



TERRAIN EFFECTS CHART



地形効果チャート [TERRAIN EFFECT CHART]

地 形	補給量	移動ポイントコスト	部隊登場	Opsポイント限度	地方民兵
水上 (河川又は湖) [Water (River or Lake)]	完全補給	1 *	—	—	—
舗装道路 [Stage Road]	部分補給	1	—	—	—
植民地域 [Settled Area]	部分補給	2	—	—	—
開拓道路 [Frontier Road]	部分補給	2	—	—	—
文明化インディアン境界 [Civilized Indian Boundary]	部分補給	4 **	—	—	—
ウィルダネス小道 [Wilderness Trail]	非補給下	4 ***	—	—	—
他のウィルダネス v[Other Wilderness]	進 入 不 可				
大都市 [Major City]	US 補給原	—	連隊 ^A 国防 ^B 民兵	3	=サイの目
小都市 [Minor City]	—	—	連隊 ^A 国防 ^B 民兵	2	=サイの目 / 2
地方町 [Country Town]	—	—	民兵 [○] のみ	1	=サイの目 / 2
開拓町 [Frontier Town]	—	—	レンジャー [○] 猟兵 ^{B○} インディアン ^{B○}	1	不可

*グレート・レイクス (エリー湖、オンタリオ湖、シャンプレーン湖) : 湖上のエリアから湖上の他のエリアへの移動は、1 移動ポイント。オハイオ川 : ピッツバーグ [Pittsburgh] からフォート・マサック [Ft. Massac] / フォート・ジェファーソン [Ft. Jefferson] (又は、これら 2 スペース間のより短い距離) への移動—川を下る場合のみは、4 移動ポイント。ミシシッピ川 : セント・ルイス [St. Louis] からニュー・オーリンズ [New Orleans] (又は、これら 2 スペース間のより短い距離) への移動—川を下る場合のみは、4 移動ポイント。

**文明化インディアン・エリアへ進入できる唯一のイギリス軍ユニットは、インディアン&インディアン指導者。

***インディアン、猟兵、レンジャーのみ : 敵の位置又は正規エリアに到達するまで、無制限の距離を移動する。 ; ウィルダネス移動チャートでサイを振る。

A アメリカ軍のみ

B イギリス軍のみ

○部隊登場マーカーを置く

ウィルダネス移動チャート [WILDERNESS MOVEMENT CHART]

7 以上 : 移動は成功。7 未満 : 移動は失敗。 : ユニットはその場に留まる。

修正 (全て累加する) :

+ 指揮官の戦術値

+ 2 もしも全移動がグレート・レイクス又はミシシッピ川 (青い点線) であると。

+ 1 もしも猟兵が存在すると。

+ 1 もしも派遣隊全体がインディアンとインディアン指導者から構成されていると。

+ 1 もしも全移動が友軍の位置内であると。

- 1 もしも移動が敵の位置に進入すると。



アメリカ軍の作戦ポイント [AMERICAN OPERATIONS POINTS]

1つの派遣隊を活性化させ、4移動ポイントを提供する。	カード数値 ≥ 指揮官主導権。	
友軍エリア又は派遣隊内に新たにレベル1砦を建設する。	いずれかのアクション・カードを使用する。	
存在する砦を1レベルだけ補強する（ウィルダネス内は不可）。	カード数値 ≥ 砦の新たなレベル。	
民兵の登場 地方町、小都市、大都市内に、地方町内に部隊登場マーカーを置く。	Ops ポイント毎に2つ置く。	配置限度： 地方町内に2、小都市内に4、大都市内に6。
正規兵の登場 小都市内又は大都市内に。	Ops ポイント毎に1つ置く。	配置限度： 小都市内に2、大都市内に3。
レインジャーの登場 開拓町内のみ、部隊登場マーカーを置く。	Ops ポイント毎に1つ置く。	配置限度： 開拓町内に1。
指揮官なしで戦力ポイントを移動させる。	Ops ポイント毎に1。	攻撃できない。
無作為に選択した指揮官を特定位置へ置く。	1 Ops ポイント。	使用可能でなければ戻す。
舗装道路を建設する。	2 Ops ポイント。	エリア間に置く。
港チャート上の湖上艦船建造	進入ボックスのコスト	機能港：カード毎、艦船毎に1ステップ。
艦船建造のための湖港活性化	港チャート上に列記された Ops ポイント	
敵の攻撃によって破壊された湖港の修理。	3 Ops ポイント。	エリアが再度友軍になった後。

ユニットの能力 [UNIT ABILITIES]

民兵 [Militia]	カナダ（又は Fla）内へ移動しているときに；0：移動不可、1～3：半数移動（端数切上げ）、4～9：全て移動。冬季開始時に半数を取り去る。
正規兵 [Regulars]	奴らは正規兵だ、畜生！
砲兵 [Artillery]	砦を攻撃している派遣隊内の各砲兵ポイント：結果に1 ^{「*」} を加える。
騎兵 [Cavalry]	もしも派遣隊内に含まれていると：結果に1 ^{「*」} を加える（対砦は不可）。
レインジャー [Rangers]	ウィルダネス小道上を移動できる。





勝利 [VICTORY]

イギリスと／又はアメリカのマーカーを和平記録欄上で移動させる。:

イベントのためにプレイされたカード上に示されたとおり。

戦闘で、プレイヤーの派遣隊の全戦力ポイントが除去されたとき、自軍マーカーを1スペース前進させる。

大規模戦闘に勝利したとき、相手側のマーカーを1スペース前進させる。

大規模戦闘は、あなたが戦闘に勝利し、相手よりも2余分にアスタリスクを獲得するときに勝ち取られる（皆によって吸収されたものを差し引いた後）。

湖上戦闘は、あなたが戦闘に勝利し、敵艦船を10戦力ポイント以上捕獲又は沈めたときに大規模戦闘となる。

大都市が占領されたとき、所有者のマーカーを1スペース前進させる。

この町が再び占領されても和平マーカーが移動しないことを示すため、

都市の上に都市占領又は焼討ちマーカー（適用可能なもの）を置く。

イギリス軍プレイヤーが完全封鎖を確立するとき毎に、アメリカ和平記録欄マーカーを1スペース前進させる。

アメリカ軍プレイヤーが敵対部族を屈服させるとき毎に、イギリス和平記録欄マーカーを1スペース前進させる。

目標の星が奪取されたとき、占領しているプレイヤーのマーカーを1スペース後方へ移動させる。

プレイヤーが冬季（1813年以降）に自軍湖上派遣隊を港内に移動させると、相手側のマーカーを1スペース前進させる。

ゲームの終了 [GAME END]

アメリカとイギリスの和平記録欄マーカーが同じスペース内で終了したとき、和平が宣言される。

補給をたどれない敵の各エリアとウィルダネス位置内にあなたの旗マーカーを置き、補給をたどれない旗マーカーを取り去る。

ガン和平交渉前に、各プレイヤーはあなたが支配する大都市を含んでいる各敵エリアについて4を加える。

あなたが支配する小都市を含んでいる各敵エリアについて3を加える。

あなたが支配する町（地方又は開拓）を含んでいる各敵エリアについて2を加える。

西方ウィルダネス位置を含む、あなたが支配する他の敵エリアについて1を加える。

アメリカ軍プレイヤーについて、各屈服部族マーカーについて2を加える。

イギリス軍プレイヤーについて、各敵対部族マーカーについて4を加える。

これらのアイテムの合計は、プレイヤーのガン番号となる。

より高いガン・ナンバーを持つプレイヤーから他方のプレイヤーのそれを差し引く。

番号結果を4で割り、端数は切り上げる。:これが最終ガン・ナンバーである。

より高いガン・ナンバーを持つプレイヤーは、自身のより高い勝利レベル（或いはより低い敗北レベル）の方向へ、和平マーカーのペアをこの数だけボックスを戻す。

次に、各プレイヤーは更に1枚のカードをプレイできる。:

和平記録欄を動かすイベントとしてプレイできるカードはない。

イギリス軍プレイヤーは、このカードを封鎖の配置か又はアップグレードさせるために使用できない。

大規模戦闘勝利、破滅的損失、大都市占領、目標星占領、敵対部族屈服は、両和平マーカーを1スペース移動させる。

和平マーカーのペアが終了した場所が、最終勝利結果となる。

アメリカ軍開始時部隊

マップ上：

Fort Mackinac : Detroit : Cincinnati : Buffalo : Sackets Harbor :



Lake Champlain : Albany : Boston : New York :



Philadelphia : Baltimore : Charleston : Savannah : New Orleans :



自軍派遣隊チャート上 (US 派遣隊チャートを参照)：

- 派遣隊A : William Hull と 1 正規兵と 3 民兵。
- 派遣隊B : Stephen Van Rensselaer と 1 正規兵と 6 民兵。
- 派遣隊C : Jacob Brown と 2 民兵。
- 派遣隊D : Henry Dearborn と 1 正規兵と 2 民兵。
- 派遣隊E : John Armstrong と 3 正規兵。
- 派遣隊F : James Wilkinson と 2 正規兵と 2 民兵。

自軍港チャート上 (US 港チャートを参照)：

- 派遣隊CH : Thomas MacDonough と 1 ガンボート。
- Fort Oswego 「港内」 : Isaac Chauncy と 1 スクーナー艦と 2 ガンボート。

ナポレオンの敗北に続くターン：

イギリス軍プレイヤーは、ナポレオンがエルバ島から脱出するまで、このターンから続く各ターンに追加の2枚のカードを受取る。イギリス軍は、ワーテルロー後に再び追加の2枚のカードを受取る。イギリス軍は、追加のカードを受取る各ターンに最初にプレイする。正規兵 10 ポイントと侵攻艦隊、沿岸襲撃者（使用可能であれば）を Quebec に又はこれらの間で分割して置く。イギリス軍プレイヤーは、「Nap.1」標記を持つ全指揮官を受取る。: 指揮官たちは、これらのグループの1つに割り当てるか又は指揮官プールに加えることができる。A.Cochrane 指揮官を侵攻艦隊派遣隊の司令官として置く。Duke of Wellington は、イギリス軍プレイヤーの選択で投入又は拘置できる。

ナポレオンの敗北に続く 2 番目のターン開始時：

イギリス軍プレイヤーは、「Nap.2」の標記を持つ全指揮官と正規兵 10 ポイントを受取り。前の増援と同様に置く。Duke of Wellington を加えることができる（もしも前のターンに加えていない場合）。