

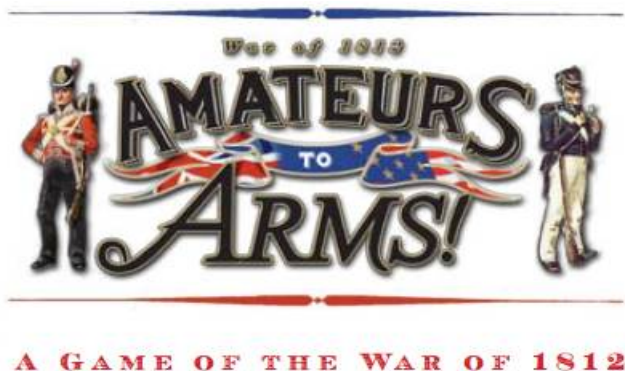
# RULES OF PLAY

War of 1812

## AMATEURS TO ARMS!

*Designed and Developed by Jerry Shiles and Kevin McPartland*

日本語解説書



## 1. はじめに [INTRODUCTION]

*Amateurs to Arms* は、1812 年戦争の 2 人プレイヤー用カード・ドリヴン戦略ボード・ゲームで、約 3 時間でプレイ可能です。1 人のプレイヤーはイギリス軍（カナダ軍を含む）部隊の役割を演じ、他方はアメリカ軍（ときには、US と標記します）をプレイします。

このしばしば見落とされてきた戦いは、歴史的には引き分けに終わっていますが、それが唯一可能性のあった結果ではありませんでした。アメリカ人は、明らかにアッパーとロウワー・カナダを若い自国に併合することを望み、イギリス人は以前の植民地に教育することを欲しました。ゲームは、US/カナダ国境と（もちろん）グレイト・レイクスの戦いが行われた全ての地域を含みますが、オールド・ノースウェストのウィルダネス、US の大西洋沿岸、南部の文明化インディアン、ニュー・オリンズの最終決戦場も含みます。

各ターンは、2 又は 3 か月間をあらわします（季節によります）。典型的なターンは、ターン記録欄上で指定された枚数のカードを各プレイヤーに配ることから成ります。冬季と春季ターンは、いくらかの特別なタスクが要求されます。次に、プレイヤー諸氏は、自身のカードをプレイしてターンを行います。各カードは、カード上に記述されたイベント、又はカードのオペレーション・ポイント、派遣隊移動のため、艦船と砦の建設、部隊の増加のためにプレイできます。

カードとマップ上のイベントは、和平記録欄上でマーカーを前方に移動させることになります。これは、各陣営国民の戦争疲労をあらわします。悪いイベントは、あなたの国民が和平を要求することになります。大部分のイベントは、無情にも和平に向かうもので、長い戦争を支持する国民は僅かです。2 枚のマーカーが和平記録欄で出会うときに、ゲームはガン [Ghent] における交渉に進み、勝者が判定されます。もちろん、各プレイヤーは和平のニュースが大西洋を渡る間に、さらに 1 枚のカードをプレイすることになります！

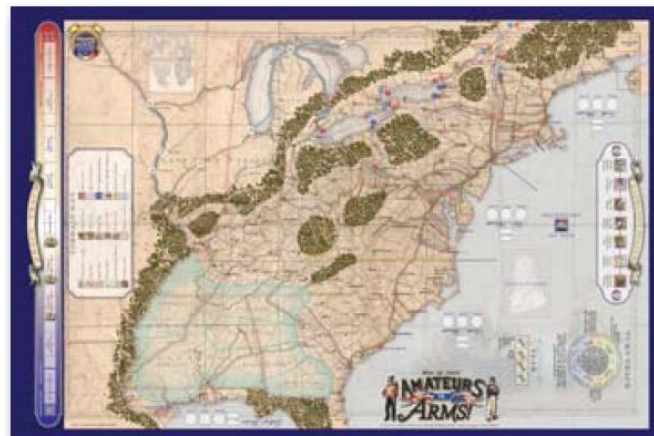
## 目次

1. はじめに
2. ゲーム構成品目
3. ゲーム・セットアップ
4. ターン・シークエンス
5. カード・プレイ
6. 移動
7. 補給
8. 陸上戦闘
9. 湖上戦闘
10. 指揮官
11. 勝利
12. ゲームの終了

## 2. ゲーム構成品目 [GAME COMPONENTS]

- 1 .34"×22"マップ
- 1 150 枚のアクション・カードのデッキ
- 352-5/8"のユニット、指揮官、マーカーのカウンター、16 の円ユニットを含む。
- 30 木製の派遣隊マーカー&スティッカー
- 4 部隊展開チャート
- 3 プレイヤー補助カード
- 1 ルールブック
- 1 デザイナーズ・ノート小冊子
- 2 10 面体サイコロ

### 2. 1 ゲーム・マップ [GAME MAP]



ゲーム・マップは、エイブラハム・ブラッドレイによって 1812 年に発行された合衆国マップの第 4 版を基にしています。これは、オン・ラインの David Rumsey Map Collection で見ることができます。

ゲーム・マップは、大部分が不揃いのエリアに分割され、派遣隊マーカーと個々のユニット（各陣営の部隊をあらわしています）と砦 [Forts] のような様々なマーカーによって占めることが可能です。舗装道路、河川によって隣接エリアと連結する、又は通常の非舗装道路のみがエリアを連結する場合には、特別な連結を持ちません。

（ニュー・オリンズ [New Orleans] とモービル [Mobile] の河川連結は、そこで使用可能な沿岸輸送をあらわすことに注意してください）。多くのエリアは、大都市、小都市、地方町、開拓町を含みます。他のエリアは、歴史的興味又はアクション・カード使用のための照合として標記されます。



ゲーム開始時、カナダ内の全エリアは、イギリス軍プレイヤーによって本国領土として支配されています。合衆国内の全エリアは、US プレイヤーについての本国領土です。イギリスの支配マーカーと共にゲームを開始するモバイル [Mobile] は、イギリス軍プレイヤーによって支配され、これを除く全てが US プレイヤーの支配下にあります。フロリダ内のエリアは、アクション・カードがイギリス軍プレイヤーの本国領土の一部にする（そして支配される）までは、立入禁止です。

目標の星は、特別な重要都市を示します。青い星を持つ都市の1つがアメリカ派遣隊によって占領された最初のときに、アメリカ軍と平和記録欄マーカーを1スペース後方へ移します。同様に、赤い星を持つ都市の1つがイギリス派遣隊によって占領された最初のときに、イギリス軍と平和記録欄マーカーを1スペース後方へ移します。

ウィルダネス・エリアは、大部分が全ての部隊について立入禁止です。ただし、軽装ユニットと完全に軽装ユニットから構成された派遣隊（&指揮官）は、ウィルダネス小道に沿ってウィルダネスの北西部に進入できます。ウィルダネス内の重要な場所は、円によってマークされます。

緑色の網掛けを持つエリアは、文明化インディアン・エリアで、いくつかはウィルダネス道路や河川が横切ります。各エリアは、異なるインディアン部族名で表示されます。アメリカ軍部隊は、これらのエリアに進入できますが、これらのエリアに進入できる唯一のイギリス軍部隊はインディアンで、しかも敵対部族 [Belligent Tribe] マーカーがエリア内にある場合のみです。

ゲーム中に支配できる3つのグレート・レイクス [Great Lakes] があります。: エリー湖、オンタリオ湖、シャンプレーン湖です。艦船を建造して港で保護できます。これらは、軍港 [harbor] でのみ保護されます。

海は、沿岸に沿って4つの海上ゾーンに分割されます。大西洋の3つとメキシコ湾の1つです。海上封鎖マーカーは、それらのボックス内に置くことができ、海上のイギリス軍部隊は、各海上ゾーン内にその場所を持ちます。

ゲーム・マップは、ゲームの機能をチェックするためのいくつかの記録欄を含みます。: ターン (年) 記録欄、ナポレオン状態記録欄、和平記録欄です。



## 2. 2 指揮官 [LEADERS]

指揮官は、戦場の重要人物をあらわします。

彼らは常に派遣隊の一部で、各プレイヤーの派遣隊チャート上に置かれます。何人かの指揮官は、イン・プレイでゲームを開始し（彼らは、開始する派遣隊の文字でマークされます）、他は配置のために作戦ポイントを消費することで無作為に加えることができ、何人かはアクション・カード・イベント（これらは、「カード」[Card] と表示されます）によってのみ、イン・プレイに置かれます。イギリス軍プレイヤーは、ナポレオンが敗北した後に何人かの指揮官を受取ります（「Nap.1」又は「Nap.2」）。

指揮官たちは、3つの数値を持ちます。: 主導権 (1 から 4 の数字)、階級 (1 ~ 3 つの星、錨、トマホーク)、戦術値 (1 ~ 3 の数字)。

## 2. 3 ユニット [UNITS]

ユニットは、兵士又は艦船の集団をあらわします。ユニット上の数字は、そのユニットの戦力をあらわします。艦船については、異なるサイズの艦船は異なる戦力を持ちます。陸上ユニットについては、数字は単にカウンターがあらわすユニットの数（又は戦力ポイント）です。これらは、プレイヤーが望むときにいつでも両替できます。これらは、動員できる部隊や艦船の厳格な限度をあらわします。もしもこれらが尽きると、それ以上はつくれません。ユニットには、3つのカテゴリーがあります。:



### 艦船 [Ships] :

艦船は、エリー湖、オンタリオ湖、シャンプレーン湖上に建造できます。これらは、プレイヤーの港チャート上に留まり、特定の港又は軍港又は湖上の派遣隊内の艦船位置を示します。

戦力レベルが上昇する異なるタイプの艦船は、ガンボート、スクーナー艦、ブリッグ艦、フリゲート艦、戦列艦です。エリー湖とシャンプレーン湖では、フリゲート艦はカード・プレイによってのみ建造でき、戦列艦は建造できません。



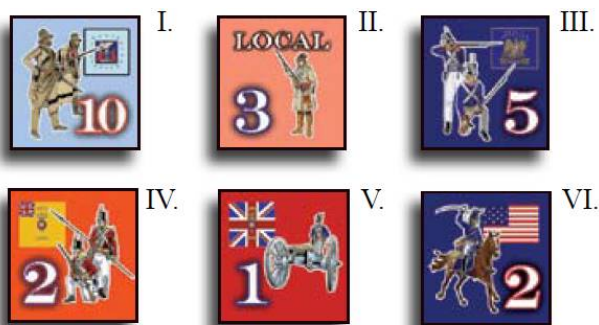
### 軽装ユニット [Light Units] :

軽装ユニットは丸いカウンターで、レインジャー、猟兵、インディアンをあらわします。開拓町内に登場し、マップ上又はプレイヤーの派遣隊チャート上に直接置かれ、ウィルダネス小道に沿って移動できる唯一のユニットです。

I. レインジャー [Rangers] は、作戦ポイントでどちらかのプレイヤーによって登場させることができます。

II. 猟兵 [Voyageurs] は、イギリス軍プレイヤー (のみ) によって作戦ポイントで登場させることができます。これらは、ウィルダネス小道に沿って移動しているときに特典を提供します。

III. インディアン [Indians] は、イギリス軍プレイヤー (のみ) によって作戦ポイントで登場させることができます。ただし、フォート・マキナック [Ft. Mackinac] が支配下又はカード・プレイによって置かれた場合のみです。各冬季ターンの開始時に全てが取り去られ、各春季ターンの開始時にイン・プレイの各インディアン指導者と共に2つが置かれます。



## 一線ユニット [Line Units] :

一線ユニットは、民兵、正規兵、国防兵、砲兵、騎兵です。これらは、直接マップ上へ又はプレイヤーの派遣隊チャート上に直接置かれます。

I. 義勇民兵 [Volunteer Militia] は、どちらのプレイヤーによっても作戦ポイントで登場させることができます。これらは、もしも国境線を越えて移動すると離散についてチェックしなければなりません。これらに不利な影響を及ぼす、いくつかのカード・イベントがあります。あなたの民兵の半数は、各冬季に取り去られます。

II. 地方民兵 [Local Militia] は、大都市、小都市、又は本国領土内の地方町（ただし、開拓町では不可）内で攻撃されるときに防御を助けるために到着できます。サイの目は、戦闘に参加するときの数を決定します。これらは、戦闘が解決された後に本国へ戻ります。もしも部隊の過半数が民兵（地方と義勇の両方）であると、戦闘のサイの目から1を差し引かなければなりません。

III. 正規兵 [Regulars] は、アメリカ軍プレイヤーによって作戦ポイントで登場させることができますが、イギリス軍プレイヤーはカード・プレイ又はナポレオンの敗北によってのみ、これらを加えることができます。

IV. 国防兵 [Fencibles] は、イギリス軍プレイヤー（のみ）によって作戦ポイントで登場させることができます。これらは、US 内に越えるときに離散についてチェックしなければなりません。これらは、民兵でないことで優位性を持ちます。

V. 砲兵 [Artillery] は、カード・イベントによってのみゲームに登場できます。敵の砦を持つエリア内で攻撃している派遣隊内の各砲兵ポイントは、結果にアスタリスクを加えます。

VI. 騎兵 [Cavalry] は、カード・イベントによってのみゲームに登場できます。敵の砦を持たないエリア内で攻撃している派遣隊内の各騎兵ポイントは、結果にアスタリスク（\*）を加えます。

## 2. 4 派遣隊 [EXPEDITIONS]

木製の派遣隊マーカーは、部隊が集中した位置を示すためにマップ上に置かれます。派遣隊の構成は、派遣隊と港チャート上に示されます。木製ピースの名称は、チャートに記述され、派遣隊内の指揮官とユニットはチャート上に置かれます。



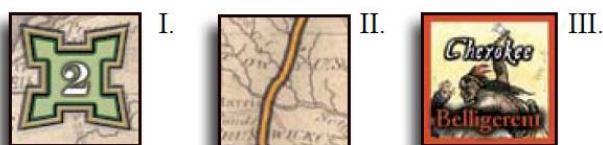
## 2. 5 マーカー [MARKERS]

様々な状況を示すため、マップ又はチャート上にマーカーが置かれます。これは限度を意味するのではなく、もしも尽きたら一時的な表示を使用できます。これらには、ターンの進行とナポレオンの状況を示すためのマーカーを含みます。最も重要なマーカーは和平マーカーで、各プレイヤーに1枚用意され、各陣営の戦争終結への要請を示すため和平記録欄上に置かれます。



「ナポレオンが挫折する」[“Napoleon Suffers a Setback”] カードがプレイされるとき毎に、このマーカーをナポレオン記録欄上で1スペース前に移します。

マーカーが4番目のスペース「パリ陥落、ナポレオンの敗北」[“Paris Falls-Napoleon Defeated”] に到達したとき、マーカーを裏返してナポレオンの敗北についての指示に従います。これは「ナポレオンがエルバ島から脱出する」[“Napoleon Escapes from Elba”] カードのプレイによってのみ、次のスペースへ移すことができます。再びマーカーを裏返します（ただし、イギリス軍プレイヤーは、いかなるユニット又は指揮官も取り去りません）。「ナポレオンが挫折する」カードが、再び前進させます。もしも「ナポレオンがワーテルローで敗北する」[“Napoleon Defeated at Waterloo”] スペースに到達したら、最後の裏返しを行います。



I. 砦 [Fort] は、ゲーム開始時にマップ上に置かれ、ゲームの過程中に建設と強化ができます。

II. 道路はゲーム中に建設でき、これらは2つのエリア間の連結を舗装道路状態に向上させます。これらは、連結するエリア内の他の舗装道路とも連結しているものと見なされます。

III. 敵対部族マーカーは、カード・プレイによって指定されたときに、マップ上の特定文明化インディアン部族エリア内に置かれます。マーカーは、アメリカ軍プレイヤーが部族を破るときに、屈服 [Defeated] 面に裏返されます。





IV. 文明化インディアン戦力マーカーは、アメリカ軍がインディアン部隊を発見し、イギリス軍がその規模を判定した後に、敵対部族とマップ上に置かれます。

V. 文明化インディアン戦闘勝利マーカーは、アメリカ軍が部族に対する戦闘で勝利したものの、部族を屈服させることに失敗したときにマップ上に置かれます。これは、同じ派遣隊の部族に対する未来の試みを手助けします。

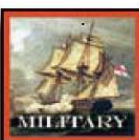
VI. スペイン+インディアン・マーカーは、「スペイン参戦」カードがイベントのためにプレイされるときに置くことができます。



VII.



VIII.



IX.

VII. 部隊登場 [Troop Raised] マーカーは、地方町又は開拓町内に部隊が登場したときに、マップ上のエリア内に置かれます。イギリス軍については赤い面を上に向け、アメリカ軍については青い面を上に向けます。

VIII. エリア支配マーカーは、アメリカ軍部隊がカナダ（又はフロリダ）内のエリア支配を取っていたら US 国旗を上に向けて置かれます。イギリス軍部隊が US（又はウィルダネス）内のエリア支配を取っていたらイギリス国旗を上に向けて置かれます。

IX. 軍事封鎖マーカーは、イギリス軍プレイヤーによって購入でき、1812 年の後に 4 つの海上ゾーンのうち 1 つに置かれます。イギリス軍プレイヤーは、1813 年の後に軍事封鎖マーカーをその完全な封鎖面に裏返すために消費できます。



X.



XI.



XI.

X. 都市占領マーカーは、大都市又は目標都市が占領されたときに置かれます。都市焼き討ち [Burned] マーカーは、その都市が焼き討ちされたか（カード・プレイによって）、又はエリア内で成功した沿岸襲撃があったことを示します。

XI. US 国旗マーカーは、大都市がイギリス軍侵攻艦隊の攻撃に対して防御に成功するとき、又はイギリス軍の沿岸襲撃に対してエリアが防御に成功すると置かれます。カウンター内容物が認める限り、適切に見える都市又は町の絵を使用します。

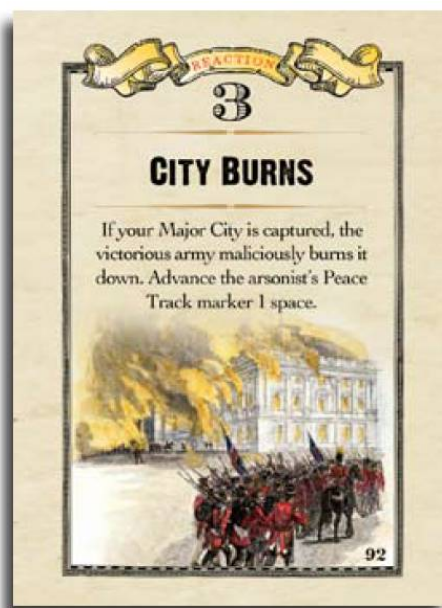
活性化湖港マーカーは、その港を活性化するために作戦ポイントが消費されていたときに、プレイヤーの港チャート上に置かれます。港があるエリアの支配を敵の派遣隊が取ったとき、その再建面に裏返され、(3 Ops のコストで) 再度活性化されなければなりません。



## 2. 6 アクション・カード [ACTION CARDS]

150 枚のアクション・カードの単一デッキがあります。両プレイヤーは、ゲームを通して同じデッキからカードを引くことになります。何枚かのカードは、イベントとしてプレイされた後にデッキから取り去られます。全てのカードは、作戦ポイント (Ops) の数字とイベント説明を持ちます。何枚かのカードは、ゲーム・ターンの通常ではない時点でプレイされるイベントを持つ対応カード

です。一般的に、カードはプレイの過程で Ops ポイント又はイベントについてプレイできます。



## 3. ゲーム・セットアップ [GAME SETUP]

誰がアメリカ軍（又は US）プレイヤーで、誰がイギリス軍プレイヤーになるかを選択します。アメリカ軍プレイヤーはマップの南側に座り、イギリス軍プレイヤーは北に座ります。各プレイヤーは、脇に派遣隊チャートと港チャートをセットします。あなたの派遣隊チャートは、相手に見えないようにしなければならないので、隣の椅子の上か又はスクリーンの背後にセットします。

初期部隊をセットアップするため、開始時チャートを使用します。派遣隊と港のチャート上で開始するユニットと指揮官は、セットアップを促進させるために明るく表示されます。あなたの指揮官たちは非昇進面で置かれ、星の下にバーを持たないことに注意してください。湖上の指揮官はその「補充」面ではないことに注意してください。残っているユニットを手が届く位置に置きます。各陣営が使用可能なユニットは、国籍の限度です。イギリス軍プレイヤーは、これが厳しい障害であることに気づくでしょう！ プレイヤー諸氏は、残っている指揮官の何人かで指揮官プール（10.1 項で述べるごとく）を作ります。

各プレイヤーの和平マーカーを和平記録欄の末端に置きます。ナポレオン。マーカーをナポレオン状態記録欄の開始時に置きます。ターン・マーカーをターン記録欄の「5～6月」[“Mat-June”] スペース上に置き、年マーカーを 1812 年に置きます。他のマーカーをマップ周辺の手が届く場所に置きます。

アクション・カードをシャッフルし、各プレイヤーに 4 枚のカードを配ります。デッキの残りをマップの隣に置き、各ターンに配る準備をします。

イギリス軍プレイヤーは、ゲームの最初のターンに最初のカードをプレイしますが、続くターンはナポレオンが敗北するまでアメリカ軍が先行（最初のラウンドを持ちます）します。ナポレオンが敗北すると、イギリス軍が再び各ターンの最初のラウンドをプレイします。

## 4. ターン・シークエンス [TURN SEQUENCE]

Amateurs to Arms は、和平が宣言されてガンでの和平会談が解決されるまで、ターンでプレイされます。

### 4. 1 準備 [PREPARATION]

各ターンの開始時に、前ターン中に町に置かれていた部隊登場マーカーを全て取り去ります。

冬季ターンは、いくつかのタスクで開始します。最初に、イギリス軍プレイヤーは、マップと自軍派遣隊チャートから全てのインディアン・ユニット（ただし、インディアン指導者ではありません）を取り去ります。次に、両プレイヤーは、全義勇民兵の半数を取り去らなければならない、マップ上と自軍派遣隊チャート上のユニットをカウントしなければなりません（端数は切り捨てます）。義勇民兵は、所有しているプレイヤーが望むいずれかの場所から取り去ることができます。次に、全てのユニットは、その補給をチェックしなければなりません。非補給下ユニットのグループは、それらが補給を満たすまでユニットを取り去らなければなりません。最後に、全ての湖上派遣隊は、1つの友軍港又は軍港へ帰還しなければならず、1812年の後は、これは和平記録欄の移動を生じさせます。

3月～4月ターンは、2つのタスクで開始します。最初に、年マーカーを前進させます。次に、イギリス軍プレイヤーは、イン・プレイにある各インディアン指導者に、2つのインディアン・ユニットを置きます。

ターン毎に、各プレイヤーは、ターン・チャートに従ってデッキから一定枚数のアクション・カードを配られます。アメリカ軍プレイヤーは、一般的にイギリス軍プレイヤーよりも多くのカードを受取ることに注意してください。アメリカ軍プレイヤーは、陸軍長官が誰であるかによって、もしもデビッド・パリッシュ [David Parish] カードがイン・プレイであると、追加のカードを受取ることができます。アメリカ軍プレイヤーは、和平記録欄に指定されるごとく、和平マーカーが前進するに連れて、受取るカード枚数が少なくなります。イギリス軍プレイヤーは、ナポレオンが敗北した後、彼がエルバ島から脱出するまで、追加2枚のカードを受取ることになります！

最後に、プレイヤー諸氏は、以前のターンから保持しておくことができた全てのカードを取り上げ、手札に加えることができます。

### 4. 2 ラウンド [ROUND]

プレイは、一連のラウンドで続きます。各プレイヤーは、あるラウンドに3つの事の1つを行うことができます。

1. カードの保持：表面を伏せてテーブル上に置きます。対応カードは、もしも機会が生じたら、このターンの後の方で取り上げてプレイできます。他のカードは、後のターンになるまで表面を伏せて留まります。「プレイ必須」[“Must Play”] とマークされたカードは、保持できません。

2. パス：もしも相手があなたよりも多くの枚数のカードを持つと、あなたはパスできます。何も行わず、再び相手のラウンドになります。

3. カード・プレイ：カード上に述べられたイベントのため、又はカード上に示された数の作戦 (Ops) ポイントのためにプレイできます。プレイ後、カードの表面を向け、未プレイの表面を伏せたデッキの隣にある捨て札パイルに置きます。

何枚かのカードは、イベントのためにプレイされた後にゲームから取り去られなければならないことに注意してください。これは、カード上に指定されています。（その Ops ポイントのためにプレイされた後では、カードは決して取り去られません。）カードは、プレイされるまで相手プレイヤーから隠されて留まります（イベントによって明らかにされない限り）。もしもデッキのリシャッフルを述べるカードがプレイされると（イベント又は Ops ポイントのどちらのためでも）、カードの表面を向けてデッキ上に置きます。ターンの終了時に、デッキをシャッフルし、新たなデッキを組むために捨て札パイルを一緒にします。

もしもプレイヤーが手札を残して持っていなければ、パスしなければなりません。両プレイヤーがカードを残して持っていなければ、ターンは終了します。ターン・マーカーを1スペース前進させ、次のターンを開始します。

## 5. カード・プレイ [CARD PLAY]

Amateurs to Arms の核心は、アクション・カードのプレイにあります。ゲームは、カードによって進行します。

### 5. 1 イベント [EVENTS]

各カードには、イベントが記述されています。どちらのプレイヤーも大部分のイベントをプレイできますが、何枚かは1人のプレイヤーのよってのみプレイできます。イギリス軍プレイヤーのみが、赤字の Ops ポイント数字とイベント題名を持つイベントをプレイでき、アメリカ軍プレイヤーのみが青字の Ops ポイント数字とイベント題名を持つイベントをプレイできます。どちらのプレイヤーも、黒字の数字と題名を持つカードをプレイできます。

イベントのためにカードをプレイしているときには、カードを手札から外して下に置き（相手も見ることができます）、イベントのためにプレイしていることを宣言します。カード上の指示に従います。各カードは、その歴史的重要性についてデザイナーズ・ノートで述べられ、カードの相互作用による特殊な状況が説明されます。

「ナポレオンが挫折する」[“Napoleon Suffers a Setback”] カードは、US プレイヤーによってイベントのためにプレイされなければならないませんが、カードがプレイされるときに Ops ポイントも獲得します。イギリス軍プレイヤーは、これらのカードをイベントのため又は Ops ポイントのためにプレイすることを選択できます（両方ではありません）。これらのカードは、もしもナポレオン状態マーカーが2つの「ナポレオンが敗北する」[“Napoleon Defeated”] スペースの1つにあると、イベントのためにプレイできません。

「ナポレオンがエルバ島から脱出する」[“Napoleon Escapes from Elba”] カードは、もしもナポレオン状態マーカーが「パリ陥落、ナポレオンの敗北」[“Paris Falls-Napoleon Defeated”] スペース内にある場合にのみプレイできます。次に、イギリス軍プレイヤーは、これをイベントのためにプレイしなければなりません、カードがプレイされるときに Ops ポイントも獲得でき、一方 US プレイヤーはカードをイベントのため又は Ops ポイントのためにプレイできます（両方ではありません）。

### 5. 3 対応イベント [REACTION EVENTS]

対応 [Reaction] の文字を持つカードは、カード上に定義されているごとく、ゲーム内の出来事への対応でプレイできます。これらは、相手の移動を妨害し、攻撃の無効化、戦闘結果の修正（8.2 戦闘結果表を参照）、他のカードのプレイを認めることができます。これらは、通常お互いに直接連続してゲーム・オペレーションの途中でさ



えもプレイできます。「対応\*」【Reaction\*】とマークされたカードは、対応又は通常のイヴェントとして使用できます。

## 5. 4 作戦ポイント [OPERATIONS POINTS]

カードは、表示された作戦ポイントのためにプレイできます。相手のみがプレイできるイヴェントを持つカードがあなたの手札にあると、そのOpsのためにのみプレイされなければなりません。カードを手札から外して直接捨て札パイルに置き、カードをそのOpsでプレイしていることを宣言します。

あなたのアクション・カード上の全Opsポイントを消費し終わったら、相手はいまや自分のラウンドをプレイすることが分かります。

Opsポイントは、多くのアイテムを消費できます。；選択肢の完全なリストについては、作戦ポイント・チャートを参照してください。リストのトップにある3つのアイテムは、たとえカードが最低限の必要数より大きくても、カードの全Opsポイントを消費するアイテムです。：

1. 派遣隊を移動 (6.2 派遣隊の移動と 6.6 湖上移動) のため、又は戦闘 (8.陸上戦闘を参照) のために活性化させます。
2. 新たな砦の建設：プレイされたカードにかかわらず、1つのレベル1砦のみを置くことができます。
3. 砦の強化：1つの砦を1数字レベルだけ増加させます (例えば、レベル2の砦は、3以上のOpsポイントを使用して、レベル3の砦に置き換えられます)。

砦は、いずれかの支配下エリア又はウィルダネス地域、あるいは友軍派遣隊又は友軍ユニットを含んでいるいずれかの場所に建設できます。これらは、たとえそのエリア内に敵の砦があっても、敵部隊を含んでいるエリア内に建設できます。これらは、文明化インディアン・エリア内に建設できず、ウィルダネス地域内で強化できません。

他の活性化について、Opsポイントは望む方法で組み合わせることができます。あなたは、部隊を登場させ、指揮官を引き、艦船を建造し、封鎖を置き、道路を建設することを全て同じカードでできます。

軍事封鎖は、イギリス軍プレイヤーにより、1813年から開始して3 Opsポイントで置くことができます。これらは、US支配下エリア内への海上移動に要求されますが、沿岸強襲や海上侵攻には要求されません。1814年から開始して、各3 Opsポイントで完全封鎖に増加させることができ、これはアメリカ和平記録欄マークを1スペース前進させます。

道路は、どちらかのプレイヤーにより、各2 Opsポイントのコストで、プレイヤーが支配する2つのエリア間に設置することができます。

## 5. 5 部隊の登場 [RAISING TROOPS]

ユニットは、大都市、小都市、地方町、開拓町を持つ本国領土支配下エリア内に登場できます。ユニットは、部隊登場マークを持つ町内、又は敵によって支配されるエリア内に登場させることができません。単に、作戦ポイント・チャート上で要求されるOpsポイントを消費し、ユニットをエリア内、又はすでにエリア内にある派遣隊を持つ自軍派遣隊チャート上に置きます。



1枚のカードで、1つの位置にユニットを登場させるために消費できるOpsポイントの数には限度があります。これは、エリア内の町又は都市のタイプに依存し、作戦ポイント・チャートを参照してください。

あなたは、1枚のカードで、同じ都市内に異なるタイプのユニットを登場させることができます。ユニットは、たとえ友軍部隊を含んでいても、決して敵部隊を含んでいるエリア内に登場させることができません。

ユニットを地方又は開拓町に登場させた後、あなたは町を含んでいるエリア内に部隊登場マークを置かなければなりません。これは、次のターンの開始時に、全ての部隊登場マークが取り去られるまで移動させることができません。

## 5. 6 艦船の建造 [BUILDING SHIPS]

Opsポイントは、グレイト・レイクス上で艦船を建造するために使用できます。艦船は、支配下で活性状態の港内で建造されます。各プレイヤーは、エリー湖とシャンプレーン湖に1つの港を、オンタリオ湖に2つの港を持ちます。



港チャートに指定されるごとく、いくつかの港は活性状態でゲームを開始し、いくつかは活性化させるためにOpsポイントがかかります。あなたは、港チャートに指定された自軍の港を、Opsポイントを消費することで活性化させることができます。要求される全Opsポイントは、1枚のカードで消費しなければなりません。港の名称により、活性状態の湖港マークを置きます。

あなたは、1Opsポイントを消費することで、いずれかの活性港で艦船の建造を開始でき、表面を伏せた艦船カウンターをあなたが建造している港記録欄 (港チャート上) の最初のボックスに置きます。ガンボートは、この時点で完成します。他の艦船は、次のボックスへ進入するため、港チャート上に指定されたOpsポイントを消費することで、前進させることができます。いくつかの艦船は、同時に建造中であることが可能ですが、ある艦船はプレイされたアクション・カード毎に1ボックスのみ前進できます (アメリカ軍プレイヤーが「ノア・ブラウン」【Noah Brown】カードをプレイしない限り)。いったん、艦船がそのタイプの艦船の完成を指定しているボックスに到達したら、艦船を表面に返して「港内」【In Port】ボックス内へ移します。もしもあなたの湖上派遣隊が湖上にあると、新たな艦船は、直ちにあなたの派遣隊に組み込まれます。

サケッツ・ハーバー [Sacket's Harbor] は、特殊な状況にあります。アメリカ軍プレイヤーは、サケッツ・ハーバーとフォート・オスウィーゴ [Ft. Oswego] 間の道路が建設されるまで、その港記録欄のいくつかのボックスへ進入するために、高いコストを消費しなければなりません。マップ上に道路マークを置き、港チャート上のボックスにも置きます (忘れないように)。まともな道路なしで軍港に人、補給、資材を得るために費やされた苦労をあらわすため、道路が完成するまでは、サケッツ・ハーバーで戦列艦を建造できないことに注意してください。

アマーフトバーク [Amherstburg] は、限定性を持ちます。イギリス軍プレイヤーは、もしもアメリカ軍がエリー湖を支配すると、ここで建造するために高いコストを消費しなければなりません。もしもアメリカ軍がオンタリオ湖を支配すると、ここでは全く建造できません。エリー湖末端への移動は、湖上輸送手段を使用することなしには困難又は不可能となります。

もしも敵の陸上派遣隊があなたの港があるエリアの支配を取ると、その港記録欄上の全ての未完成艦船が破壊されます。完成した全艦

船は、直ちに同じ湖上の他の港又は軍港へ移動しなければなりません。もしも全てが敵支配下であると、艦船は湖上で派遣隊を形成しなければなりません。もしもその湖が、すでに相手側の湖上派遣隊によって占められていたら、直ちに戦闘が誘発されます。もしも戦闘に勝利しなければ、生き残っているあなたの全艦船は沈没します。  
(プット・イン・ベイ [Put-In-Bay] は、敵の陸上派遣隊によって支配され得ないことに注意してください。)

## 5. 7 指揮官引き [DRAWING LEADERS]

新たな指揮官を引くために Ops ポイントを消費することです。10.2を参照してください。

## 6. 0 移動 [MOVEMENT]

プレイヤー諸氏は、マップ上の自軍ユニットを移動させるために、アクション・カードを使用できます。これを行うには、2つの方法があります。：個別のユニット移動と、派遣隊の移動です。

### 6. 1 個別のユニット移動 [MOVING INDIVIDUAL UNITS]

1戦力ポイントを移動させるために、1Opsがかかります。マップを横切って移動するために、4移動ポイントを受取ります。派遣隊の中へ移動できます。あなたは、個別ユニットを派遣隊の外部へ移動させることができますが、派遣隊に少なくともその戦力ポイントの半数を残しておかなければなりません。

個別に移動した戦力ポイントは、あなたの部隊がすでにそのエリア内にいない限り、敵支配下のエリア又はウィルダネス地域、あるいは相手側の部隊（派遣隊又は個別ユニット）を含んでいるエリアに進入できません。

### 6. 2 派遣隊の移動 [MOVING AN EXPEDITION]

ある派遣隊を移動させるためには、1枚のアクション・カードの全Opsポイントが要求されます。カードは、派遣隊の統率指揮官の主導権値以上のOpsポイントを持たなければなりません。

統率している指揮官の階級は、移動させることができるユニットの数（合計戦力ポイント数）を決定します。1つ星指揮官は5ユニットまで統率でき、2つ星指揮官は10ユニットまで統率でき、3つ星指揮官は20ユニットまで統率できます。

活性化された派遣隊は、4移動ポイントを使用できます。あなたは4ポイント未満を使用できますが、取っておくことはできません。一定の地形を越えて移動するためのコストについては、地形効果チャートを参照してください。もしも舗装道路又は河川が間にあると（渡河点又は河川に沿っての移動を含みます）、1つのエリアから他のそれへ移動するためには1移動ポイントがかかります。それがなければ、2移動ポイントがかかります。

部隊は、支配下エリア内へ又はすでに友軍部隊を含んでいるエリア内へ移動して戻らない限り、敵部隊を含んでいるエリアの外部へ移動できません。

文明化インディアン部族エリアへ進入するためには、河川に沿って（1移動ポイントがかかります）、又は開拓道路によって（2移動ポイントがかかります）移動していない限り、全4移動ポイントがかかります。イギリス軍プレイヤーは、インディアン・ユニット（又はインディアン・ユニットとインディアン指導者のみを含んでいる派遣隊）を文明化インディアン・エリア内のみ移動させることができ、しかもそれらが敵対である場合のみです。

ウィルダネス小道に沿って移動していることは、異なる扱いになります。6.5ウィルダネス移動を参照してください。

プレイヤー諸氏は、フロリダへ移動することを認める2枚のアクション・カードの1枚がイベントのためにプレイされた後になるまで、いかなる部隊もフロリダ内へ移動できません。

敵部隊を含んでいるエリアに進入する派遣隊は、停止しなければならず、次にそれらの部隊との戦闘に従事します（8項 戦闘を参照）。

もしも派遣隊が敵の派遣隊を含んでいるエリアに進入し、敵の派遣隊が指揮官のみを含むことが明らかになったら（ユニットなし）、敵の派遣隊はマップから取り去られ、指揮官（たち）は自軍の指揮官プールに戻されます。これは、「派遣隊の除去」とは見なされず、和平記録欄の移動はありません。

敵の大又は小都市又は地方町を含んでいるエリア内に派遣隊を移動させると、たとえそのエリアに部隊がいなくても、そのエリアを防御するために地方民兵が登場します（8.1、地方民兵を参照）。ゼロが振られない限り、移動している派遣隊は停止し、エリア内で戦闘を行わなければなりません。

もしも相手側によって支配されるエリア内に派遣隊を移動させ、エリア内に相手側の部隊がいなければ（しかも、上記のごとく民兵が登場しなければ）、エリアはあなたの支配下になります。もしも相手側の本国地方であればあなたの支配マーカーの1つを置き、又はもしもあなたの本国地方であれば相手側の支配マーカーを取り去ります。もしもいまだに移動ポイントを残して持っている、あなたの派遣隊は移動を継続できます。

### 6. 3 派遣隊の創設、分割、統合 [CREATING, SPLITTING & COMBINING AN EXPEDITION]

新たな派遣隊は、無作為に指揮官を引くためにOpsポイントを消費することで（又はカード・プレイを通して彼を受取ることで）創設できます。指揮官を派遣隊チャート上の彼のスペース内に、木製の派遣隊マーカーをマップ上の友軍エリア（又はウィルダネス地域）内に置きます。通常は、そこにいくつかの部隊も登場させるのが良策です！

派遣隊から分離させるために、その中にいる副次的指揮官を活性化できます。彼は、一緒にいる低級指揮官（又は他の1つ星指揮官）を持って行くことができます。少なくとも、戦闘戦力の半数は元の派遣隊と共に留まらなければなりません（両方の派遣隊が統率している1つ星指揮官を持たない限り）。分離したユニットと指揮官を、新たな派遣隊内に置きます。

使用可能な派遣隊の数は、意図的な限度です。もしも使用可能な陸上（単一文字）派遣隊を持たなければ、あなたは分離又は新たな派遣隊を創設できません。

ある派遣隊が他の友軍派遣隊を含んでいるエリア内に移動（又は退却）すると、2つの状況があり得ます。：

1. もしも2つの派遣隊が異なる階級の指揮官によって統率されっていると、それらは統合しなければなりません。これらは、もしも活性司令官が移動ポイントを残して持っている、直ちに再分離して自身の移動を継続できます。ただし、階級がより高い指揮官によって統率された派遣隊は、ここで統合された部隊の少なくとも半数の戦闘戦力を含まなければなりません。

2. もしも2つの派遣隊が同じ階級の指揮官によって統率されていると、あなたは2つの派遣隊を統合させるか否かを選択できます。



ユニットは、派遣隊間で移すことができます。もう一つの方法は、もしも派遣隊が更に移動ポイントを持つと、移動を継続できます。

2つの友軍派遣隊を統合しているときには、全てのユニットと副次指揮官を派遣隊チャート上の1つのボックス内に置き、他の木製派遣隊マーカーを取り去ります（そして、チャートへ戻します）。もしも統合された派遣隊内に2つ又は3つ星の指揮官がいると、それらの一人は指揮官ブルーへ取り去られなければなりません（所有者の選択）。

派遣隊が、敵部隊も含む他の友軍派遣隊を含んでいるエリア内に進入するときには、その派遣隊は友軍派遣隊と統合した後に敵部隊と戦闘を解決できますが、移動している派遣隊が同等以上の階級指揮官を持つ場合のみです。もしも移動している派遣隊が低階級の指揮官を持つと、2つの選択肢を持ちます。:

1. 他の友軍派遣隊と統合でき、**戦闘を行わない**。
2. 自身で敵の部隊と戦闘を行う（他の友軍派遣隊の助けなしで）。

もしも戦闘が解決された後、エリア内にまだ派遣隊がいると、2つの派遣隊は上記で述べたごとく統合しなければなりません。

## 6. 4 民兵&国防兵 [MILITIA & FENCIBLES]



義勇民兵又は国防兵（又は個別義勇民兵又は国防兵のグループ）を含んでいる派遣隊が、国境線を越えて移動すると、離散についてチェックしなければなりません。移動が完了した後に、サイを1つ振ります。

0の出目で、全ての義勇民兵と国防兵ユニットは、国境を越える前にいたエリアへ戻ります（副次指揮官は、それらと一緒にいることができます）。派遣隊内の他の全てのユニットと統率している指揮官は、もしも敵部隊を含んでいるエリア内へ移動したら、その移動を完了して戦闘に従事しなければなりません。（全てのユニットが民兵で、しかも国境を越えなかった場合を除く）。

1、2、3の出目で、義勇民兵又は国防兵ユニット戦力ポイントの半数は、上記で述べたごとく境界でエリアへ戻らなければなりません。端数は切り捨てます。

4～9の出目では、何ら不利な影響はありません。

国境線を越えて移動することには、アメリカ軍義勇民兵がカナダやフロリダ内に進入することを含み、イギリス軍義勇民兵と国防兵が合衆国内に進入する（海上移動によってUSへ進入することを含みます）ことを含みます。

## 6. 5 ウィルダネス移動 [WILDERNESS MOVEMENT]

大部分のウィルダネス・エリアは通行不能で、戦力ポイントと派遣隊はこれらを通して移動できません。ただし、西ウィルダネス内には、ウィルダネス小道により互いに連結する定住地域の場所があります。

軽装ユニット（丸いコマ）のみが、ウィルダネス小道上を移動できます。ウィルダネス小道上を移動している派遣隊は、完全に軽装ユニットと指揮官のみから構成されなければなりません。ウィルダネス移動の試みは、全4移動ポイントを消費します。それは、ウィルダネス地域又はウィルダネス小道が開始される定住エリアから開始しなければなりません。

ウィルダネスを通過する移動は、決して確定ではありません。プ

レイヤー諸氏は、ウィルダネス移動チャート上で7以上の出目で成功しなければなりません。移動している統率力、軽装ユニットのタイプ、移動が敵領域に進入しているか、移動が完全にヒューロン湖又はミシガン湖上か、ミシシッピ川（青いウィルダネス小道）かにより、修正があります。

## 6. 6 湖上移動 [LAKE MOVEMENT]

### 陸上派遣隊 [Land Expeditions] :

派遣隊（又は個別ユニット）がグレート・レイクの1エリアから同じ湖（エリー湖、オンタリオ湖、シャンプレーン湖）の他のエリアへ移動するためには、1移動ポイントがかかります。これは、当時の他の輸送手段と比較して、湖の輸送速度が極めて速いことをあらわします。

もしも敵の派遣隊が湖を支配すると、あなた部隊は湖上移動を使用できません。:あなたの部隊は、湖畔に沿って移動するためにエリア毎に2移動ポイントを消費しなければなりません（もちろん、舗装道路がエリアを連結していない限り）。

湖上移動は、冬季に使用できません。ただし、冬季には、凍結湖畔に沿って移動するためには、エリア毎に1移動ポイントがかかります。

### 湖上派遣隊 [Lake Expeditions] :

各プレイヤーは、3つの各グレート・レイクスに指揮官と派遣隊を持ってゲームを開始します（港チャートを参照）。あなたは、マップ上の一致するグレート・レイクにあなたの湖上派遣隊を置くために、湖上指揮官の主導権値以上のOpsポイント値を持つアクション・カードをプレイできます。（これは、冬季中には行えません。）湖上の港又は軍港内にあなたが持つ完成した全ての艦船は、派遣隊に組み込まなければならず、あなたの港チャート上の「湖上の艦船」[“Ships on the Lake”]内にこれらを置きます。

もしもあなたの相手がそのグレート・レイクに湖上派遣隊を持たなければ、あなたは湖を支配します。もしも敵対している湖上派遣隊が湖上にあると、戦闘が解決されます（9.湖上戦闘を参照）。

## 6. 7 海上移動 [SEA MOVEMENT]

イギリス軍プレイヤーのみが海上によって移動できます。あなたは各1移動ポイントで、あなたの部隊を同じ海上ゾーン内の異なる海上沿岸エリア間で移動させ、「海上」[“At Sea”]ボックスを出入ることができます。あなたは1移動ポイントで部隊を他の海上ゾーンへ移動できますが、たとえ追加の移動ポイントを残して持っていない、その海上ゾーン内の「海上」ボックス内に停止しなければなりません。

ノヴァ・スコシア [Nova Scotia] に出入りするためには、海上移動を使用しなければならないことに注意してください。ニュー・ブランシュウィック [New Brunswick] は、海上又はセント・ジョン [St. John] から陸上によってアクセスできます。ケベック [Quebec] は、海上沿岸エリアです。これら全ては、北大西洋ゾーン内にあります。フィラデルフィア [Philadelphia] は、中部大西洋上の海上沿岸エリアです。リッチモンド [Richmond] は、海上沿岸エリアではありません。

US 支配下エリアへ進入するために海上移動を使用するには、エリアの海上ゾーンが軍事又は完全封鎖下でなければなりません。海上移動は、敵支配下のエリアに進入するときに停止しなければなりません（たとえ、派遣隊が追加の移動ポイントを残していても）。も



しもエリア内にアメリカ軍ユニットがいると、戦闘になります。

## 6. 8 海上侵攻 [SEA INVASION]

海上侵攻は、ナポレオンが敗北した後にイギリス軍プレイヤーが使用可能な特殊なタイプの海上移動で、侵攻艦隊 (IF) マーカーがいずれかの海上ゾーン内に置かれます。



1つの海上ゾーンから他の海上ゾーンへ移動させるため、又は同じ海上ゾーン内で大都市を含む海上沿岸エリアの侵攻を開始するために、IFを活性化させます (2 OPs カードのプレイ又はベターなコ克蘭を活性化させることで)。

IFは、攻撃するエリア内にある砦の2レベルを無効にします。それ故、レベル1又は2の砦は完全に無視され、レベル3の砦はレベル1の砦として扱われ、レベル4の砦はレベル2の砦として扱われます。

戦闘は、大都市内の地方民兵の登場を含む、通常の方法で解決されます。イギリス軍プレイヤーは、IF派遣隊 (コ克蘭と共に) 内に陸上指揮官を持たなければならず、大都市攻撃を統率している指揮官と見なされます。

もしもイギリスプレイヤーが防御ユニットを完全に除去するか、又はエリア外部への退却を強制すると、イギリス軍支配マーカーではなく都市降伏マーカーを大都市に置き、アメリカ和平記録欄マーカーを1スペース前進させます。そうでなければ、U.S.旗下都市マーカーが大都市上に置かれます。どちらにしても、イギリス軍プレイヤーは、このエリアに再度海上侵攻を試みることができません。

生き残っている全てのユニットと指揮官を持つ IF マーカーは、成果にかかわらず、海上侵攻後直ちにその海上ゾーンに戻らなければなりません。これは、たとえ IF 内の全ユニットが除去されても発生します。陸上派遣隊内の全ユニットが除去されるときとは異なり、和平記録欄の移動と IF 指揮官が留まることはありません (8.3 戦闘結果を参照)。

ゲーム毎に一度、成功した海上侵攻の後に、イギリス軍プレイヤーは自軍侵攻艦隊の解散を宣言できます。IF 内の陸上指揮官とユニットは、イギリス軍支配マーカーと一緒に、海上侵攻に成功したエリア内に置かれた陸上派遣隊に移送されます。コ克蘭指揮官と IF マーカーは、ゲームから取り去られます。

## 6. 9 沿岸襲撃 [COASTAL RAID]

沿岸襲撃 (CR) は、「ジョージ・コックバーン」[George Cockburn]カードがイベントのためにプレイされた後、イギリス軍プレイヤーが使用可能なもう一つの特殊なタイプの海上移動です。最初の襲撃後、CRを1つの海上ゾーンから他の海上ゾーンへ移動させるため、又は同じ海上ゾーン内の他のエリアの襲撃を開始するため、CRを活性化させます (2 Ops カードのプレイ又はベターなコ克蘭を活性化させることで)。



襲撃を解決するため、アメリカ軍プレイヤーは最初にサイを1つ振り、結果を2で割ります (端数切上げ)。これは、襲撃に対して防御するユニット (戦力ポイント) の数です。これら全ユニットは、派遣隊からを含み、イン・プレイでどこかにいるアメリカ軍部隊からユニットを取り去らなければなりません。都市や砦は無視されます (襲撃は、エリアのより辺鄙な部分に対して行われます)。すでにエリア内にある他の部隊は、防御合計に加えることができます。

戦闘は、通常の方法で解決されます。もしもイギリス軍プレイヤーが戦闘に勝利すると (8.7 戦闘の勝利)、都市焼き討ちマーカーを置き、U.S.和平記録欄マーカーを1スペース移動させます。もしもアメリカ軍プレイヤーが勝利するか、又は引き分けであると、US 国旗マーカーを置きます。

イギリス軍プレイヤーは、そのエリアを再度襲撃できません。生き残っているアメリカ軍ユニットは、そのエリア内に留まります。CR マーカーと生き残っているイギリス軍ユニットは、成果にかかわらず、沿岸襲撃後にその海上ゾーンへ直ちに帰らなければなりません。これは、たとえ CR 内の全ユニットが除去されても発生します。陸上派遣隊内の全ユニットが除去されるときとは異なり、和平記録欄の移動と CR 指揮官が留まることはありません (8.3 戦闘結果を参照)。

## 7. 補給 [SUPPLY]

補給は、通常2つのみの状況でチェックされます。戦闘に参加した部隊はそれが解決される前にチェックされ、各冬季ターンの開始前に全部隊の補給状態がチェックされます。補給は、ゲーム終了時にもチェックされます (12.ゲームの終了を参照)。

### 7. 1 補給路 [SUPPLY PATH]

補給源まで、無限の長さで連結した友軍エリアの道筋をたどります。アメリカ軍の補給源は、全てのアメリカ大都市です。イギリス軍の補給源は海です。補給路をケベック [Quebec] 又はいずれかの沿岸エリアへたどります。補給路に沿った最も制限された形態のエリア境界を越える輸送が、補給のレベルを決定します。完全補給下であるためには、補給路が河川又はグレート・レイクスに沿った全水路に従わなければなりません。部分補給下であるためには、ウィルダネス小道を除く他の道筋に従います。ウィルダネス内のユニットは、非補給下と見なされます。補給概要については、地形効果チャートを参照してください。

敵によって切断され、補給源まで友軍エリアの道筋を持たないユニットは非補給下です。補給は、あなたの部隊と相手の部隊の両方を含んでいるエリア内にたどることができますが、補給はこのようなエリアを通過して他のエリア内へたどれません。

### 7. 2 補給の影響 [SUPPLY EFFECTS]

補給は、戦闘に参加できるユニットの数を制限します。完全補給下の部隊は20ユニット (戦力ポイント) まで、部分補給は10ユニットまで、非補給下部隊は5ユニットまでに制限されます。これらの限度は、戦闘結果表上に指定されています。超過ユニットは除去されず、単に戦闘に参加しないことに注意してください。

冬季は異なります。あなたの全派遣隊と他のユニットの補給状態をチェックします。戦闘と同じ限度を使用しますが、この場合は補給限度を越えたいかなるユニットも、除去されなければなりません。

所有者は、どのユニットを除去するか選択します。全てのインディアンとあなたの義勇民兵の半数は、冬季のために取り去られているため、補給損失は通常最小限となり得ることに注意してください。冬季補給は、グレート・レイクスが冬季に完全凍結する前にチェックされることに注意してください。

## 8. 0 陸上戦闘 [LAND COMBAT]

戦闘は、ある派遣隊が敵部隊 (派遣隊又は個別ユニット) を含んでいるエリアに進入するとき、又はすでに敵部隊を含んでいるエリ



ア内の派遣隊が戦闘のために活性化されるときに発生しなければなりません。移動することなく、戦闘のために活性化された派遣隊のみ、統率している指揮官ではなく、派遣隊内のいずれかの指揮官の主導権値を使用でき、攻撃しているユニットの最大数は統率している指揮官の階級によって決定されます。戦闘は、カード・プレイによって開始する前に中止できます。

### 8. 1 地方民兵 [LOCAL MILITIA]

あなたが敵の大又は小都市又は地方町（あなたの支配マーカーを持たない）を含んでいるエリアへ移動で進入するか、又はそのようなエリア内の敵部隊を攻撃するとき毎に、相手側は地方民兵を登場させる機会を持ちます。



エリアの所有者は、サイを1つ振ります。これは、大都市内に置かれる（又はすでにエリア内にいる部隊に加えられる）地方民兵の数です。ゼロの出目は、地方民兵が登場しないことを意味します。小都市又は地方町を防御するために募兵された地方民兵の数については、出目を2で割ります（端数切上げ）。地方民兵は、戦闘解決後常に取り去られます。

### 8. 2 戦闘結果表 [COMBAT RESULTS TABLE]

両プレイヤーは、どのコラムでサイを振るのか、自軍部隊の規模範囲、その指揮統率コラムを宣言することで開始します。各プレイヤーは、戦闘結果表 (CRT) 上でサイを1つ振ります。いかなる修正も結果に適用します。各陣営は他方の陣営によって与えられた損失を受け（もしもあれば）、一方の陣営は退却を要求されるかもしれません。

部隊の規模とは、あなたが戦闘に参加させるユニット（戦力ポイント）の数です。これは、あなたが補給できる部隊の規模によって制限されます。各規模は、そのコラムを使用するために必要とされる補給の最低レベルが表示（カッコ内）されています。

指揮統制は、あなたの派遣隊内に持ついずれかの指揮官の最高戦術値（1～3）です。これは、統制している指揮官の数値である必要はなく、派遣隊のいずれかの指揮官の数値を使用できます。もしも指揮官なしで防御していると、1のコラムを使用します。

カード・プレイは、指揮官値コラムをシフトさせるか（これらのカードは、サイが振られる前にプレイしなければなりません）、又はサイの目に加える（これらのカードは、サイが振られた後にプレイできます）ことができます。

もしもあなたの部隊の民兵（地方と義勇）が半数よりも多ければ、サイの目から1を差し引かなければなりません。もしも戦闘があなたの支配するグレイト・レイク上のエリア内で発生したら、あなたの湖上派遣隊を湖上に持つことにより、サイの目に2を加えることができます。

もしも戦闘がクイーンストン [Queenston] 又はバッファロー [Buffalo] で発生すると、攻撃側はどの湖畔（エリー湖又はオンタリオ湖）で起きるのか決めます。サイの目は、攻撃側が選択する湖上の状況によって要求されるごとく修正されます。

### 8. 3 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

あなたが CRT 上で振った結果の数字は、敵に与えた損失の数を示します。

もしもあなたが自軍派遣隊内の全ユニットを失うと、マップから

派遣隊マーカーを取り去り、自軍派遣隊チャート上に置きます。派遣隊内の全ての指揮官は、カード・プレイによって殺されない限り、自軍指揮官プール内に置かれます。自軍和平記録欄マーカーを前進させます（11.勝利を参照）。

アスタリスク (\*) は、あなたの機動が敵に対して成功したことを表示します。これは、いくつかの結果を持ちます。:

1. あなたが振る各アスタリスクについて、相手側は自軍部隊の1つについて、1非民兵ユニットを取り去らなければなりません。
2. あなたが振る各アスタリスクについて、相手側は1レベルだけ自軍砦を減少させなければなりません（もしも戦闘が敵の砦を持つエリア内で発生したら）。
3. もしもあなたが相手側よりも多くのアスタリスク結果を持つと、相手側は退却しなければなりません。もしもあなたがエリア内に砦を持つと、砦戦力（砦の減少前に判定されます）の各1レベルについて1アスタリスクが「吸収」されます。もしもアスタリスクが振られないか、又は両プレイヤーが同じ数のアスタリスクを振ると（砦によって修正後）、どちらの部隊もその位置を変更せず、両者は同じエリアを占め続けることができます。

あなたは、もしも敵が退却を強制されるか、又は全ての敵ユニットが除去されると（しかも、少なくともあなたのユニットの1つが残ると）、エリアの支配を獲得します。支配マーカーをあなたの国旗を表示してエリア内に置くか（もしも敵の本国内であれば）、又は相手側の支配マーカーを取り去ります（もしもエリアがあなたの本国内であれば）。もしも戦闘後の敵地方民兵撤去でエリアが敵部隊から解放されても、あなたはエリアの支配を獲得しません。

### 8. 4 退却 [RETREATS]

たとえ地方砦についての減少の後であっても、もしもあなたの戦闘結果が相手側よりも多くのアスタリスクを持つと、相手側は隣接エリアへ退却しなければなりません。

隣接エリアへ退却している派遣隊又は他のユニットは、全て1つの友軍エリアへ行かなければならず、複数の選択肢があるときには所有者の選択です。もしも退却するための友軍エリアがなければ、派遣隊内の全ユニットが失われます。もしも攻撃側が退却すると、全て攻撃側が来たエリアに戻らなければなりません。

もしも退却している部隊がグレイト・レイク上のエリアにいと、敵の湖上派遣隊がその湖を占めていない限り、湖上の他の友軍支配下エリアへ退却できます。沿岸エリア内のイギリス軍部隊は、海上によりその海上ゾーン内の「海上」[At Sea] ボックス内に退却できます。

あなたは、たとえ退却を要求されなくても、常に戦闘後に退却することを選択できます（上記のごとく）。

### 8. 5 砦 [FORTS]

砦内で防御している部隊（攻撃側にとって友軍の砦を含んでいる同じエリア内で、敵を攻撃している部隊は除きます）は、砦の数字レベルだけその損失が減少します。例えば、もしもレベル3の砦で防御している派遣隊が敵の攻撃から5の損失結果を受けると、2ユニット（戦力ポイント）のみが取り去られます。損失は、決してゼロ未満に減少し得ません。



インディアン・ユニットのみを含んでいるイギリス軍の派遣隊が

砦を攻撃していると、サイの目から2を差し引かなければなりません。

砦内で防御している（又は友軍の砦を含んでいる同じエリア内で敵を攻撃している）部隊は、砦戦力の各レベルについて退却の目的のために、敵の1アスタリスク（\*）結果を吸収します。これらは、損失について非民兵を取り去らなければならず、砦は減少します（下記を参照）。

戦闘後、敵によって振られた各アスタリスクについて、砦の1レベルを減少させます（防御側によって振られたアスタリスクの数にかかわらず）。これは、ときとして砦を完全に除去することになります。

砦の建設方法については、5.4 作戦ポイントを参照してください。

## 8. 6 文明化インディアンの戦闘 [CIVILIZED INDIAN COMBAT]



文明化インディアン部族は、カード・プレイを通して敵対状態になり得ます。アメリカ軍プレイヤーは、以下の手順を用いてこれらを屈服させる試みを行うことができます。

この手順は、アメリカ軍プレイヤーが派遣隊を敵対部族のエリア内に移動させるか、又はすでに部族のエリア内にある派遣隊を活性化させるときに誘発します。

1. アメリカ軍プレイヤーは、インディアン部隊をエリア内に置くことを試みます。サイを1つ振り、出目に派遣隊内のいずれかの指揮官の主導権値を加えます。エリア内の戦闘勝利マーカーによって表示された、この部族に対する以前の各戦闘勝利について1を差し引きます。もしも合計が7以下であると、その派遣隊はインディアン部隊を配置しました。もしも7よりも高いと、インディアンは配置されず、派遣隊の活性化は終了します。

2. もしもインディアン部隊が配置されたら、イギリス軍プレイヤーはその部隊の規模を決定します。サイを1つ振り、出目は部隊内のインディアン戦力ポイントの数です。適切な文明化インディアン戦力マーカーをエリア内に置きます。この部隊は、スペイン・カード又はイギリス軍プレイヤーによって以前にエリア内に移動させられることで供給されたエリア内のインディアン・ユニットに加えることができます。アメリカ軍プレイヤーは、この合計部隊に対して自軍派遣隊で戦闘を行わなければなりません。8.7 戦闘の勝利に述べられたごとく、戦闘の勝者を判定します。

3. もしもアメリカ軍プレイヤーが戦闘に負けると、通常の方法で損失を受け、派遣隊の活性化は終了します。文明化インディアン戦力マーカーは、戦闘後常に取り去られます。

4. もしもアメリカ軍プレイヤーが戦闘に勝つと、勝利が文明化インディアン部族を屈服させるのに十分大きかったかどうかを判定します。アメリカ軍プレイヤーはサイを1つ振り、この部族に対する以前の各戦闘勝利（エリア内に戦闘勝利マーカーで表示されたごとく）について1を差し引きます。もしも結果が敗北したインディアン部隊の規模以下であると、その文明化インディアン部族は屈服します。敵対部族マーカーを屈服 [Defeated] 面に裏返し、イギリス軍と平和記録欄マーカーを前進させます（11.勝利を参照）。屈服した文明化インディアン部族は、再度敵対状態になれません。

5. もしも部族が屈服しなければ、部族に1文明化インディアン戦闘勝利マーカーを置きます。部隊を配置してこの部族を屈服させるための未来の試みは、アメリカ軍のサイ振りから1を差し引くこと

になります。ただし、もしも部族が屈服する前にアメリカ軍派遣隊が部族のエリアを離れたら（又は除去されたら）、全ての勝利マーカーは取り去られます。

## 8. 7 戦闘の勝利 [WINNING A COMBAT]

文明化インディアンの屈服、沿岸襲撃の勝利、何枚かのアクション・カード・イベントのプレイについては、戦闘の勝者を判定することが重要です。

1. もしも一方の陣営の全ユニットが除去されたら、他方の陣営が勝者です。ただし、もしも両陣営が除去されると、戦闘は引き分けです。

2. もしもどちらの陣営も除去されなければ、勝者は戦闘結果で多くのアスタリスク（\*）を達成した陣営で、これには騎兵や砲兵によって加えられたアスタリスクを含めませんが、砦によって吸収されたものはカウントしません。

3. もしもアスタリスクの数が同数であると、勝者は最も多く損失を与えている陣営で、砦によって吸収された損失はカウントしません。

4. もしもこれも同数であると、勝者はなく戦闘は引き分けです。

## 8. 8 和平記録欄の移動 [PEACE TRACK MOVES]

あなたが戦闘に勝利して、敵が5戦力ポイント以上を失ったとき（あなたの損失にかかわらず）、陸上戦闘は壊滅的損失と見なされます。相手側の和平記録欄マーカーを1スペース前進させます。

あなたが戦闘に勝利して、相手側よりも2つ以上多いアスタリスクを獲得したとき（騎兵又は砲兵によって加えられたアスタリスクを含みませんが、砦によって吸収されたものはカウントしません）、陸上戦闘は大戦闘勝利と見なされます。相手側の和平記録欄マーカーを1スペース前進させます。

もしも派遣隊内の全ユニットが戦闘で失われたら、派遣隊マーカーを取り去り、生き残っている全ての指揮官を指揮官プール内に置きます。所有者の和平記録欄マーカーを1スペース前進させます。

これらの出来事の2つ（又は3つ全て！）は、同じ戦闘で起ります。もしもそうになったら、和平記録欄マーカーを合計2（又は3！）スペース前進させます。

## 9. 湖上戦闘 [LAKE COMBAT]

湖上戦闘は、湖上派遣隊がすでに敵の湖上派遣隊を含んでいる湖に移動するときに発生し得ます。両プレイヤーは、自軍派遣隊を友軍支配下の港又は軍港へ退却させることで、戦闘を回避する選択肢を持ちます。防御側プレイヤーが最初に決定します。

### 9. 1 戦列の形成 [FORM LINE]

最強の艦船を先頭に徐々に弱くなるよう、相手側の最強艦と自軍のそれを調整して艦隊を整列させます。艦船のペアが闘うことになります。あなたの湖上指揮官は、先頭艦に置かれます。

自軍派遣隊内により多くの艦船を持つプレイヤーは、余分の艦船を望むように配置できるため、2隻の艦船が1隻の敵艦を「共同攻撃」します。プレイヤー諸氏は、もしも相手側の各艦船に2番目の艦船を配した後さらに艦船があっても、1隻の敵に対して3番目の



艦船を置くことができず、余分はこの戦闘のラウンドに参加しません。

## 9. 2 戦闘 [BATTLE]

プレイヤー諸氏は、艦船の各ペアについてサイを振ります。あなたの艦船の戦力プラス2番目の艦船の戦力（もしも存在すれば）プラスあなたの指揮官の戦術値をサイの目に加えます。あなたの指揮官は、自艦が捕獲、沈没、撤退しない限り、戦列に沿って各サイの目に影響を持つことに注意してください。修正後の高いサイの目が勝利します。もしも修正後の2つのサイの目の差が以下であると：

- ・1又は2：敗者は戦闘から撤退します。
- ・3：敗者は沈没して取り去られます。
- ・4以上：敗者は敵によって捕獲されます。
- ・両陣営が同じサイの目であると、次の戦闘ラウンドに継続します。

全ての戦闘が戦列の最後まで完了した後、ラウンドが完了します。

ここで、各プレイヤーは、元々の防御側から開始して、湖上のいずれかの友軍支配下の港又は軍港への退却を選択できます。

もしもどちらのプレイヤーも退却しなければ、次のラウンドの準備をします。最初のラウンドと同様、再度艦船を整列させます。撤退、沈没、捕獲された艦船は、参加しません。戦闘は、一方の陣営が退却することを選択するか、又は闘いを継続するための艦船をもう持たなくなるまで続きます。

もしもあなたの指揮官が撤退してしまった艦船に乗艦していたら、彼はこの戦闘の圏外にあります。もしも彼が沈没又は捕獲された艦船に乗艦していたら、彼はこの戦闘の圏外でその代替面に裏返します。もしもすでに代替面であると、更なる影響はありません。彼は、死亡、重傷、捕虜になったものと見なされ、ゲームから外れます。

戦闘後、敗者は自軍の撤退した艦船を集め、捕獲した艦船を自軍色に変換し、一つの友軍支配下の港又は軍港へ退却させます。勝者も、捕獲した艦船を自軍の色に変換し、自軍派遣隊は湖上に留まります。

## 9. 3 大戦闘勝利 [MAJOR BATTLE VICTORY]

湖上戦闘は、あなたが勝利して合計10ポイントの戦力を持つ艦船を捕獲又は撃沈したときに、大戦闘勝利と見なされます。敵の和平記録欄マーカーを1スペース移動させます。（もしも全ての敵艦船が取り去られていたとしても、追加の特典はありません。）

## 10. 指揮官 [LEADERS]

指揮統率は、ゲームの決定的な一面です。各プレイヤーは何人かの指揮官でゲームを開始し、指揮官を引くためのプールを持ちます。多くのイギリス軍指揮官は、ナポレオンの敗北後にのみ使用可能となります。何人かの指揮官は、カード・プレイを通してゲームに登場します。

### 10. 1 指揮官プール [LEADER POOL]

各プレイヤーは、指揮官プールを持ちます。これは、その時点で使用可能な全ての指揮官から構成されます。港チャート上にグレイト・レイクス指揮官を置きます。2人の代替指揮官を一つの面に置きます。イギリス軍プレイヤーは、ナポレオンが敗北するまでナポレオン指揮官を一つの面に置きます。イギリスプレイヤーは、カード・プレイによってのみゲームに登場するインディアン指導者も側

に置きます。アメリカ軍プレイヤーは、カード・プレイによって登場するジェームズ・モンローを側に置きます。残っている指揮官のグループは、あなたの指揮官プールです。

### 10. 2 指揮官引き [DRAWING LEADERS]

プレイヤー諸氏は、1作戦ポイントのコストで、無作為に選択した指揮官を新たに引くことができます。最初に、あなたはどの支配下エリア、ウィルダネス地域、派遣軍のために引いているのか宣言しなければなりません。次に、あなたの使用可能な指揮官プールから1枚の指揮官カウンターを無作為に選択します。もしもその指揮官が誤った領域（東部又は西部）に特に指定されたら、側に置いて他を引きます。

最初に適切な領域の選択された指揮官を派遣隊チャート上の、あなたが指定した派遣隊か、又はあなたが指定したエリア内の新たな派遣隊（もしもそこにすでに派遣隊がなければ）内のどちらかに置きます。指揮官を、星の下にバーを持たない、非昇進面を上に向けて置きます。

もしも派遣隊内に指揮官を持たないか又は代替指揮官のみであると、新たな指揮官は統率指揮官になります。彼を文字表示の隣にあるボックス内に置きます（代替指揮官を取り去ります）。

もしもすでに派遣隊内に指揮官がいると、最高位の指揮官を統率指揮官の位置に置きます。一人の3つ星指揮官と1人の2つ星指揮官のみが、ある派遣隊内に存在できます。もしも他の指揮官を引いたら、相手があなたの指揮官プールに戻し、あなたはOpsポイントを浪費したことになります。

ある派遣隊内には、いかなる数の1つ星指揮官もいることができます。もしも派遣隊内に2つ星又は3つ星の指揮官がいなければ、それらの誰かを統率指揮官の地位に置くことができ、いかなるときにも交換できます。

### 10. 3 代替指揮官 [REPLACEMENT LEADERS]

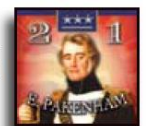


もしも統率している指揮官がカード・プレイ（又は陸軍長官の異動）のために派遣隊から取り去られると、次に高い階級の指揮官が指揮を執り、もしも全てが1つ星指揮官であると、あなたが選択します。

もしも派遣隊内に指揮官がいなければ、あなたは司令官の位置に代替指揮官を置かなければなりません。（正規指揮官と異なり、彼は後に取り去られ得ます。）派遣隊は、その指揮官が取り去られていたとしても解散され得ません（いかなる理由であれ）。ただし、新たな指揮官は、派遣隊内の全ユニットに移動や攻撃させる能力はないかもしれません（もしも彼が取り去られた指揮官よりも低い階級であると）。

### 10. 4 昇進 [PROMOTIONS]

一定のカードは、指揮官の昇進を認めます。彼らを昇進済面に裏返し、バー下の階級を表示します。



もしも同じ派遣隊内に、新たに昇進した指揮官と同じ階級の指揮官がすでに存在すると、古い指揮官は「押し出されて」指揮官プール内に置かれます。新たに昇進した指揮官は、派遣隊の新たな司令官となります（すでにそこにさらに高い階級の指揮官がない限り）。

何枚かのカードは、新たな派遣隊への指揮官の再配置を認めます。再び、派遣隊内に同じ階級の指揮官がすでに存在すると、古い指揮官は「押し出されて」指揮官プール内に置かれます（両者が1つ星の指揮官でない限り）。

### 10.5 インディアン指導者 [INDIAN LEADERS]



イギリス軍プレイヤーは、リーダーシップ星の代わりにトマホークのシンボルで表示された、インディアン指導者を使用できます。彼らは、いかなる派遣隊内でも副次指揮官です。彼らは、非インディアン・ユニットを含んでいる派遣隊内で、統率指揮官に決してなれません。彼らは、全てインディアンの派遣隊内で統率指揮官であるときに、いかなる数のインディアン・ユニット（並びにインディアン副次指揮官）も統率できます。

イギリス軍プレイヤーは、全てインディアン・ユニットの派遣隊が、砦を防御しているアメリカ軍ユニットを攻撃するときに、サイの目から2を差し引きます。

他の全ての指揮官とは異なり、ウィリアム・ウェザーフォード・インディアン指揮官は、彼のカードがイベントのためにプレイされるときに、敵対文明化インディアン部族エリア内に（派遣隊なしで）自由に配置されます。

### 10.6 海上指揮官 [NAVAL LEADERS]

海上指揮官は、リーダーシップ星の代わりに錨のシンボルによって表示されます。両プレイヤーは、各グレート・レイクスに海上指揮官を持ちます。湖上派遣隊は、副次指揮官を持てません。イギリス軍プレイヤーは、侵襲艦隊と沿岸襲撃派遣隊に従事する指揮官を持ち、彼らは決して他の派遣隊へ移動できません。



もしも湖上戦闘に敗北するか又はカード・プレイによって死亡すると（彼らは指揮官負傷カードによって影響を受けません）、海上指揮官は代替面に裏返されます。この面は、彼らと置き換えられそうだった副次者の名称を表示します。この副次者は取り去ることができず、ゲームの残りについて派遣隊の指揮官として留まります。

### 10.7 陸軍長官 [SECRETARY OF WAR]

アメリカ軍プレイヤーは、陸軍長官ウィリアム・ユースティスでゲームを開始し、これはマップ上に表示されます。イン・プレイのいずれかの2つ又は3つ星のアメリカ軍指揮官を活性化させ（彼らの主導権以上のOpsポイントを持つカード・プレイを用いることで）、陸軍長官ボックスへ「異動」させる（ユースティス [Eustis] の場所へ持っていきます）ことができます。彼の派遣隊はその場に留まり、もしも彼が統率指揮官であったら、副次又は代替指揮官を彼の地位に持ってきます。

各ターンに、アメリカ軍プレイヤーは、陸軍長官である指揮官の各戦術値ポイントについて追加のカードを1枚受け取ります。

もしも他の指揮官が後に陸軍長官ボックスへ「異動」させられると、現在ボックスを占めている指揮官は直ちにプレイから取り去られます。アクション・カードのプレイにより、ジェームズ・モンローが陸軍長官になり得ることに注意してください。

## 11. 勝利 [VICTORY]

相手側の和平記録欄マーカーを前進させることは、勝利への鍵です。多くのカードは、相手側の和平記録欄マーカーを前進させ、大

部分は一定の条件が満たされる場合にのみこれを行います。何枚かのカードは、後退させることになります。

以下のゲーム状況は、相手側の和平記録欄マーカーを前進させます。:

- ・大戦闘で勝利する（陸上又は湖上）。
- ・潰滅的損失を与える。
- ・敵の陸上派遣隊（湖上派遣隊、イギリス軍 CR 又は IF 派遣隊は不可）を除去する。
- ・敵の大都市を占領する（都市毎に一度のみ都市占領マーカーを置く）。
- ・イギリス軍プレイヤーが完全封鎖マーカーを置くとき毎に。
- ・アメリカ軍プレイヤーが敵対文明化インディアンを屈服させるとき毎に。
- ・冬季にあなたの湖上派遣隊を港内に移動させる（1813年以降）。

1つのゲーム状況が、あなたの和平記録欄マーカーを後退させます。: 星でマークされた敵エリアを占領する（星毎に一度のみ）。都市占領マーカーを置きます。

## 12 ゲームの終了 [GAME END]

アメリカ軍とイギリス軍の和平記録欄マーカーが和平記録欄上の同じスペース内で終了するときに、和平が宣言されます。ガン [Ghent] の和平交渉へと進みます。

最初に、補給線をたどれない占領マーカーを取り去ります。補給線をたどれないカナダの各エリアとウィルダネス地域内のアメリカ軍支配マーカーを、US 内で補給をたどれない各エリアとウィルダネス地域内のイギリス軍支配マーカーを置き換えます。

各プレイヤーは、以下を加えることにより、自軍のガン・ナンバーを判定します。:

1. 支配下の各敵エリア又はウィルダネス地域について1。
2. 開拓又は地方町を含む支配下の各敵エリアについて2。
3. 小都市を含む支配下の各敵エリアについて3。
4. 大都市を含む支配下の各敵エリアについて4。
5. 各屈服文明化部族マーカーについて、アメリカ軍プレイヤーに2。
6. 各敵対文明化部族マーカーについて、イギリス軍プレイヤーに4。
7. もしもインディアン国家カードがイン・プレイであると、イギリス軍又はアメリカ軍プレイヤーに8。

これらのアイテムの合計がガン・ナンバーです。

高いガン・ナンバーを持つプレイヤーは、他方プレイヤーのガン・ナンバーを自軍のそれから差し引きます。結果を4で割り、端数を切り上げます。: これは最終ガン・ナンバーです。高いガン・ナンバーを持っていたプレイヤーは、和平マーカーのペアをボックスのより高い勝利レベルに向けて後方へ移します。

各プレイヤーは、次にももしもガンが妨げていなければ自軍ターンであったプレイヤーから開始して、さらに1枚のアクション・カードをプレイできます。和平記録欄マーカーを移動させるカードはプレイできません。もはや遅すぎます！ イギリス軍プレイヤーは、このカードを封鎖配置のために使用できません。大戦闘勝利、潰滅的損失、敵派遣隊の除去、大都市占領、敵対部族の屈服は、和平記録欄マーカーのペアを1スペース移動させます（もしもこれらの複数を達成しても）。

和平記録欄マーカーのペアの最終位置は、最終勝利結果です。



## プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

ターン1：1812 年5/6月 プレイヤー諸氏は、各4枚のカードを受け取る（ターン記録欄上には列記されていない）。イギリス軍プレイヤーが先行（最初のターン）。

イギリス軍は、「ニュー・イングランドの儲け仕事」（カード#48）をイベントのためにプレイし、2枚のカードを引いて手札に加え、次に1枚のカードをプレイする。イギリス軍は、McDouall（2主導権値）と派遣隊 E を活性化させるために「真の悪天候」（カード#75）を3 ops ポイントのためにプレイし、Ft.Mackinac へのウィルダネス移動を試みる。修正：+2McDouall の戦術値、+2グレイト・レイクのウィルダネス小道、+1猟兵の存在、-1敵位置への進入。修正合計：+4。サイの目：3+4=7：成功。その場にアメリカ軍ユニットが占めていないので、戦闘なし。Ft.Mackinac 内にイギリス国旗支配マーカーを置く。

アメリカ軍は、「デビッド・バリッシュ」（カード#39）をイベントのためにプレイする。+1マーカーと共に、カードをマップ上の場所に置く。マップ上の指定されたエリア内に4枚のマーカーを置く（US/カナダ国境に沿って）。

イギリス軍は、「騎兵だ！」（カード#112）をイベントのためにプレイする。1騎兵ユニットを派遣隊Aの他のユニットと共に置く。派遣隊チャートは隠蔽されており、アメリカ軍プレイヤーはどの派遣隊に騎兵が置かれたのか知らないことに注意。

アメリカ軍は、「インディアン襲撃」（カード#32）を4 ops ポイントのためにプレイする（アメリカ軍は、このイギリス軍のイベントをイベントのためにプレイできない）。Presque Isle を3ポイントで活性化させ（港チャート上のその場所に活性化状態港マーカーを置く）、そこでブリッグ艦の建造を1ポイントで開始する（表面を伏せたブリッグ艦カウンターを最初のボックスに置く。イギリス軍プレイヤーは、建造中の艦船がスクナー艦なのか又はブリッグ艦なのか知らない）。

イギリス軍プレイヤーは、「民兵がインディアンを恐れる」（カード#38）を1ポイントのためにプレイする。これは現在有用なイベントなので、難しい決断だった。Amhursturg 内に2インディアン戦力ポイントを登場させ、派遣隊Aのユニット・ボックス内に置く。（これは、派遣隊Aの部隊戦力を6~10コラムへ上昇させる）。登場するインディアンは、ここでFt.Mackinac がイギリス軍支配下になることを認める。部隊登場マーカーを（イギリス軍面で）Amhursturg 内に置く。アメリカ軍プレイヤーは、派遣隊Aに何が加えられたか知らないが、イギリス軍が開拓町に登場させることができるのは、1レインジャー、1猟兵、2インディアンのどれかに違いないことは分かる。

アメリカ軍は、「極秘フリゲート艦建造計画」（カード#117）カードを保持する。アメリカ軍は、このカードをプレイする条件が整うまで棚上げる。イギリス軍は、保持されたカードが何か知らない。

イギリス軍は、「奴らは正規兵だ、畜生！」（カード#118）を1ポイントのためにプレイし、Brock（1主導権値）と派遣隊Aを活性化してDetroitへ移動させる（1移動ポイント）。国境線を越えるので、民兵のためにサイを振る。3のサイの目=民兵の1/2が留まる。ただし、派遣隊A内には1民兵のみで国防兵がおらず、1/2は1に切り上げられて1なので、いずれにしても国境は越える。開拓町内には、地方民兵は登場しない。戦闘。イギリス軍プレイヤーは、7ユニットと3の戦術値を持つ指揮官（実際には、彼らは2人！）について、「私は3指揮統率コラム上で6~10ユニットを持つ」と宣言する。アメリカ軍プレイヤーは、4ユニットと1の戦術値を持つ指揮官について、「私は1コラム上で1~5ユニットを持つ」と宣言する。イギリス軍は4の目を振り、+2エリー湖の支配のために=6で4\*\*の結果となる。アメリカ軍は5の目を振り、-1少なくとも自軍ユニットの半数が民兵であるため=4で1の結果となる。イギリス軍は、1民兵を取り去る。アメリカ軍のレベル1砦は1損失と1アスタリスクを吸収し、3損失を受けて（1正規兵と2民兵を取り去らねばならず）、Ft.Meigs エリアへ退却しなければならない。次に、砦が取り去られる。Detriot 内にイギリス軍国旗支配マーカー

ーを置き、イギリス軍派遣隊Aはエリア内に留まる。もしもレベル1の砦がそこになく、1損失と1アスタリスクを吸収していなければ、事は非常に異なっていた。アメリカ軍派遣隊は4損失で撃破され、砦がないエリア内でイギリス軍騎兵ユニットによって生み出された1を含む3アスタリスクになっていた。これらの成果は、2和平記録欄の移動を生じさせていた。：1つは派遣隊の除去で、もう一つは決定的勝利のためである。

アメリカ軍プレイヤーは、「相手側の命令が手紙の中で失われる」（カード#146）を2 ops ポイントのためにプレイし、Cincinnati 内の2民兵を移動のために活性化させる。Urbanaへ（1 m.p.河川）、Ft.Defanceへ（2m.p.）、Ft.Meigsへ（1m.p.河川）合計4移動ポイントで移動させる。2民兵は、アメリカ軍派遣隊チャート上の派遣隊Aユニット・ボックス内に置かれる。

イギリス軍は、「奪取の機は熟した」（カード#70）を保持する。このカードでBrockを活性化させてHullに止めを刺すために使用する誘惑に駆られたが、湖上に艦船が少なくアメリカ軍がエリー湖で何か建造しているとき特に有用である。Hullの派遣隊Aは、すぐにはどこへも行かないだろうし、次ターンに仕留めることにする。ターン2：1812 年7月/8月 アメリカ軍は、9枚のカードを引く。：8+David Parishのために1である。イギリス軍は、6枚のカードを引く。両プレイヤーは、前のターンから保持した自身のカードを取り上げる。Amhursturg から部隊登場マーカーが取り去られる。アメリカ軍が最初にプレイする。

ここでプレイの例は終了するが、プレイヤーたちが引いたカードを見て、これらのカードで彼らの計画がどうなるのか調べてみよう。

アメリカ軍カード：前のターンから保持された「極秘フリゲート艦建造計画」（カード#117）は、このターンに使用を試みる。2枚の「大戦役」（カード#1と#7）と1枚の「小戦役」（カード#8）：これらは、多数の ops ポイントをあらわし、ブリッグ艦の建造（保持カードでフリゲート艦へ変更）、Presque Isle の防護、多数の部隊登場に使用されることになる。1枚は、活性化が困難な指揮官のために使用され、おそらくはVan RensselaerでQueenstonを攻撃するため、又はDearborn（Albany内）へ新たに登場した部隊を投入することになる。「指揮官戦死」（カード#82）：Brock又はTecumsehの名前を持つ弾丸！「ナポレオンが挫折する」（カード#79）：アメリカ軍プレイヤーは、これをイベントのためにプレイしなければならないが、4 ops ポイントも消費できる。「陸軍省の恐れ」（カード#72）：常に有用なカード。エリー湖周辺のイギリス軍の攻撃を立往生させる。「ウィリアム・クラーク」（カード#144）：おそらくイベントのためにプレイされ、特に「インディアン国家」がイン・プレイにあると、イギリス軍を北西で悩ませるための部隊を創出する。「敵と遭遇しそれらは俺たちのもの」（カード#115）：ターンの進行により、ops のために消費でき、イベントのために保持できる。「不確かな勝利」（カード#104）：おそらく ops ポイントのためにプレイされる。このカードを一般的に優秀なイギリス軍指揮官に対して使用するのは困難。

イギリス軍カード：「機は熟した」（カード#70）：前のターンから保持。「農民に国境線は無意味」（カード#49）：最初にイベントのためにプレイされ、新たに引かれたカードを見て、もしも良い選択が引かれなければ、次にカード#145をプレイする。「敵の命令書は失われた」（カード#146）：ops ポイントのためにプレイし、Brockを活性化させてHullに止めを刺す。「コングリーヴのロケット弾」（カード#71）：Hull への攻撃を振る前に、イベントのためにプレイされる。2民兵を取り去り（Cincinnatiからの増援！）、Hullの小派遣隊に対する勝利を事実上保証する。「ジョージ・コックバーン」（カード#88）：イベントのためにプレイされ、イギリス軍は史実よりも早い沿岸襲撃の開始を獲得する。「湖上への出撃！」（カード#106）：Yeoが存在するオンタリオ湖で圧力をかけるときにイベントで使用される。「デケイター艦長がフリゲート艦を捕獲する」（カード#143）：アメリカ軍のイベントなので、ops ポイントで使用しなければならない。

翻訳：松谷健三（2014.7.13）

プレイの例

