez de sonder leurs intentions.

Déploiement

Une fois votre adversaire déployé dans un des deux coins désignés par l'arbitre, vous vous déployez dans l'autre.

Règle spéciale :vous avez des appuis dans le quartier.

- A chaque lancer d'initiative, vous gagnez un point de sympathie.
- A chaque action héroïque (dépense de fame) aboutissant à quelque-chose (points de vie en moins pour un adversaire), vous gagnez **2** points de sympathie.
- A chaque fois que vous mettez un adversaire hors de combat, vous gagnez un point de sympathie.
- A chaque fois qu'un passant se fait prendre pour cible ou est mis en danger (in the way), vous **perdez** un point de sympathie.
- A chaque fois que vous entrez dans une nouvelle maison du quartier, vous **perdez** un point de sympathie.

Les points de sympathie se gèrent bande par bande, et ne sont pas globalisés par camp.

Dépensez vos points, pendant la phase de jeu qui va bien (mouvement ou tir) :

- 2 points - vous pouvez déplacer un passant innocent, même si votre adversaire l'a déjà déplacé ce tour.
- 4 points - pot de fleur lancé sur un adversaire situé à moins de 3 pouces d'une fenêtre - touche sur 5+, force 3
- 6 points - coup de canon scié partant d'une fenêtre - un seul canon
- 8 points - un habitant lache un chien sur un de vos adversaires à moins de 8 pouces d'une porte
- 10 points - un habitant du quartier prend fait et cause pour vous. Appelez l'arbitre.

Caracs du chien :

S	F	St	G	A	W	P	Déplacement
-	3	3	3	1	1	2	10 pouces

Le loup doit réussir un test de pluck pour charger.

Règle spéciale :vous avez des appuis dans le quartier.

- A chaque lancer d'initiative, vous gagnez un point de sympathie.
- A chaque action héroïque (dépense de fame) aboutissant à quelque-chose (points de vie en moins pour un adversaire), vous gagnez **2** points de sympathie.
- A chaque fois que vous mettez un adversaire hors de combat, vous gagnez un point de sympathie.
- A chaque fois qu'un passant se fait prendre pour cible ou est mis en danger (in the way), vous **perdez** un point de sympathie.
- A chaque fois que vous entrez dans une nouvelle maison du quartier, vous **perdez** un point de sympathie.

Les points de sympathie se gèrent bande par bande, et ne sont pas globalisés par camp.

Dépensez vos points, pendant la phase de jeu qui va bien (mouvement ou tir) :

- 2 points - vous pouvez déplacer un passant innocent, même si votre adversaire l'a déjà déplacé ce tour.
- 4 points - pot de fleur lancé sur un adversaire situé à moins de 3 pouces d'une fenêtre - touche sur 5+, force 3
- 6 points - coup de canon scié partant d'une fenêtre - un seul canon
- 8 points - un habitant lache un chien sur un de vos adversaires à moins de 8 pouces d'une porte
- 10 points - un habitant du quartier prend fait et cause pour vous. Appelez l'arbitre.

Caracs du chien :

S	F	St	G	A	W	P	Déplacement
-	3	3	3	1	1	2	10 pouces

Le loup doit réussir un test de pluck pour charger.

Règle spéciale : WILD

A chaque fois qu'une figurine de l'adversaire s'approche à moins de 6 pouces d'un nouveau bosquet ou rocher, lancez un dé. Sur un 6, une bête était dans le bosquet. Lancez un dé :

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

Placez la bête à moins de 6 pouces de l'élément de terrain. Vous contrôlez maintenant la bête, sachant que les bêtes marquées (*) ne peuvent pas attaquer.

Grizzly

S	F	St	G	A	W	P	Déplacement
-	6	6	5	3	3	3	10 pouces

Loup

S	F	St	G	A	W	P	Déplacement
-	3	4	3	1	1	2	10 pouces

Le loup doit réussir un test de pluck pour charger.

Les loups restent en meute (3 pouces les uns des autres)

Cochon sauvage

S	F	St	G	A	W	P	Déplacement
-	3	3	4	1	1	4	10 pouces

Tour 2

CBH 2 1

Table Ville C

2 1 A

Table Ville C

Les habitants de la rivière rouge se sont organisés un gouvernement provisoire. Ses représentants vous mandatent pour une opération de police. Occuper le poste de la Compagnie de l'Ouest Canadien qui occupe illégalement des locaux publics et distribue en toute illégalité des droits sur les terres.

Allez occuper les locaux de la compagnie. Faire valoir publiquement les droits légaux du gouvernement provisoire sur ces bâtiments.

Déploiement

Tirez au hasard votre point d'entrée. 6 pouces du bord de table.

Règles spéciales

-

2 1 B

Table Ville C

Un groupe de squatteurs armés est annoncé près du poste de la Compagnie de l'Ouest Canadien. Apparemment, l'entrée de la province dans le Canada fait des aigris.

Allez occuper les locaux de la compagnie pour la protéger et la défendre contre ces éventuels malfaiteurs.

Déploiement

Déployez-vous du côté opposé à votre adversaire. 6 pouces du bord de table.

Règles spéciales

-

ARRESTATION 2 2

Table Ville O + cabane du fond du jardin au centre + saloon à côté
(le Chili fait de l'effet)

2 2 A

Table Ville O

Les habitants ont institué un gouvernement provisoire de la rivière rouge. Certains éléments contestent ce gouvernement. Le gouvernement provisoire vous donne un mandat pour arrêter un leader notoire de cette faction. Il est accusé de trahison, de sédition et de sabotage envers le gouvernement provisoire légitime de la rivière rouge.

Allez l'arrêter. Ca tombe bien, il vient de sortir tout seul, ses spadassins étant au saloon. Lisez le mandat d'arrêt au nom du gouvernement provisoire, et s'il résiste, faite ce qu'il vous semblera le mieux pour l'empêcher de nuire.

Déploiement

Laissez votre adversaire se déployer. Déployez vous dans les rues et allées, à au moins 18 pouces du chef de bande adverse. C'est lui qu'il faut arrêter.

Règles spéciales

-

2 2 B

Table Ville O

Vous prenez tranquillement un verre au saloon en discutant du rattachement récent de la province au Canada. De quoi mettre fin aux prétentions illégales d'une poignée d'agitateurs métis. Une envie pressante vous fait sortir.

Déploiement

vous vous déployez en premier. Votre chef de bande dans la « cabane du fond du jardin ». Le reste de vos hommes dans le saloon.

Règles spéciales

Votre chef de bande ne peut pas bouger le premier tour. Ensuite durant sa phase de mouvement, lancez un 1D6 et consultez la table

1 : Plus de papier / Le chef de bande peut sortir dès ce tour mais il perd ses points de Fame.

2-3 : Le chef de bande peut sortir mais il doit remonter son pantalon, il est placé devant la cabane et il n'a pas de mouvement supplémentaire ce tour.

4-5 : Le chef de bande peut sortir mais avec ses bretelles mal remontées, 1/2 mouvement ce tour.

6 : Le chef de bande sort sans difficulté.

EMISSAIRE 2 3

Table Poste + émissaire + soldats US + frontière

2 3 A

Table Poste

Les habitants de la Rivière Rouge ont institué un gouvernement provisoire. Le gouvernement envoie un émissaire pour négocier avec le Canada. Le chemin le plus court passe par la frontière avec les Etats-Unis. Le GP vous envoie escorter l'émissaire jusqu'à la frontière.

Escortez l'émissaire jusqu'au poste frontière. Si quelqu'un s'oppose à son passage, faites valoir son statut d'ambassadeur.

Déploiement

Après l'adversaire, à 6 pouces du bord de table opposé à l'adversaire.

Règles spéciales

Si quelqu'un tire ou se fait tirer dessus à moins de 6 pouces du poste frontière, appelez l'arbitre.

Si quelqu'un pénètre sur le territoire des Etats-Unis, appelez l'arbitre.

L'émissaire ne combat pas,, ne monte pas à cheval.

2 3 B

Table Poste

Les squatters tentent de contester le récent rattachement de la Rivière Rouge au Canada. Vous avez appris par des amis qu'ils doivent envoyer un de leurs agents secrets aux Etats-Unis, pour lever une milice anti canadienne et mettre le pays à feu et à sang.

Déploiement

En premier, dans la moitié de table où se trouve le poste frontière.

Règles spéciales

Si quelqu'un tire ou se fait tirer dessus à moins de 6 pouces du poste frontière, appelez l'arbitre.

Si quelqu'un pénètre sur le territoire des Etats-Unis, appelez l'arbitre.

Surprise : L'émissaire est un homme de Dieu. Vous ne pouvez pas lui tirer dessus. Emparez-vous de lui.

TRAPPE 2 4

Table WILD+ pièges gibier

2 4 A

Table WILD

Les habitants de la Rivière Rouge ont institué un gouvernement provisoire. La compagnie du Canada Ouest est maintenant sous contrôle du GP et les droits d'exploitation originaux ont été rétablis. Vous vous armez donc, par précaution. En faisant votre tournée pour relever vos pièges, vous rencontrez des étrangers. Allez relever vos pièges. S'ils essaient de vous en empêcher, expliquez leur la situation avec calme.

Déploiement

L'arbitre place les pièges au centre de la table.

Attendez que votre adversaire se soit déployé et déployez-vous sur le côté opposé, à 6 pouces du bord.

Règles spéciales
wild

2 4 B

Table WILD

La compagnie du Canada Ouest vous a donné des droits d'exploitation sur les territoires en amont de la rivière de l'Ours Bleu. Mais vous a prévenu qu'il y aurait peut-être des gens qui trappent illégalement dans ce territoire, se proclamant d'un soi-disant gouvernement rebelle auto-proclamé. Vous vous êtes donc armé en conséquence. En faisant votre tournée pour relever vos pièges, vous rencontrez des gens à l'air louche, probablement des squatteurs illégaux de la région. Allez relever vos pièges. S'ils essaient de vous en empêcher, faites valoir les droits légaux que vous a donnés la compagnie du Canada Ouest, et donnez leur une bonne leçon s'ils n'obtempèrent pas.

Déploiement

L'arbitre place les pièges au centre de la table.

Choisissez votre côté de la table. Déployez-vous les premiers à 6 pouces du bord. Allez relever vos pièges

Règles spéciales
wild

SABOTAGE 2 5

Table VILLE M + 12 ouvriers + matériel

2 5 A

Table VILLE M

Les étrangers venus de l'est ont commencé à construire une route. La route doit rejoindre la Rivière Rouge au Canada. Nous n'avons aucun besoin de cette route. Nous avons déjà tous les débouchés qu'il faut, au nord par bateau dans la baie d'Hudson, au sud par vapeur vis les Etats-Unis. Cette tentative d'annexer illégitimement nos territoires au Canada est dénoncée par un gouvernement provisoire qui s'est mis en place parmi les vrais habitants de la rivière rouge. En plus, toute une racaille venue de l'est est employée à la construction, et on dit qu'une fois la route terminée, ils recevront des terres volées à nos habitants.

Vous décidez d'empêcher la construction de la route et renvoyer la racaille à l'est. Ne vous occupez pas du matériel. Vous pourrez le réquisitionner plus tard. Même si vous n'avez pas vraiment de mandat, vous pouvez toujours dire que vous êtes ses représentants, pour donner du poids à vos paroles.

Déploiement

12 ouvriers déployés par l'arbitre.

Vous vous déployez en dernier, du côté opposé à l'adversaire, à 6 pouces du bord.

Règles spéciales

Vous avez des appuis dans le quartier.

2 5 B

Table VILLE M

Le rattachement avec le Canada a du bon. Enfin on se décide à construire une route qui rejoindra la Rivière Rouge au Canada ! Ca évitera de continuer à se faire humilier au poste frontière en passant par les Etats-Unis. Vous êtes employés par la compagnie pour surveiller le chantier. On ne sait jamais quelle pourrait être la réaction des péquenots rétrograde d'ici, notoirement opposés au progrès.

Déploiement

12 ouvriers et matériel déployés par l'arbitre

Déployez-vous en premier, dans la moitié de la table indiquée par l'arbitre, à au moins 6 pouces de la moitié de la table.

Règles spéciales

-

Tour 3

VOYAGEURS 3 1

Table WILD

3 1 A

Table WILD

Le Canada a décidé d'envoyer une colonne de soudards pour occuper la Rivière Rouge. Ne pouvant passer par les Etats-Unis, ils vont devoir traverser d'énormes étendues sauvages où avec un peu de chance ils vont se perdre. Le gouvernement provisoire de la Rivière Rouge vous envoie en éclaireurs pour reconnaître leur avancée.

Après quelques jours de voyage, vous êtes rattrapés par une bande armée. Essayez de voir ce qu'ils veulent.

Déploiement

Choisissez une moitié du terrain. Déployez-vous dans cette moitié.

Règles spéciales

Wild

3 1 B

Table WILD

Le Canada s'est enfin décidé à envoyer une colonne militaire pour remettre de l'ordre. Ils ne peuvent pas passer par les Etats-Unis. Ils sont donc à la recherche de « voyageurs » pour les guider à travers les étendues sauvages, des gens connaissant bien le pays et le maniement des bateaux. Vous sautez sur l'aubaine de faire votre devoir patriotique et gagner un peu d'argent et vous rendez à la rencontre de la colonne militaire.

Après quelques jours vous rencontrez une petite bande armée, qui ne peuvent être que des éclaireurs de la colonne militaire. Allez leur proposer vos services.

Déploiement

Laissez l'autre joueur se déployer. Déployez-vous de l'autre côté, à 6 pouces du bord de table.

Règles spéciales

Wild

AGENT 3 2

Table Ville M

3 2 A

Table Ville M

Le Canada envoie une colonne militaire pour répandre le feu et le sang. Pour leur résister, certains membres du gouvernement provisoire ont pris contact avec les Fénien des Etats-Unis, ces Irlandais hostiles à l'Angleterre et au Canada, et qui seraient prêts à nous aider militairement. Vous êtes envoyés pour prendre contact avec un agent fénien arrivé incognito dans la Rivière Rouge.

Allez jusqu'à lui (au contact), prononcez le mot de passe « A bas le Canada ». Il vous suivra alors. Vous devez le ramener d'où vous venez.

Déploiement

L'agent est placé par l'arbitre. L'autre joueur se déploie. Vous vous déployez alors sur le bord de table opposé, à 6 pouces du bord.

Règles spéciales

-

3 2 B

Table Ville M

Le Canada envoie enfin une colonne militaire pour rétablir l'ordre et la paix dans la nouvelle colonie. Mais la Rivière Rouge est toujours contrôlée par ces maudits métèques. Vous devez prendre contact avec un agent militaire envoyé incognito reconnaître les défenses de la colonie.

Allez jusqu'à lui (au contact), prononcez le mot de passe « Vive le Canada ». Il vous suivra alors. Vous devez le ramener d'où vous venez.

Déploiement

L'agent est placé par l'arbitre. Vous choisissez alors votre côté de table et vous déployez en premier, à 6 pouces du bord.

Règles spéciales

-

JOURNAL 3 3

TABLE VILLE O

+ 1 journaliste à placer dans le journal

JOURNAL 3 3 A

Table VILLE O

Depuis que le journal est sous le contrôle d'un journaliste honnête nommé par le gouvernement provisoire, enfin on peut y lire les vérités ! Il semble qu'encouragés par l'approche de l'armée des soudards venus du Canada, des enragés soient venus pour le pendre, ou brûler les locaux. Vous devez protéger ce champion de la liberté d'expression et ses moyens de production (la presse dans les locaux du journal).

Déploiement

Vous vous déployez en premier, à 10 pouces du bord de table.

Règles spéciales

Le journaliste est du genre teigneux enragé et refuse de quitter le journal. Si vous le traînez de force, c'est 1 pouce de mouvement par personnage qui le pousse (1 personnage qui pousse = 1 pouce, 2 personnages = 2 pouces, etc.). Maximum 4 pouces. La presse est trop lourde pour être déplacée.

JOURNAL 3 3 B

Table VILLE O

Depuis que le gouvernement provisoire a muselé la liberté de la presse en nommant un journaliste à leur solde, il répand des ragots inacceptables sur le Canada. L'armée libératrice approchant, il est temps de lui donner une leçon, lui flanquer une raclée et détruire ses maudites presses. Vous décidez donc de faire une descente en ville.

Déploiement

Vous vous déployez en dernier, du côté opposé à votre adversaire, à 6 pouces du bord de table.

Règles spéciales

Vous avez des appuis dans le quartier.

Il faut passer 6 tours figurines immobile sans rien faire dans le journal pour détruire les presses, soit 1 figurine pendant 6 tours, ou 2 pendant trois tours, ou 6 pendant 1 tour, etc.

Pour faire peur et tabasser un peu le journaliste, il suffit de le coincer pendant 2 tours consécutifs par deux personnages (un qui tient, un qui tape).

ECHANGE 3 4

Table

3 4 A

Table Ville C

Vos ennemis viennent de kidnapper le représentant du gouvernement provisoire qui gérait la compagnie. Ils souhaitent l'échanger avec l'administrateur de la compagnie de l'Est Canadien que vous détenez prisonnier depuis six mois. Dans le but de les calmer, l'échange va avoir lieu. Vous devez procéder à l'échange.

Dès que vous jugez que votre prisonnier est en sécurité, surprenez votre adversaire en l'attaquant et en lui donnant une bonne leçon.

Déploiement

Choisissez un côté. L'arbitre place les deux prisonniers au centre de la table. Vous vous déployez à 6 pouces de votre bord. L'adversaire se déploie.

Règles spéciales

-

3 4 B

Table Ville C

Vous venez d'arrêter le représentant du soi-disant gouvernement provisoire qui sévissait à la tête de la compagnie. Vous avez proposé de l'échanger avec l'administrateur de la compagnie de l'Est Canadien détenu prisonnier par ces bandits depuis six mois. Ils ont accepté, sans doute intimidés par la colonne militaire qui s'approche et va remettre de l'ordre. Vous devez procéder à l'échange.

Dès que vous jugez que votre prisonnier est en sécurité, surprenez votre adversaire en l'attaquant et en lui donnant une bonne leçon.

Déploiement

L'adversaire choisit un côté. Vous êtes sur le bord opposé. L'arbitre place les deux prisonniers au centre de la table. L'adversaire se déploie. Vous vous déployez à 6 pouces de votre bord.

Règles spéciales

-

INFILTRATION 3 5

Table Poste

3 5 A

Table Poste

Vous êtes allés du côté américain faire une descente au Banshee Saloon où il y a du bon whisky irlandais et de jolies filles rousses. Vous rentrez maintenant chez vous, un peu éméchés et passez le poste frontière.

Déploiement

Sur le côté désigné par l'arbitre, à 6 pouces du bord.

Règles spéciales

-

3 5 B

Table Poste

Ces maudits métis sont allés demander le secours des Féliens, des soudards irlandais, ennemis jurés de votre mère l'Angleterre. S'ils entrent dans la Rivière Rouge, ils vont la mettre à feu et à sang. Vous devez les en empêcher à tout prix.

Vous allez au poste frontière. Cuisinez tous ceux qui entrent, et si vous avez le moindre soupçon qu'ils sont irlandais, attaquez-les et renvoyez-les dans leur pays.

Déploiement

Déployez-vous les premiers sur le côté désigné par l'arbitre, à 18 pouces du bord.

Règles spéciales

-

Moi, _____ ,

considère que les conditions proposées par le Canada sont acceptables et accepte de défendre la nouvelle province du Manitoba contre ses ennemis

considère que les conditions proposées par le Canada sont inacceptables et prends les armes pour déposer le gouverneur

(cochez une des deux cases)

Moi, _____ ,

considère que les conditions proposées par le Canada sont acceptables <http://localhost/plume-psilete/manager/categories.php?msg=Cat%E9gorie+sauvegard%E9e+avec+succ%E8s.s> et accepte de défendre la nouvelle province du Manitoba contre ses ennemis

considère que les conditions proposées par le Canada sont inacceptables et prends les armes pour déposer le gouverneur

(cochez une des deux cases)

Moi, _____ ,

considère que les conditions proposées par le Canada sont acceptables et accepte de défendre la nouvelle province du Manitoba contre ses ennemis

considère que les conditions proposées par le Canada sont inacceptables et prends les armes pour déposer le gouverneur

(cochez une des deux cases)

Moi, _____ ,

considère que les conditions proposées par le Canada sont acceptables et accepte de défendre la nouvelle province du Manitoba contre ses ennemis

considère que les conditions proposées par le Canada sont inacceptables et prends les armes pour déposer le gouverneur

(cochez une des deux cases)

Moi, _____ ,

considère que les conditions proposées par le Canada sont acceptables et accepte de défendre la nouvelle province du Manitoba contre ses ennemis

considère que les conditions proposées par le Canada sont inacceptables et prends les armes pour déposer le gouverneur

(cochez une des deux cases)

Moi, _____ ,

considère que les conditions proposées par le Canada sont acceptables et accepte de défendre la nouvelle province du Manitoba contre ses ennemis

considère que les conditions proposées par le Canada sont inacceptables et prends les armes pour déposer le gouverneur

(cochez une des deux cases)

Moi, _____ ,

considère que les conditions proposées par le Canada sont acceptables et accepte de défendre la nouvelle province du Manitoba contre ses ennemis

considère que les conditions proposées par le Canada sont inacceptables et prends les armes pour déposer le gouverneur

(cochez une des deux cases)

Moi, _____ ,

considère que les conditions proposées par le Canada sont acceptables et accepte de défendre la nouvelle province du Manitoba contre ses ennemis

considère que les conditions proposées par le Canada sont inacceptables et prends les armes pour déposer le gouverneur

(cochez une des deux cases)

<http://localhost/plume-psilete/manager/categories.php?msg=Cat%E9gorie+sauvegard%E9e+avec+succ%E8s>

Moi, _____ ,

considère que les conditions proposées par le Canada sont acceptables et accepte de défendre la nouvelle province du Manitoba contre ses ennemis

considère que les conditions proposées par le Canada sont inacceptables et prends les armes pour déposer le gouverneur

(cochez une des deux cases)

Moi, _____ ,

considère que les conditions proposées par le Canada sont acceptables et accepte de défendre la nouvelle province du Manitoba contre ses ennemis

considère que les conditions proposées par le Canada sont inacceptables et prends les armes pour déposer le gouverneur

(cochez une des deux cases)

Moi, _____ ,

considère que les conditions proposées par le Canada sont acceptables et accepte de défendre la nouvelle province du Manitoba contre ses ennemis

considère que les conditions proposées par le Canada sont inacceptables et prends les armes pour déposer le gouverneur

(cochez une des deux cases)

Moi, _____ ,

considère que les conditions proposées par le Canada sont acceptables et accepte de défendre la nouvelle province du Manitoba contre ses ennemis

considère que les conditions proposées par le Canada sont inacceptables et prends les armes pour déposer le gouverneur

(cochez une des deux cases)

WILD

POSTE

VILLE O

VILLE C

VILLE M