

Amateurs, to Arms! Official Q & A

Kevin McPartland, Jerry Shiles, Paul Borchers, Rob Bottos, Nels Thompson
Compiled by Gerry Germond. Edited by Kevin McPartland

2. 1 ゲーム・マップ

Q : Nova Scotia と New Brunswick は、ローワー・カナダの一部ですか？

A : いいえ、これらは Nove Scotia と New Brunswick の一部です。

Q : Montreal と Prescott は Isle Aux Noix に隣接しているのですか、又はその間に Chateauguay のスペースがあるのですか？

A : Chateauguay は、間のスペースです。

Q : Seminole 領土内に灰色の河川がありますが、これはイン・ブレイですか？

A : いいえ、それが灰色で描かれた理由です。

Q : 航行可能な河川は、オハイオ川とミシシッピ川のみですか？

A : いいえ。これらの2本の河川は、地形効果チャート内に述べられるごとく、特殊な川下り能力を持ちます。しかし、全ての河川（マップ上の地形記号で定義された）は、地形効果チャート上の最初のアイテムの水上移動を認めます。

Q : オンタリオ湖はどこで終了し、セント・ローレンス川はどこで始まるのですか？

A : Kingston, Ogdensburg, Prescott は、湖上とは見なされません。

Q : Isle au Noix は、シャンプレーン湖上なのですか？

A : はい、Isle au Noix は、シャンプレーン湖上です（つまり、湖上で唯一のイギリスの港）。Chateauguay は、湖上ではありません。

Q : Put-In Bay は、Ft.Meigs のエリア内に位置するのですか？

A : いいえ、Ft.Meigs エリアの一部ではなく、エリー湖内の島です。

Q : Detroit と Amherstburg の両方は、エリー湖上ですか？

A : はい。

Q : Ticonderoga は、河川で境界分けされていると見なされるのですか？ 又はシャンプレーン湖ですか？

A : はい。このエリアは、シャンプレーン湖とハドソン河川の上です。

2. ゲーム内容物

Q : サイの目ゼロとは、0 又は 10 ですか？

A : 0 がゼロです。これはゲーム全体に適用します。

2. 2 指揮官

Q : 何人かのアメリカ軍指揮官カウンター裏面に何か書いてありますが、これらはルールですか？

A : いいえ、3つ星指揮官の裏面にちょっとした歴史的情報を加えました（彼らは昇進できません）。Tecumseh と Wellington のみが裏面にルール情報を持ちます。

2. 3 ユニット

Q : インディアンは民兵ですか？ ユニットの色が同じです。また、イギリス軍レインジャーは、国防兵ですか？

A : いいえ。インディアンは民兵ではなく、レインジャーは国防兵ではありません。両者は軽装ユニットで（猟兵と同様）。その背景色は、彼らがイギリス軍部隊であることを示し、互いに識別します。

Q : カウンターの限度は、損失にどのように機能しますか？ もしも全てのカウンターが配置され、例えば5正規兵ユニットが1ステップ損失を受けるとどうなりますか？

A : もしも未使用のコマと交換できなければ、損失を要求されたポイント数を満たせるまで追加のポイントを支払わなければなりません。これは、強制されなかった追加の損失結果となり得ます。プレイヤー諸氏は、これを避けるため、未使用カウンターの予備を保持しなければなりません。プレイヤー諸氏は、損失に応じるため、いつでもいづれかの派遣隊で正確な交換を行うことができます。（損失を受けたり、派遣隊を分割したりするため、他の派遣隊内の2つの1カウンターで、1つをその2面に裏返して他方を未使用プールに戻します。）

Q : 国防兵と同じ背景色を持つ円のカウンターは、何ですか？

A : これらは、イギリス軍レインジャーです。

2. 5 マーカー

Q : 道路マーカーの数は意図的な限度ですか？

A : 2.5 マーカーの最初で「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。」と述べています。これは、全てのマーカーに適用します。ユニットの場合は別で（2.3 の最初）、「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。」と述べています。

3. ゲーム・セットアップ

Q : 2枚の和平マーカーをセット・アップするとき、和平記録欄の末端とは旗を持つ四角いスペースですか？

A : 正解です。和平記録欄の末端のグラフィックは、和平記録欄マーカーの開始位置を示します。

4. ターン・シークエンス

4. 1 準備

Q : Weatherford は、春季に自動的に2つのインディアン・ユニットを徴兵しますか？

A : はい、彼は各インディアン指導者と同様に、春季に2つのインディアン・ユニットを獲得します。これらは、もちろん冬季に取り去られますが、各春季に再び復帰します。

Q : 冬季の開始時に民兵が取り去られるとき、これは各スペースについて又はマップ全体について行うのですか？

端数はどうするのですか？

A : マップ全体について行います。ゲームでは、全てについて端数は常にあなたの有利に丸めます。

Q : 各プレイヤーが冬季損耗について民兵部隊を取り去った後、冬季に新たな民兵の創設が認められますか？

A : はい。

Q : 冬季開始時にインディアンと民兵が取り去られるとき、これらは部隊プールに戻されるのか、又は永久に取り去られるのですか？

A : 部隊プールへ戻します。

Q : 冬季中に、民兵の半数が取り去られます。ある指揮官は、残された2民兵のみを持っています。これらを両方取り去り、指揮官を単独にできますか？

A : はい、派遣隊は完全に部隊から裸の状態にできます。これと同

じことは、冬季のインディアン派遣隊にもしばしば発生します。カラの派遣隊が敵に攻撃されるときに発生することは、ルール中で説明されています。

5. カード・プレイ

5. 3 対応イベント

Q：各プレイヤーは、ラウンド毎に複数枚の対応カードをプレイできますか？

A：はい。

Q：もしもあなたが対応カードを対応としてプレイすると、あなたのラウンドのプレイとしてカウントしますか？

A：いいえ。

Q：対応カードはいつ、誰が最初にプレイしますか？

A：対応カードは、カードがそれらをプレイするよう述べるときにプレイされます。ただし、あなたのターンを継続する前に、相手側に対応カードについて尋ねる必要がある2つの瞬間があります。：戦闘前と戦闘後です。戦闘前には、各プレイヤーは移動を制限する（又は停止させる）カードか又は到来する戦闘の前にプレイできます。各プレイヤーは、次に戦術値を修正するカードをプレイでき、後に戦闘のサイの目を修正するカードをプレイできます（これらは、予告を必要としません）。最後に、戦闘後に影響を与えるカードをプレイできます（次のラウンドが開始される前に）。全ての場合で、プレイヤー諸氏は他方のプレイヤーのカード・プレイを見た後で、追加のカードをプレイできます。プレイヤー諸氏は、同時に複数の対応カードをプレイできます。プレイされた全ての対応カードは、たとえその効果が他の対応カードによって妨げられていても捨て札されます。プレイヤー諸氏は、カードが影響を与える陣営を特定していない限り、自身に対して対応カードをプレイできます。

5. 4 作戦ポイント

Q：防御側は、敵がスペースを占めるときでさえ砦を建設（又はレベルを増加させる）ことができますか？

A：はい。

Q：ターン中に派遣隊や個々のユニットを複数回活性化させることは可能ですか？

A：ユニットと派遣隊は、ターン中に複数回活性化させることができますが、カード・プレイ毎に一度のみです。

Q：舗装道路と開拓道路の違いは何ですか？ 道路を建設するときには、舗装道路又は開拓道路ですか？

A：開拓道路は、インディアン領域内のみで、コストは2MPsです。他の全ての道路は、あなたが建設したものを含み、舗装道路でコストは1MPです。

5. 5 部隊の登場

Q：「部隊登場」マーカーは、地方民兵が要求された位置に置かれますか？

A：いいえ。ルールで部隊の登場とは、部隊（義勇民兵を含みます）を置くためにOpsを消費することと定義されます。あなたは、部隊を登場させるとき（しかも町内のみ）にのみ、部隊登場マーカーを置きます。地方民兵はopsポイントを消費しないので、登場ではありません。カードで指示されて配置した民兵（又は他のユニット）は、opsポイントを消費しないので、やはり登場ではありません。

Q：インディアンは、冬季に徴兵できますか？

A：いいえ。

Q：インディアンは、カナダ（イギリス軍の本国）内でのみ登場でき、USA内の敵対インディアン領域では不可。これは正解ですか？

A：正解です。

Q：スペインの参戦後、フロリダはイギリス軍プレイヤーについて本国の一部と見なされます。つまり、これはイギリス軍プレイヤーがSt. Augustineに民兵や指揮官を登場させることができるのですか？ しかも、もしもUSによって攻撃されると、防御のために地方民兵が来るのですか？

A：どちらも正解です。

Q：2民兵のための1 Opsポイントで、2つの異なる合法エリアに徴兵できますか（各1つ）？

A：いいえ。あなたは、特定の1つの位置でOpsを消費する必要があります。

Q：部隊を登場させるためにOpsを消費するときに、相手に伝えなければならぬのですか？

A：必要ありません。部隊が盤上に置かれるときに明らかになります。部隊登場マーカーを置かなければならぬので、部隊が町内に登場するときにも（たとえすでにそこに派遣隊がいても）明らかになります。しかし、すでに派遣隊を含む都市内に登場するときには、単にスクリーン背後の派遣隊チャート上に新たなユニットが置かれるため、完了したときに相手に告げて確認してください。

5. 6 艦船建造

Q：港の活性化と艦船建造の開始は、同じターンに可能ですか？

A：はい。ドックを完成させ、すぐに艦船建造を開始します！

6. 移動

Q：冬季戦役について、移動／補給の制限はありますか？

A：間接的に、どちらの陣営も凍結湖を支配できないので、湖を渡る湖上移動を使用できません（ただし、Bateaux 密輸／橈カードは、例外を認めます）。厳冬カードもあります。

Q：派遣隊が移動するときに、使用した移動カードを確認するため指揮官を明らかにするのですか？

A：いいえ。相手に尋ねることができます。「待て、あなたは、その派遣隊を活性化させるために2のカードを使用できるのか？」ただし、彼は自軍派遣隊チャートの二重チェックのみを必要とし、「ウム」と言います。

Q：単独の指揮官は、Opsポイントの活性化を介して移動することが認められますか？

A：はい、ただし、これはトリッキーとなり得ます。あなたは、6.3派遣隊の創設、分割、統合の要件を満たす必要があります。したがって、もしも指揮官が派遣隊内で唯一の存在であると、彼は少なくとも部隊の半数を持って行かなければならず、半数まで背後に残しておくことができます。もしも彼が派遣隊を統率している指揮官であると、少なくとも部隊の半数を持たなければなりません。ただし、もしも副次指揮官であると（つまり、派遣隊内に複数の指揮官がおり、しかも彼が最高の階級ではない場合）、彼は活性化でき、他の指揮官（たち）と共に部隊の全てを置き去りにして、自身で派遣隊の外へ移動できます。

Q：彼を活性化させるためには、それでも完全なカードが必要ですか？

A：正解です。活性化しているいかなる指揮官も、カード全体を要求され、指揮官の主導権が基準となります。

Q：反乱状態のアップパー・クリークの領域は、いまやアメリカ軍派遣隊のみ（個々のユニットは不可）がそこに進入できる、イギリス軍支配下の領域と見なされるのですか？

A：いいえ、文明化インディアン・エリアは敵対になっており、イギリス軍によって支配されておらず、エリア内に支配マーカーは置かれませんが。敵対文明化インディアン・エリアは、ある意味、誰にも支配されません（インディアンを除いて！）。

6. 1 個別ユニットの移動

Q：単一の戦力ポイントは、Ops ポイントを介した特定カード1枚のプレイで複数回移動できますか？（例えば、2Ops ポイントの消費で、単一戦力ポイントは8MPs 移動できますか？）

A：いいえ。

Q：もしも1つの派遣隊から他の派遣隊へ、4移動ポイント以内で個別ユニットを移動させると、相手に明らかにする必要がありますか？

A：必要ありません。彼はあなたがそれを行ったことのみを知らせてください。

6. 2 派遣隊の移動

Q：移動している陸上派遣隊が通過しているエリア内で他の友軍個別ユニット（たち）を拾い上げることは可能ですか？

A：はい、もしも指揮官の階級がそれを認めれば。

Q：移動している派遣隊が通過しているエリア内に個別ユニット（たち）を置き去りにすることは可能ですか？

A：はい、ただし、ルール6.3項で述べた統率限度を受けます。

Q：活性化して移動している派遣隊が移動中に個別ユニット（指揮官なし）を拾い上げるか又は置き去りにする過程について確認させてください。

A：ユニットの拾い上げと置き去りは、ルールの範囲内で完全に認められます。ユニットの拾い上げについては、6.2 派遣隊の移動で定義された統率の限度（あなたの統率指揮官の統率限度）と補給（7.2 補給の影響で定義された）を越えることができません。ユニットの置き去りについては、6.1 個別ユニットの移動の最初の段落「派遣隊は、少なくとも戦力ポイントの半数を残していかなければなりません」を破ることができません。これらのルール内で認められる全ての事柄が許容されます。

Q：ラウンドの開始時に派遣隊内にいた戦力ポイントの数は、現在の戦力の半数ではないと思いますが。

A：はい。派遣隊の司令官は、彼の戦力を垂れ流したりせず、政策的とエゴの理由で、可能な限り維持することを望みます。これは、たとえ戦略的状況が要請していても、6.3 項：高級将校は部隊のライオンの分け前を保持するルールの背景にある基礎です。

Q：私は、部隊を移動させることができない状況に陥りました。：1）派遣隊内に22ユニット。2）担当が2つ星の将軍。3）彼は、10のみ移動させることができる。4）したがって、彼は離れられない（彼は半数以上を置き去りにしてしまうことになるため。この場合では12ユニット）。

A：この状況を解決する最良の方法は、派遣隊のために他の指揮官を引くことです。この場合、ルール6.1の最初の段落が適用せず、代わりにルール6.3派遣隊の分割を適用します。あなたが引いた指揮官の階級に応じて、あなたは更に多くの選択肢を持つことになります。

Q：派遣隊内に、指揮官が合法的に移動させることができるよりも

多くのユニットが存在できますか？

A：はい、これらは攻撃されるときに全て防御できます。問題は、上記のごとくそれらで移動又は攻撃を試みる時です。

Q：オハイオ川とミシシッピ川のみを下る移動では、4MP コストを消費することで無制限な距離を横断できるのですか？ 或いは、横断するエリア毎に1MPを消費して横断できるのですか？

A：特別な河川下り能力は、通常の河川移動能力に加えられ、河川に沿ってエリア毎に1MPを消費します。

Q：セント・ローレンス川に沿ったアメリカ軍の河川移動は、認められますか？ もしもイギリス軍がオンタリオ湖を支配すると、アメリカ軍はSackett's Harbor から河川移動を使用できますか？

A：プレイヤーが河川の方の岸を支配していることは、他のプレイヤーが移動特典を得ることを妨げません。オンタリオ湖の支配は、河川移動には関係せず、湖上移動に関する全てを持ちます。河川移動は、ルールでは河川を越えて又は河川に沿って移動することと定義されます（6.2 3番目の段落）。したがって、Sackett's Harbor から Kingston（河川を越える）又はOgdensburg（河川に沿って）への移動するために、常に1移動ポイントかかることになります。Sackett's Harbor から Fort Oswego までの移動は、もしもイギリス軍がオンタリオ湖を支配すると2MPs かかりますが、彼らがオンタリオ湖を支配しておらず、アメリカ軍が湖上移動を使用できれば1MPのみです。冬季には、誰も湖を支配できないため、凍結湖に沿って1MPで移動できます。他の選択肢は、Sackett's Harbor と Fort Oswego 間に舗装道路を建設することです。これにより、湖の支配にかかわらず、常に1MPがかかることになります（史実で戦争中に行われたように、ゲームでもお勧めの努力です）。

Q：5SPsを持つとします。これらを移動させるためには、5 OP ポイントがかかるので正解ですか？ 或いは、これらを統率するために、指揮官を使用できますか？

A：派遣隊は、決して意図的に放棄できません（10.3 2番目の段落を参照）。これらは、敵によって撃破される可能性があり一和平記録欄を移動させる一又は他の派遣隊と組み合わせることができます。ただし、決して次のことは言えません。「この指揮官を取り去るので、この派遣隊はいまやユニットの群れに過ぎない」。派遣隊を移動させるために、あなたはそれを統率している指揮官を活性化させなければなりません（6.7 最初の段落を参照）。

Q：活性化された派遣隊が、敵の部隊を含む派遣隊を含んでいる敵領域に移動して入ります。戦闘のために停止しますが、まだMPsを残しています。戦闘に勝利します。残りのMPsを使用して移動を継続できますか？

A：いいえ。

6. 3 派遣隊の創設、分割、統合

Q：もしも派遣隊から分割するために副次指揮官を活性化させると、彼は少なくとも1ユニットを彼と共に持って行かなくてはならないのですか、又は自身で移動できますか？

A：彼は、自身で移動できます。置き去りにされる指揮官は、同じか又は高い階級でなければならないことに注意してください。もしも分離する指揮官が残される指揮官よりも高い階級であると、彼は少なくとも部隊の半数を持っていかなければなりません。

Q：3つ星と2つ星の指揮官によって統率された派遣隊を組み合わせているときに、どちらの将軍を保持するかは、プレイヤーの選択ですか？

A：いいえ。両指揮官が保持されなければなりません。3つ星指揮官は、派遣隊の統率指揮官になり、2つ星指揮官は副次指揮官になります。

Q：ある派遣隊内に複数の2つ又は3つ星の将軍を含むことを認める状況には決してならないと思われそうですが、正しいですか？

A：はい、正解です。もしも複数の派遣隊を統合し、ある派遣隊内に2人の2つ星又は3つ星の指揮官と一緒に含まれていると、1人はプレイヤーの指揮官プールに取り去らなければなりません。ルール6.3項の7番目の段落を参照してください。

Q：活性化された派遣隊が、敵の部隊を含む派遣隊を含んでいる敵領域に移動して入ります。防御側は「砲声への行軍」をプレイして、他の自軍派遣隊を防御領域に移動させます。この派遣隊は、支援のために行軍している派遣隊と組み合わせて防御しなければならないのですか？

A：はい。(6.3 派遣隊の創設、分離、統合の最終段落を参照してください)。

6.4 民兵&国防兵

Q：民兵が国境線を越えて移動するときに、同時に1つずつ振れますか、又はグループとして一度振るのですか？

A：グループとして一度です。

6.5 ウィルダネス移動

Q：もしもUSユニットがいくつかのUS支配下のウィルダネス位置を通過して移動しており、最初のサイ振りにパスすると、望むだけ多くの友軍支配下エリアを通過することを認める。これは正しいですか、又は続く各エリアについてサイを振らなければならないのですか？

A：正解です。したがって、もしもあなたがゲーム開始時にSt.Louis内にユニットを持つと、Fort Mackinacまで完全な友軍の範囲について移動できるようになります。もしもイギリス軍がその支配を持つと、敵スペースへ進入するための修正付でサイ振りを行い、St.LouisからFort Mackinacを直接攻撃するために移動できます。

Q：New OrleansとMobile間を河川結合に沿って移動している軽装ユニットは、ウィルダネス移動チャート上で+2修正を得るのですか？

A：ルール2.1 ゲーム・マップの2番目の段落に定義されたごとく、これは通常の河川として扱われます。(おそらく、全水面ウィルダネス小道と同じシンボルは使用していないはずです。)

Q：Detroitからの青いウィルダネス小道は、Detroitから内陸まで伸び、そのためエリー湖に沿っていないように見えます。アメリカ軍レインジャーは、エリー湖の支配をイギリス軍が持つFt.Mackinacへ移動できますか？

A：DetroitからFt. Mackinacまでのウィルダネス小道は、エリー湖上の艦隊による影響を受けません。

Q：冬季ターンに、ウィルダネス移動は、Fort DearbornからFort Mackinacへ、Fort MackinacからGeorgian Bay / Detroit / Amherstburgへ認められる。これは正しいですか？ エリー湖、オンタリオ湖、シャンプレーン湖は冬季に全て凍結し、湖上移動/湖上派遣隊が認められないことは知っています。ただし、ヒューロン湖とミシガン湖上のウィルダネス移動はそれでもOKですか？

A：はい。冬季のウィルダネス移動は、ヒューロン湖とミシガン湖上では認められます。他のグレート・レイクス周辺の移動コストが、冬季に橇や雪靴で氷上の移動が完全に可能であるため1mpに落ちるのと同じ理由です。

6.6 湖上移動

Q：派遣隊がグレート・レイクス上の1つのエリアから同じ湖の他の

エリアへ移動するためには、1MPかかります。これは、たとえ誰も湖を支配していなくても、KingstonからFort Oswegoまで湖を越えて移動するような、非隣接エリアを意味するのですか？

A：はい、そしてはい。

Q：元の持ち主のものではない支配下の港や軍港は、湖上派遣隊を防護できますか？例えば、もしもイギリス軍がPresque Isleを支配すると、その湖上派遣隊はそこで防護できますか？

A：いいえ、あなたは元々支配している港又は軍港内でのみ投錨できます。

Q：いったん湖上派遣隊が湖から出たら、それを活性化させて港へ戻すため、未来のターンにopsカードを消費する。これは正しいですか？

A：正解ですが、なぜそれを欲するのか分かりません。もしも優勢な敵の派遣隊が湖に出てきたら、あなたは常に戦闘前に退却できます。

Q：もしも湖上移動によってDetroitとQueenston間を陸上派遣隊が移動するために1MPかかるのが事実なら、陸上派遣隊はおそらく移動を継続できるのではないですか？

A/はい。単に、派遣隊/ユニットの使用可能な4MPsの1です。例えば、あなたは派遣隊をDetroitからQueenstonへ、続いてKingstonへ、次にPrescottとMontrealへ1ターンで全て可能です！もちろん、どの湖も敵支配下であってはなりません(しかも冬季であってはなりません)。ルール6.6湖上移動の最初の段落で述べているように、「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。」

Q：陸上派遣隊は、その活性化中に同じ湖周辺の異なる4つのエリアを移動するために、湖上移動を使用してその4MPsの全てを消費することが可能ですか？

A：はい。

Q：QueenstonとBuffaloの両方が友軍のものとしします。エリー湖とオンタリオ湖上でどちらかのプレイヤーに所属している海上派遣隊は、他の湖へ移動できますか？

A：湖上派遣隊は、いかなる状況下でも湖間を移動しません。(ナイアガラの滝を忘れないでください！)

Q：Put-In-Bay攻撃は、どのようにやるのですか？陸上部隊で、1移動ポイントの湖上移動によってですか？

A：5.6で「Put-in-Bayは、敵の陸上派遣隊によって支配できません」と述べており、これはそのまま正確です。Ft. Meigsエリアの一部ではありません。陸上部隊は、そこへ行けません。イギリス軍がそこを攻撃する手段はありません。Put-in-Bayは、エリー湖内の島です。Perryはここを一種の「秘密の」錨泊地として使用し、Amherstburgのイギリス軍基地に極めて近接していたため、彼はここを見張ることができました。エリー湖でPerryがもつ多くの優位性の1つです。

Q：海上移動攻撃に対して防御しているときのアメリカ軍への+2修正は、「湖上攻撃」に対して防御しているときにも適用されますか？つまり、イギリス軍の派遣隊がエリー湖を越えてアメリカ軍が保持するエリア内に移動するときです？

A：いいえ、+2は、海上ゾーンからのイギリス軍の攻撃にのみです。

6.7 海上移動

Q：イギリス軍プレイヤーは、部隊を上陸させるために海上移動を使用し、海上侵攻(撤退して支配マーカを置かない)を使用する

代わりに未来のアクションのためにそれを浜に保持できますか（支配マーカーを置くため）？

A：はい、6.7 の最終段落を基本に、あなたは US 支配下のエリアに上陸し、戦闘ができます。海上侵攻も、侵攻艦隊が解散したら部隊を浜に置きます（最終段落）。

Q：イギリス軍は、部隊ポイントを Nova Scotia から Mobile（ゲーム開始時に自軍支配下）へ移動させることを望みます。MP のコストは？

A：6.7 で「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たとしても、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。」と述べていることに注意してください。したがって、移動は Nova Scotia から Gulf of Mexico「海上」ボックスとなり、そこで Mobile への移動のためにラウンドの後の方で活性化されるまで待つことになります。

Q：インディアン・ユニットは、海上移動を使用できますか？

A：いいえ。

6. 8 海上侵攻

Q：侵攻艦隊は、戦闘についてレベル 1 と 2 の砦を無視します。もしもアメリカ軍が戦闘に負けて都市が降伏すると、レベル 1 と 2 の砦は取り去るのですか？

A：侵攻中、戦闘での砦レベルは、イギリス軍が獲得したアスタリスクの数に応じて減少します。したがって、もしも Baltimore 攻撃で 1* を獲得したら、砦は 3 から 2 へ減少します。成果にかかわらず、もしもそこを再び攻撃できなければ、これは常に論点となります。ルールで使用された言葉は、破壊ではなく無視であることに注意してください。イギリス軍艦隊がいくつかの砦を迂回し、沿岸エリアに沿って複数の場所に部隊を上陸できるという考え方です。したがって、アメリカ軍は、これに対抗する陣地のシステムが要求されます。つまり、3 又は 4 レベルの砦によってあらわされます。

Q：Cochrane 提督を北大西洋の海上ボックスから中部大西洋の海上ボックスまで移動させるためには、2 op のカードがかかります。次に、彼はさらに 2 Ops を消費すると（次のカード・プレイ）、艦隊カウンターを単に海上ボックスから侵攻ボックスへ移動させ、次に侵攻を解決するのですか？ 3 つのボックス（襲撃、海上、侵攻）は、主に記憶の手助けであって、ボックス間で移動するために追加の ops は消費しないのですか？

A：はい、ボックスは備忘のために機能するので、あなたは IF マーカーを 1 つの海上ゾーン内の 1 つの IF ボックスから、他のそれへ移動させます。もしもあなたが陸上スペースを攻撃するために IF を使用していると、Cochrane を活性化して IF マーカーをその海上ゾーン内の望む陸上スペースに移すことになります。

Q：ナポレオンの敗北が来たラウンド後の 2 番目のターンに侵攻艦隊が海上にあると、追加の 10 正規兵ポイントを直接そこへ置けますか？ その中の陸上司令官は、それらを統率できますか？

A：あなたは、海上ゾーン内の海上、IF、襲撃のボックス間で自由に部隊を移送できます。海上ボックス内の部隊で IF 又は CR 部隊を補強できます。IF 内で攻撃しているユニットの数は、陸上指揮官の階級によって制限されず、無制限です。

Q：10SP の侵攻部隊が New Orleans へ上陸します。次にラフィット [Lafitte] のカードをプレイします。Ross は 10SPs のみ統率できるにもかかわらず、12Sps で攻撃できますか？

A：IF と CR は、Cochrane と Cockburn によって統率され、それ故 IF の陸上指揮官の統率限度は、含まれる部隊数を制限しません。したがって、あなたはラフィット・カードをプレイし、イギリス軍

陣営の攻撃に自身の部隊を加えます。

Q：もしも戦闘に勝利すると、IF は海上ゾーン・ボックスへ退却しなければなりません。Lafitte は留まらなければならないので、異なる派遣隊マーカーの下で New Orleans を支配するのですか？

A：はい、Lafitte と彼の 2 ユニットの、新たな派遣隊内で N.O に留まります。他の全ての部隊は、IF と共に沿岸へ戻ります。あなたは、IF を解散する選択肢も持ち、それは全てのイギリス軍ユニット／指揮官と Lafitte ユニットの New Orleans に残すことになります。

6. 9 沿岸襲撃

Q：侵攻されたエリアを襲撃できますか、逆もまた可能ですか？

A：はい、あるエリアは、侵攻と襲撃の両方が可能です。「焼討ち都市」と「焼討ち町」マーカーと同様に「US 旗都市」と「US 旗町」マーカーがあります。ルールでは、「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。」と述べています。大都市を含むエリア内では、沿岸襲撃が発生したときに町の絵マーカー、侵攻が発生したときには都市の絵マーカーを使用します。

Q：US 指揮官は、沿岸襲撃の場所へ移動できますか？

A：いいえ、ユニットのみです。沿岸襲撃が「指揮官」を得る唯一の方法は、カードによってです。：例えば、「英雄現る」カードのプレイ、又はもしも襲撃が大都市を持つエリア内で、アメリカ軍が「サミュエル・スミス」カードをプレイできるときです。

Q：沿岸襲撃の間、盤上のどこから持ってくるユニットに加えて、アメリカ軍は地方民兵のためにサイも振るのですか？

A：いいえ、アメリカ軍は、いかなる地方民兵も獲得しません。防衛しているユニットは、6.9 沿岸襲撃で述べたごとく、地方民兵の代わりにイン・プレイにあるどこから持ってこられます。

Q：沿岸襲撃の限度は何ですか？ ユニットの追加できますか？

A：はい、ユニットを追加できます。CR（又は IF）派遣隊に限度はありません。Cockburn と Cochrane の両者は、無限のユニットを統率できます。（もちろん、CRT 上の最高コラムは 15~20 で、それ以上は援助しません）。それらが全て艦上にあるときには（又はすぐにそれらを戻すのであれば）、編成した部隊を維持することが容易です。

Q：CR のために追加の部隊を登場させるにはどうするのですか？

A：単にいくつかのユニットを、海上によって CR 派遣隊がいる海上ゾーン内に移動させます。おそらく正規兵がベストです。なぜならば、もしも国防兵又は民兵が CR 遠征隊内にいると、襲撃の度民兵の離散についてサイを振らなければならないからです（国境線を越えて移動していると見なされるため、6.4 の最終段落を参照してください）。

Q：騎兵を CR 遠征隊に加えることができますか？

A：いいえ。

7. 補給

Q：補給は、冬季に影響を受けない。これは正しいですか？ 河川又は湖沿岸に沿って移動している派遣隊は、完全補給下ですか？

A：はい、正解です。これは、実際には、湖が凍結する前に備蓄された補給を単純な方法であらわします。

Q：完全補給は、どのように機能するのですか？

A：「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。」補給路は、あなたの補給源まで導かれて戻る複数の占領下エリアの繋がりになります。これらの各エ

リアは、それらを分割する境界を持ちます。もしも境界に渡河点があるか (New York から Albany のように)、又は境界線に沿って走っていると (Sacket's Harbor から Ogdensburg のように)、あなたは河川ルートをとったことになります。河川は、茶色のラインに優先します。もしもあなたの支配下エリアの繋がりが、全て河川境界によって連結していると、あなたは完全補給下です。もしも1つでも河川境界ではない境界があなたの繋がりにあると、部分補給下です。

Q：完全補給下の目的において、ルールでは、各エリアが水上連結を持つ限り、たとえ2つの水域がエリア内で合流していなくても、全水上ルートをたどることができると述べています。例えば、Veegennes 内のアメリカ軍ユニットは、シャンプレーン湖から Hudson 水路を下り New York へ戻る道をたどることで、完全補給下になり得ます。Ticonderoga エリア内の Ft.Edward と Lake George 間の連水陸路運搬は、これには影響しない。これは正しいですか？

A：上記の説明は、境界についてのみ述べていることに注意してください。したがって、あなたは正解で、もしもエリア内で河川が不連続であっても関係ありません。これは、Fort Oswego と Presque Isle のような、河川から湖の連結でもカウントします。：これらは、連続した水上ルートと見なされます。河川が連結していない場所の主な例は、Urban から Defiance です。

Q：例えば、Veegennes 内のアメリカ軍ユニットは、シャンプレーン湖から Hudson 水路を下り New York へ戻る道をたどることで、完全補給下となり得ます。

A：はい。他の例：Amherstburg 内のイギリス軍ユニットは、エリー湖を越えて Queenston へ、オンタリオ湖を越えて Kingston へ、Kingston—Prescott—Montreal—Quebec へとセント・ローレンス川を下ってたどることにより、完全補給下となり得ます (全てのエリアと湖が敵支配下であってはならないことに注意してください)。もしもエリー湖がイギリス軍の支配下であると、Fort Meigs 内のアメリカ軍ユニットは完全補給下ではありません。Cleveland を通過する補給ルートは陸路でなければならない、Cincinnati を通過する補給ルートは Fort Defiance と Urbana 間の非河川境界を越えなければなりません。これらの連結は、これらの効果を創出するために注意深く扱われました。これらは、戦争中に使用された、歴史的に正確な補給ルートです。Cincinnati から Detroit までのルートは、十分な補給に機能しませんでした (Hull は、道路を建設することで改善を試みましたが)、一方で New York からシャンプレーン湖までのルートは活気あるルートでした。

7. 1 補給路

Q：友軍の Mobile から川を上って補給を引けない限り、敵対インディアンと闘っている U.S.は非補給下ですか？

A：それは、クリークス族とチョクトー族に完全補給を与えます。テネシーからの川を上るチカソー族とチェロキー族も同様です。さもなければ、あなたは部分補給下です。あなたは、もしも敵支配下の領土によって囲まれている場合にのみ非補給下です。

Q：水上道に沿って補給をたどる目的において、例えば Prescott と Ogdensburg 又は Queenston と Buffalo 間の河川のような2つのエリア間に現れる河川、どのような方法で補給が切断されたと見なされるのですか。敵陣営は、河川の対岸の両エリアを実際の戦力ポイント/派遣隊で支配しなければならないのですか？

A：補給は、エリアからエリアへとたどられます。Niagara (あなたの例では Queenston / Buffalo) 又は St.Lawrence (Prescott / Ogdensburg) のような河川に沿った補給を切断するためには、あなたは河川の両岸のエリアを支配しなければなりません。

Q：「友軍」エリアの定義は？

A：敵によって奪取されていない (そこに敵の国旗がない) 本国内の全エリアと、あなたが奪取した相手側の本国内の全エリア (そこにあなたの国旗を持つ) です。

8. 陸上戦闘

Q：いったん戦闘が開始されたら、派遣隊の内容を明らかにするのですか？

A：いいえ。あなたは、戦闘に使用するコラムと指揮統率値を宣言します。あなたは、しばしば一定の修正 ($-1 > 50\%$ 民兵) を述べなければなりません、含まれる本当の数は隠されたままです。ルール 8.2 戦闘結果の最初の段落を参照してください。

Q：派遣隊を戦闘のために活性化するとき、意図的に選択したカウンターのみを活性化できますか？

A：いいえ、派遣隊全体を活性化させます。ただし、もしも補給や統率の制限のために全ユニットが参加できなければ、所有者はどのユニットを戦闘に参加させるか決定します。

Q：以下は全て正しいですか？ たとえ指揮官の階級が全ユニットを統率するのに不十分であっても、派遣隊内に存在する全ユニットが防御する。他方、派遣隊の補給状態が戦闘に参加できるユニットの数を制限する。換言すると、補給は攻撃側と防御側の両者について、戦闘に参加できるユニットの数を制限する。階級は攻撃側のみを制限する。

A：はい。あなたは正解です。

8. 1 地方民兵

Q：スペインの参戦 (「4 民兵を置く・・・」) のようなカードは、「部隊登場」マーカーを無効にしますか？

A：はい、カードによって置かれた部隊は、登場したわけではありません。

Q：地方民兵は、敵の派遣隊が自身の属す支配下エリア (都市又は地方町を持つ自国領土の一部) 内に移動するときに要求されますか？

A：地方民兵は、相手側によって支配されている相手側の本国領土内のつ砲町、小都市、大都市を持つエリアにあなたの派遣隊が進入 (又はそこで攻撃) するときのみ要求されます。

8. 2 戦闘結果表

Q：もしも地方民兵が防御のために来ると、たとえこれが統率限度を超過しても全て闘えますか？

A：指揮統率の限度は、ルール内では階級 (星の数) を基準に移動や攻撃にのみ適用され、防御には適用しません。防御できるユニット数の唯一の限度は、エリアの補給状態です。

8. 3 戦闘結果

Q：退却を要求されていない陸上戦闘後に、他方の陣営に残っている唯一の敵部隊が地方民兵です。ルールでは、戦闘後に地方民兵が解散するとき、エリアの支配を獲得できないことは明かです (8.3 項)。エリアの支配を得るために、私は続くラウンドに自軍派遣隊を活性化させる必要がありますか？

A：はい、これは正しく、防御側は再び地方民兵の登場を試みるようになります。これは、0 の目でないことを相手が真に望む場所です。なぜならば、あなたは戦闘なしでエリアの支配を得ることになるからです。

Q：戦闘で、ある部隊が地方民兵を除く全戦力ポイントを除去されたとなると、どうなりますか。これは、敗者の和平記録欄マーカーを前進させることを妨げますか？

A：それは、和平マーカーの前進が何を意味するのかによります。もしも「部隊」除去が派遣隊であったら、地方民兵はその一部でないの、派遣隊の除去にカウントすることになります。大規模戦闘と破滅的敗北は、もしも地方民兵が生き残っていても和平記録欄の前進を適用する基準となります。

Q：戦闘損失は、部隊プールへ戻るのですか？

A：はい。ゲームから永久に取り去られる唯一の出来事は指揮官たちの死亡で、それらが取り去られるよう述べたカードのイベント・プレイによってです。

Q：ルールでは、こう述べています。「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。」これは、たとえ地方民兵がなくなっても、1非地方民兵を取り去らなければならないことを意味するのですか？

A：はい、相手側が振る各アスタリスクについて、あなたは1非民兵を取り去らなければなりません。他の損失は、地方民兵から受けることができます。もしもあなたが義勇民兵と地方民兵のみを獲得していたら、あなたは地方民兵を取り去る前に義勇民兵で損失を満たさなければなりません。例えば、アメリカ軍が攻撃で5***結果を獲得したとします。イギリス軍は、1正規兵、1インディアン、1義勇民兵、6地方民兵をエリア内に持ちます。彼らは、***を満たすために正規兵、インディアン、義勇民兵を取り去らなければならず、戦闘後に4地方民兵が残されます（これらは、戦闘後に取り去られます）。もしもアメリカ軍が5*の結果を振っていたら、イギリス軍は戦闘結果を満たすために、1インディアン（民兵ではなく！）と4民兵を取り去ることができました。

8. 4 退却

Q：陸上戦闘では、誰が最初に退却するのですか？（9.2 では、湖上戦闘では元の防御側が最初に退却すると述べています。）

A：防御側です。

Q：退却ルールは、隣接する友軍エリアへ退却しなければならないと述べています。これは、Rock Island と Praire du Chien での戦闘では、いかなるエリアにも隣接していないため、常に死ぬまで闘うことを意味するのですか？

A：いいえ、ウィルダネスを通過して移動する資格を持つユニットや派遣隊は、ウィルダネスを通過しても退却できます。

Q：ウィルダネス小道は、退却の目的において、ウィルダネス位置を連結している隣接エリアにするのですか？

A：はい。繰り返しますが、退却している部隊は、ウィルダネス能力を持つものとしす。

Q：イギリス軍は、Amherdtburg と Fort Mackinac の支配を持ちますが、エリー湖の支配を持たないとしす。アメリカ軍はDetroit と Moravain Town の支配を持ち、補給の目的においてAmherstburg を孤立させています。イギリス軍は、Amherstburg 内に猟兵と2インディアンを含むいくつかのユニットを持ちます。もしもイギリス軍が攻撃され、Amherstburg から退却しなければならないと、それらのどれだけがFort Mackinac へ行けますか？

A：はい、丸いユニットはFt. Mackinac へ退却できることになります。

Q：両陣営は、競合エリア内で砦を建設でき、両陣営の砦はどちらが攻撃側であっても戦闘のためにカウントされる。これは正しいで

すか？

A：いいえ全く違います。ルール 8.5 を参照してください。もしもあなたが砦を持つエリア内で攻撃側であると、砦は退却の目的においてアスタリスクを吸収して手助けします。防御側は、損失の吸収と退却目的のアスタリスクの吸収の両方に使用できます。したがって、砦は両陣営を手助けしますが、もしもこのようなスペース内で攻撃側であると、戦闘損失のリスクが増大します。

Q：任意に自軍の砦を破壊できますか？

A：いいえ、砦は戦闘でのみ破壊されます。

Q：もしもあなたが自軍の砦の1つを強襲で失うと、全ての指揮官とユニットが捕獲されるのですか？

A：もしもあなたが退却する場所がない場合のみです。さもなければ、あなたは単に自軍派遣隊（又はユニットのみ）を砦から出して隣接エリア内へ退却させます。

Q：もしもあなたがエリア内へ持ってきた部隊によって導かれる攻撃に合同するために部隊が砦の外へ出て、戦闘に敗北すると、砦から来た部隊は砦に戻るのですか、又は他の部隊と共に退却するのですか？

A：もしも相手側があなたよりも多くのアスタリスクを獲得していたら（砦によって吸収されたものを差し引いた後）、全てがエリアから退却しなければなりません。もしもあなたがより多くのアスタリスクを獲得したら（又は両者が同じ数だったら）、両部隊はエリア内に留まり、砦「内」にいるものと見なします。「派遣隊の分割と統合」ルール下の戦闘前の派遣隊統合の制限に注意してください。全ての指揮統率状況において、あなたの例の2つの部隊は、戦闘終了時に統合されます。

Q：もしも1レベルの砦を含んでいるエリア内の戦闘結果が、各陣営が1アスタリスクでどちらの陣営も除去されなければ、攻撃している陣営（すなわち、砦を占めていない陸上派遣隊）は、退却を強制されますか、又は両陣営がエリア内に留まるのですか？

A：攻撃している陣営は、退却を強制されます。8.5 砦の3番目の段落で、「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」とあるため、あなたの例では、攻撃側のアスタリスクは吸収されましたが防御側のアスタリスクはそうではありません。攻撃側は、退却しなければなりません。砦は除去され、攻撃側がアスタリスクを振ったので、防御側は1非民兵ユニット（もしも存在すれば）を除去しなければならないことに注意してください。

Q：もしも各陣営が同じスペース内に砦を持ち、一方の陣営がスペースから撤退すると、砦はどうなりますか？

A：もしも本国内のエリアが地方町や都市を含み、撤退している部隊によって支配されていると、砦はそこに留まり、もしもエリア内の敵派遣隊が活性化されたら、地方民兵が登場することになります（そして砦を使用します）。エリアから撤退する陣営が、エリア内に地方民兵が出現することを望めない特殊な状況があります。その場合には、砦はなくなります。活性化された派遣隊は、撤退する前に砦を破壊する時間を持ちます（部隊が完全に除去されるときに敵が砦を無傷で捕獲できる戦闘とは異なります）。

8. 6 文明化インディアンの戦闘

Q：部族に対する「勝利」マーカーは、2よりも高くなりますか？

A：はい、3勝利を表示するため、エリアに「1」マーカーを単に追加します。

Q：もしもアメリカ軍プレイヤーがアッパー・クリーク領土に進出し、Weatherford が自身のユニットを持つと、アメリカ軍はアッパー・クリークに制圧を試みる前にWeatherford と闘わなければなら

ないのですか？

A：いいえ、追加ユニットは、「スペインの参戦」カードによって提供される追加ユニットと同様に機能することになります。**Wetherford**と一緒にいるユニットは、エリア内でアメリカ軍がインディアンを発見したときにイギリス軍のサイ振りによって登場する文明化インディアンの数に単に追加されます。**8.6 文明化インディアン戦闘**の2「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。」を参照してください。

Q：敵対インディアンは、戦闘では常に非補給下ですか？

A：いいえ、これらは特殊なケースです。**8.6 文明化インディアンの戦闘**、3項で述べているごとく、「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。」したがって、イギリス軍プレイヤーが文明化インディアン部隊のためにサイを振るときには、アメリカ軍はそれらの全てと戦闘しなければならないことになります。

Q：もしもUSが戦闘に勝ったものの、インディアンの降伏に十分な数を振らなかったら、次回にUS派遣隊がインディアンを発見するときに、イギリス軍プレイヤーは以前の戦闘でどれだけ多くのインディアンが殺されたかにかかわらず、再びインディアン部隊についてサイを振る。正しいですか？

A：これは正解です。

Q：文明化インディアンに対する戦闘が終了したとき、SPsの除去、大規模戦闘、潰滅的損失が発生したら、プレイヤー諸氏は和平記録欄マーカーを動かすのですか？

A：はい。

8. 7 戦闘の勝利

Q：もしも陸上派遣隊が敵陸上派遣隊を持つエリア内に進入し、エリア内の戦闘結果で、攻撃側陣営がアスタリスクを得ることなしに防御側を完全に除去し、一方撃破された防御側陣営はアスタリスクの結果を得ました。攻撃側の陸上派遣隊には何が起きますか、退却するのですか？

A：8.7 戦闘の勝利を参照して、順番にチェックしてください。：ナンバー1は、「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。」したがって、非除去プレイヤーは、退却する必要がなく、敵支配マーカーはエリアから取り去れます。

Q：もしも戦闘で両陣営が相互に除去されたら何が起きますか（両者が高い戦術値と高いサイの目を持つ）？

A：両派遣隊が除去され、両和平記録欄が1スペース前進します。どちらの陣営も戦闘に「勝利」しません。**8.7 戦闘の勝者1項**を参照してください。

9. 湖上戦闘

Q：捕獲された艦船を回復させるためにコストがかかりますか？

A：いいえ、それらは、次の戦闘に進む準備ができています。確かに簡略化していますが、これを複雑化することを望みませんでした。

Q：湖上戦闘では、相手側よりも多くの艦船を持つプレイヤーは超過分で「二重掛け」します。2隻への1結果は両艦が受けるのですか又は1隻のみですか？

A：両艦です。勝利艦船は、主目標に対処した後にやっかいな2隻目に対処しました。

Q：もしも艦隊が敵の締める軍港内へ強制されたら、沈没するのですか？ 例えば、イギリス軍の **Vergennes** 占領は、アメリカ軍のシャンプレーン湖の小艦隊に湖上に出ることを強制します。アメリカ軍が戦闘結果で勝利し、したがって港が支配される一方で小艦隊は留まることができます。後のターンに、イギリス軍は再びシャンプレーン湖に出撃してアメリカ軍を破ります。いまや、アメリカ軍は自身の港に戻らなければなりません、**Vergennes** はいまだイギリス軍によって占領されており、アメリカ軍のシャンプレーン部隊は沈没することになります。正しいですか？

A：はい、戦闘から撤退する（捕獲又は沈没ではない）艦船は、自陣営が戦闘に敗北して使用可能な友軍の港又は軍港がなければ、沈没したものと見なされます。もしも湖上派遣隊の指揮官が戦闘で生き残ると、戦闘後の沈没は損失の結果ではありません。

9. 2 戦闘

Q：捕獲された艦船は、元の所有者の部隊プールへ戻るのですか（そして新たな所有者のユニットに置き換えられる）？

A：はい。これらは、捕獲された戦闘では闘いませんが、次の戦闘の準備はできています。ルール9湖上戦闘の最終段落を参照してください。

10. 指揮官

10. 2 指揮官の引き

Q：プレイヤーは、カード毎に1人の指揮官引きに限定されるのですか？ 又は3opsカードをプレイして（例えば）2又は3人の指揮官を引くことができますか？

A：あなたは、1枚のカードで複数名の指揮官を引くことができますが、それぞれについて位置又は彼が行く派遣隊を特定しなければなりません(10.2)。すでにそこにいる指揮官(たち)の階級により、彼はプールに戻らなければならないかも知れません。各プレイヤーは、マップ上の派遣部隊数にも限定されます(12個、ただし、イギリス軍の侵攻艦隊と沿岸強襲派遣隊をこの合計に対してカウントします。湖上派遣隊は、この合計から外されます)。

10. 3 代替指揮官

Q：同時に2人を越える代替指揮官をイン・プレイに持つことは可能ですか？

A：はい、代替指揮官は、マーカーと同様で、決して尽きません。

Q：もしも **Andrew Jackson** がゲームの初期に殺されたら、彼は **Ft Mims** に戻されるのですか？ 又は単に **Nashville** に代替指揮官が置かれるのですか？

A：いいえ、死者は死者です。代替指揮官はなく、単に部隊を指揮官なしで **Nashville** に置きます。**Zachary Taylor** 指揮官と「**William Clark**」カードについても同様です。

10. 4 昇進

Q：もしも昇進している指揮官がマップから取りされて指揮官プールに行くと、彼は昇進後面で戻るのですか？ 取り去られたどの指揮官が昇進していたか、紙片に書いておかなければなりません。

A：はい。これは非常に稀に発生するので、紙の用意が必要です。最高の指揮官のみが昇進し、負傷した指揮官や政治陰謀カードによって取り去られると、彼らがゲームに復帰するときは著しく注目に値する出来事です。「おい、**Jacob Brown** が帰って来た！ 彼は負傷から回復したのだ！」

10.5 インディアン指導者

Q：Tecumseh は、Taylor の派遣隊によって全滅させられたインディアン派遣隊を率いていました。彼は、カップに戻されますか？
A：はい、Tecumseh は、使用可能イギリス指揮官のプールへ行きます。これは、William Weatherford を除く全てのインディアン指導者に適用します。

Q：インディアン指導者は、もしも派遣隊内にインディアン・ユニットがいなくても、その戦術値を使用できますか？
A：はい、たとえインディアンが全く存在しなくてもです。ただし、彼らは、非インディアン・ユニットを持つ派遣隊を統率できません。

11. 勝利

追加：1812 年より後の冬季に友軍湖上派遣隊が帰港することは、他方の陣営の和平記録欄マーカーを前進させます。

Q：もしもアメリカ軍が沿岸襲撃への対応で「0」を振ると、自動的にイギリス軍の勝利となり、アメリカの和平マーカーは1スペース前進するのですか？
A：もしもアメリカ軍が襲撃されたスペース内にすでに他の部隊を持っていなければ「はい」で、襲撃は成功です。自動的勝利で和平記録欄が前進し、そこが再び襲撃できないことを表示するため、「白色旗」マーカーが置かれます。

12. ゲームの終了

Q：もしも時期記録欄の終点到達し、和平マーカーが和平記録欄上で出会っていなければどうなりますか？
A：プレイを継続してください！ 1816 年を示すために、年マーカーを 1815 年の次へ置きます。

Q：成功した（又は失敗した）侵攻や襲撃は、ガン・ナンバーに影響しますか？
A：いいえ。

Q：フロリダのアメリカ拡張主義カードは、アメリカ軍プレイヤーが Amelia Island に支配マーカーと 2 民兵の配置を認めます。ゲーム終了時に、ガン・ナンバーの目的においてこれは敵領土と見なされますか？ Mobile 内にイギリス軍支配マーカーがある場合はどうですか？
A：はい、どちらの場合も、あなたが支配する敵領土と見なされます。Mobile は、非常に短命だった（90 日間！）西フロリダ共和国の一部で、1810 年にアメリカが併合しました。問題は、Mobile に小規模な飢えた給料未払いのスペイン軍守備隊がいたことです。アメリカ人は、USA の一部と見なしていましたが、敵に占領されていました。歴史的には、これは New Orleans から行軍して Mobile 守備隊の降伏を認めることにより、James Wilkinson によって正されました（戦役で彼の唯一の成功）。したがって、ゲームでは、もしもアメリカ軍がこの類のことは行わず、イギリスの国旗がゲームを通して残ると、イギリス軍はガン・ポイントを獲得します。

Q：ガン・ナンバーは、状況 1 と付加的な 2～4 ですか？ 例えば、もしもアメリカ軍がカナダの地方町を持つエリアを支配すると、2 ガン・ナンバー（状況 2）又は 3 ガン・ナンバーですか（状況 1 と 2 の両方を満たす）？
A：いいえ、これらは個別です。したがって、例えば Queenston は 2、York 3、Hope 1 に相当します。

Q：和平マーカーは、互いに隣接しているとします。もしもこの時点で和平マーカーを 2 スペース（以上）前進させるカードがプレイ

される（又は戦闘結果が起きる）と、マーカーは単に他陣営のマーカーに出会うまで動かすのですか？ それが起きた地点からの和平マーカーの「追加」移動は失われるのですか？

A：はい、それらは失われます。12 ゲーム終了の最初の段落ではこう述べています。「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。」これは、2 枚のマーカーが同じスペースにある瞬間に発生します。いくつかの状況は、あなたに 1 枚のマーカーを戻し、同時に他方を前進させることを認め、カード上に列記された順番やルールにかかわらず、和平記録欄の動きを調べるために、この状況であなただけは最初に自身のマーカーを後退させることができます。例えば、イギリス軍が「ニュー・イングランド継承運動」をプレイするときに、マーカーが和平記録欄上で隣接しているとすると、イギリス軍プレイヤーはアメリカのマーカーを 2 スペース進める前に、自身のマーカーを最初に後退させることができます。同様に、（例えば）もしもイギリス軍が大規模勝利で New Orleans を奪取すると、イギリスのマーカーを最初に後退させ（目標都市を奪取したことにより）、次にアメリカのマーカーを 1 つ前進させ（大都市を失ったことにより）、再び前進させます（大規模戦闘で敗北したことにより）。

Q：艦隊は、冬季ターン中にどのような順番で港に帰還するのですか？ これは、もしも艦隊によって和平記録欄の移動が発生し、ゲーム終了をもたらす場合に重要です。
A：同時に 1 つの湖について、以下の順番に和平マーカーを移動させます：最初にオンタリオ湖、2 番目にエリー湖、3 番目にシャンプレーン湖です。（これは、戦争中の重要度の順番です。）

Q：12 ゲームの終了：「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。」ウィルダネス内のユニットは、非補給下と見なされます。ゲーム終了の目的において、ウィルダネス・スペースは他のウィルダネス・エリアを通過しない限り、補給線をたどることができますか？
A：ウィルダネス内のユニットは、移動や戦闘について「非補給下」と見なされます。ただし、ゲーム終了時には、ウィルダネス位置は「補給線をたどる」ことのみが必要で、つまり、これらは補給線が支配下の文明化エリアに飛び込む前に、いかなる数の支配下ウィルダネス・エリアも通過して、次に補給原までたどることができます。敵によって切断されない限り、ゲーム終了時には補給下です。

Q：最終のポスト・ガン・アクション・カード・プレイで、もしもあなたがカードを持たなければ、「S.O.L.」ですか？
A：はい。

Q：目標和平記録欄の移動は、ゲーム毎、目標毎に一度使用可能、正しいですか？
A：これは正解です。目標の占領は、ゲーム毎に一度のみカウントできます。

Q：ガンの後には適用不能ですか？
A：ガンの後に使用可能で、大都市を占領したことと同様に見なされます。

Q：沿岸襲撃は、ガンの後では無意味ですか？
A：正解です。あなたは、ガンの後に和平記録欄を移動させるために沿岸襲撃を使用できません。もしもあなたが無垢な農民の納屋や家屋を燃やすことを熱望すると、それを試みることはできますが、何の利益も受取りません。

Q：各目標は、一度のみカウントできるのですか？ したがって、US は考えられるところでは、カナダ内で全ての目標を占領すると 4 後退和平記録欄を得られますか？
A：はい。それは正解です。

プレイヤー・スクリーン

Q：唯一航行可能な河川は、オハイオ川とミシシッピ川ですか？

A：いいえ。これらの2つの河川は、プレイヤー・スクリーン上の地形効果チャートで述べられたごとく、特殊な川下り能力を持ちます。ただし、全ての河川（マップ上の地形記号で定義された）は、地形効果チャートの最初のアイテムである水上移動が認められます。

Q：陸上戦闘での地方民兵の戦闘損失は、潰滅的損失の基準を満たすためにカウントしますか？

A：はい、地方民兵は5損失にカウントします。

Q：私は陸上戦闘に勝利し、他方の陣営は義勇民兵のみを残しています。次に、私は対応カードをプレイし、私のインディアンは全ての民兵を恐怖させます。これは、和平記録欄マーカーを移動させる目的において、派遣隊の除去と見なされますか？

A：はい、これらの損失は、戦闘の一部です。他の理由によって戦闘ユニットを持たないで残された派遣隊は（例えば、インディアンのみから構成された派遣隊が冬季中に離散した場合）、派遣隊として留まります。

Q：イギリス軍の派遣隊が Vergennes を占領します。到来する冬季ターン中に、シャンプレーン湖上の US 湖上派遣隊はどうなりますか？

A：アメリカ軍の湖上派遣隊は除去されます。3つのレイクスでシャンプレーン湖は、唯一各陣営の艦隊が冬営するための地点を持ちます。

Q：もしもこの方法である陣営の艦船が失われると、その湖上指揮官も同様に裏返されますか？

A：いいえ。湖上指揮官が失われる唯一の方法は、湖上戦闘で自艦が沈没又は捕獲されるか、あるいは指揮官死亡カードのプレイからです。

Q：Brits はシャンプレーン湖上にあり、イギリス軍が Vergennes を占領すると、アメリカ軍の湖上派遣隊に外へ出て闘うことを強制します。MacDonough の旗艦は闘いから撤退しますが、残っているアメリカ軍艦船は戦闘で沈没します。MacDonough の艦は、友軍の港がないため沈没したものと見なされます。したがって、これは MacDonough を裏返す目的において「戦闘」損失ですか？

A：いいえ、これは戦闘での沈没とは見なされず、艦船は沈没又は捕獲ではなく撤退結果を得たとします。MacDonough は、彼の損傷艦を戦闘外にも導き、戦闘結果を見て無事に自艦を逃走させ、もろ手を挙げて（彼自身は艦を最後に離れて）岸へ漕ぎます。

カード

Q：私は、派遣隊が現在いるエリア内で戦闘のために活性化させます。自軍指揮官の戦術値を増加させるために対応カードをプレイします。相手側の最低指揮官を強打するために対応カードをプレイします。相手側は、真の悪天候カードをプレイします。どのカードが、私の手に戻るのですか？

A：あなたは、派遣隊を活性化させるために使用したカードを除き、全てのカードを戻します。「真の悪天候」カードは、派遣隊が活性化して戦闘する前に直ちにプレイされていなければなりません。戦闘開始時には、「一瞬の煌めき」が次にプレイされていなければなりません。「指揮官死亡」カードは、あなたには最悪ですが、戦闘が解決された後にプレイされます（カードに書かれているごとく）。

4～6、8：小戦役 [Minor Campaign]：カードは追加の5ポイントと述べており、これは単に指揮官がさらに5Spsを運ぶことを可能にするのか、又はCRTで派遣隊内SPs数のコラムの5上で振るのですか？

A：あなたは、追加の5SPsを移動させ、続く戦闘でそれらを使用

することもできます。

Q：もしも指揮官の補給／移動能力を高めるために戦役カード・イヴェントをプレイすると、その指揮官を活性化させるために他のカードもプレイしなければならないのですか？

A：いいえ。戦役カードは、指揮官の派遣隊も活性化させます。「いかなる指揮官にも命令し」は、活性化を意味します。

21、53、79：「ナポレオンが挫折する」[Napoleon Suffers a Setback]：イギリス軍プレイヤーのこのカードのプレイにより、ナポレオン状態記録欄上の「ナポレオン敗北」[“Napoleon Defeated”] マーカーが「パリ陥落—ナポレオンの敗北」[“Paris Falls—Napoleon Defeated”] スペースへ到達します（イギリス軍プレイヤーは、次のターンから最初に移動することに加え、いまや余分にカード、部隊、指揮官を得るのでラッキーです）。しかし、次のカード・プレイ（同じターン）で、アメリカ軍は80（ナポレオンがエルバ島を脱出する）をプレイします。これらの相互に効果を持つ2つのイヴェントは、どのようにに影響しますか？

A：イギリス軍の増援は予定どおり到着しますが、イギリス軍は先行とはならず、追加の2枚のカードを獲得しません。真に痛いのは、3和平記録欄の移動です！ この結果は、容易にルールの流れから外れます。部隊と指揮官の到着を無効にするナポレオン脱出カードについては何もなく、それは彼が敗北した次のターンの後です。プレイヤー・スクリーンのナポレオン敗北チャート上で述べているごとく、カードはナポレオン記録欄マーカーを前進させ、それを裏返し、2枚の追加カードと主導権を持てきます。

28：ウィルキンソンが全てを曝露 [Wilkinson Reveals All]：もしもプレイヤーがこれをプレイし、指揮官が大戦役を使用すると述べると、彼は戦役カードを Ops のためだけに使用するように変心できますか？

A：Wilkinson カードがプレイされるときに、アメリカ軍プレイヤーは「この戦役カードは、誰に対する命令にも使用されない。私はこれを Ops ポイントのために使用する」と言うことができます。しかし、いったんイギリス軍プレイヤーに戦役カードを特定の派遣隊に命令するために使用すると述べると、彼は自軍ターン中にそのように行わなければなりません。Wilkinson は、真の裏切り者です！

26、27：ローワー／アッパー・カナダの不穏 [Unrest in Lower/Upper Canada]：インディアンは、ローワー／アッパー・カナダの不穏の目的において「部隊」と見なされますか？

A：はい、私はイギリスの役人たちが反乱者たちを抑えるために、インディアンを上手に活用したと想像します。もちろん、歴史的にこれらのイヴェントは発生しませんでした。たええ両陣営がそれらが起きることを期待しても、それを保証することはできません。しかし、私は当局が売国的市民であるインディアンを躊躇なく解放しただろうとは思いません。

Q：New Brunswick と Nova Scotia は、「ローワー・カナダの不穏」の目的において、ローワー・カナダの一部と見なされますか？

A：いいえ。これらは、New Brunswick と Nova Scotia 内にあります。

29：民兵の帰郷 [Militia Goes Home]：「民兵の帰郷」カード上のテキストは、「いずれか1つの州又は地方を選択する。：民兵の半数が取り去られる。所有者が取り去る民兵を選択する。」と述べています。これは、盤上の1つのエリア内の民兵を取るという意味ですか？

A：いいえ、いずれか1つの州又は地方の全てを意味します。カナダ地方は、明確に定義されて標記されています。：アッパー・カナダとローワー・カナダです。US 州については、やや明瞭さに欠けます。：マップの背景色が異なる色で異なる州を区別します。例えば、New York と New Hampshire は、ピンクで区分されます。US の

地勢について少し知っていれば、これは分かります。このカードと、いずれか1つの派遣隊の全民兵を取り去る「民兵の帰郷」カードを混同しないでください。

36：フォート・ミムズの虐殺 [Ft. Mims Massacre]：もしもゲームの初期に Andrew Jackson が殺されたら、彼は Ft. Mims に戻されるのですか？ あるいは単に Nashville に代替指揮官が置かれるのですか？

A：いいえ、死者は死者です。代替指揮官はなく、単に部隊を指揮官なしで Nashville に置きます。Zachary Taylor 指揮官と「ウィリアム・クラーク」カードも同様です。

36：民兵がインディアンを恐れる [Militia Fear of Indians]：文明化インディアンアメリカ軍派遣隊に対する勝利は、「民兵がインディアンを恐れる」対応カードの使用について、イギリス軍の勝利としてカウントされますか？

A：はい。あなたの民兵と共に1組の正規兵がいるものと考えてください。「イギリス軍」の勝利とは、イギリス軍プレイヤーによる勝利のことです。

Q：カード38、民兵がインディアンを恐れるがプレイされる際、これには除去の要素はありません。大規模戦闘又は破滅的損失ですか？

A：カードは戦闘の後に発生するので、それは正解です。戦闘自体に影響するカード（逸れた銃撃、最後まで戦い抜く、騎兵等）は、破滅的損失等の原因となり得ます。

42：ブラデンスバーグ・レース [Blandensburg Races]：このカードをプレイする前に結果を見ることができますか？

A：はい、あなたは戦闘の結果を見た後にこのカードをプレイできます。

51：砲声へ行軍せよ！ [March to the Guns!]：もしも迎撃している派遣隊が元の防御側以外の領土にそれを行うと、彼は攻撃側になるのですか？

A：これを行う唯一の相違は、カード・プレイです。例えば、待ち伏せカードのプレイです。迎撃している派遣隊は攻撃側で、したがって待ち伏せカード（又は野戦構築物等）によって叩かれる可能性があります。

60：政治的陰謀 [Political Intrigue]：インディアン指導者は、このカードから除外されますか？

A：インディアン指導者を除外する理由はありません。いずれにしても、彼らはより政治的に外されたはずです！

Q：US プレイヤーとして、私はイギリス軍派遣隊Aの Tecumseh と Brock に政治的陰謀をプレイします。もしも Brock が「無作為に選択されたら」、彼は指揮官プールへ行きます。Tecumseh は派遣隊を統率できないので、代替指揮官が置かれなければなりません。もしも Tecumseh が「無作為に選択されたら」彼は指揮官プールに行きます。これは正しいですか？

A：はい。Brock の場所に代替指揮官を置くことは、誰か低い階級の将校が昇進して派遣隊を統率していることをあらわします（Tecumseh はうんざりです！）。イギリス軍プレイヤーは、できるだけ速やかに指揮官プールから指揮官を引くために、Ops ポイントの消費を助言されることでしょう！

62 と 63：待ち伏せ [Ambush]：待ち伏せで単に死傷のみであると、攻撃側に退却と攻撃のキャンセルを強制するのですか？

A：いいえ、待ち伏せは、単に攻撃前の攻撃です。主攻撃は、待ち伏せからの損失を取り去った後の部隊レベルで計算されます。もしも待ち伏せ側がアスタリスク結果を得ると、攻撃側にお退却を強制さ

れ、彼の攻撃はキャンセルされることになります。

Q：天候又は悪い陸軍省のカードは、待ち伏せを回避するために自身でプレイできますか？

A：いいえ。あなたは待ち伏せが起きるときに移動を行っており、その時点ではたえカードを持ってしても移動をやり直すことができません。

Q：待ち伏せしている陣営について、戦術値をカウントするのですか？ どちらの陣営も、一瞬の無能や他の対応カードをプレイできますか？

主攻撃でカウントする全てを待ち伏せでカウントします。指揮官の戦術レベル、一瞬の煌めき／無能、英雄等。もしも待ち伏せが主攻撃を中止させなければ、これらのカードは主攻撃に持ち越されることになります。

Q：待ち伏せされた部隊は、退却をキャンセルするためアスタリスクを得られるか知るためにサイを振るのですか？ あるいは、手番プレイヤーの派遣隊に対するいかなるアスタリスク結果も（エリア内の友軍砦によって打ち消されなかった）、退却を強制するのですか？

A：カード上で述べる「フリー攻撃」は、待ち伏せの犠牲者はサイを振れないことを意味します。もしも待ち伏せ者がアスタリスクを獲得すると（そこに待ち伏せされた派遣隊に友軍の砦がない限り）、元の攻撃側は退却しなければならず、元の攻撃は中止です。

64：プレスク・アイルの柵 [The Bar at Presque Isle]：アメリカ軍は、闘わなければならないのですか、又は戦闘前に撤退できますか？

A：アメリカ軍は、戦闘前に退却することを選択できます。しかし、彼らが持ついかなるフリゲート艦やブリッグ艦も沈没することになります。彼らは戦闘に勝利しておらず、大型艦は柵に捕らわれ、イギリス軍によって燃やされてしまいます。

Q：もしも US プレイヤーが、戦闘を終了させるために天候タイプのカード（突風等）を使用したら、それはいつプレイできるのですか？ 戦闘に勝者や敗者はいますか？

A：アメリカ軍の突風（カード67）のプレイは、フリゲート艦やブリッグ艦を救うことになります。事実上、戦闘はなく、したがって両者は港に戻ります。イギリス軍艦隊は動き回って柵に捕らわれた艦船を燃やすことができず、港に帰還しなければなりません。

85：恐怖の塊 [Sum of All Fears]：なぜ、どちらのプレイヤーもこのカードをイベントとしてプレイするのですか？

A：最初に、1の戦術値を持つ指揮官が統率している派遣隊を見つけ、このカードをイベントとしてプレイすることは、アメリカ軍プレイヤーにとって非常に困難です。それほど多くはありませんが、イギリス軍はよりこのカードをプレイします。例えば、もしも Brock が Detroit を攻撃したもののそこを奪取しておらず、次にこのカードをプレイして Hull が逃げるのを見ます。レベル1の砦を無血で占領する方法です。あるいは、もしもイギリス軍が Buffalo を攻撃しており、その砦を1レベル低下させています。このカードを VanRensselaer に対してプレイします。彼が逃げるのを見ます。目標エリアを奪取したことにより、あなたの和平記録欄は1スペース後退します。「相手側の命令が手紙の中で失われる」が組まれると、カードは致命的となり得ます。最初に「恐怖の塊」をプレイし、次にカラのスペース内に行軍して他のカードをプレイします。又は、たとえ「相手側の命令が手紙の中で失われる」を持っていなくても、アメリカ軍はエリア内に戻るために3又は4のカードを消費しなければなりません。

87：指揮統率の失敗 [Failure of Leadership]：カードのテキスト「退却中に村落や居留地等を焼討ちする。」は、単に見かけ上ですか？

A：はい、見かけ上です。マップをライターで焦がすこともできますが、お勧めしません。

95：ジャン・ラフィット [Jean Lafitte]：不利な戦闘修正効果の可能性のために、派遣隊内の民兵割合を判定する際、Jean Lafitte に所属しているユニットは正規兵と見なすのですか？

A：Lafitte ユニットの、アメリカ軍とイギリス軍の両方について正規兵の色です。彼らは、正規兵としてカウントされます。

98：野戦構築物 [Fortifications Work]：もしも侵攻艦隊がレベル3の砦を攻撃するために使用されたら、このカードをプレイできますか？

A：はい、カードは攻撃を無効にすることになります。侵攻艦隊は、実際には陣地レベルを変更せず、攻撃中に2レベル中立化させますが、攻撃の前ではありません。

Q：派遣隊が敵派遣隊とレベル2の砦を含んでいる敵のエリア内に移動します。次に、敵は野戦構築物をプレイします（戦闘を無効にします）。友軍と敵の両派遣隊は、エリア内に留まるのですか？

A：はい。戦闘のみがキャンセルされ、それ以上はありません。カードは、退却を要求せず、いかなる移動もキャンセルしません。

100：最後まで闘い抜く [Fight to the Finish]：このカードをプレイする前に、結果を見ることができますか？

A：はい、戦闘の結果を見た後にこのカードをプレイできます。

101：逸れた銃撃 [Glancing Blow]：このカードをプレイする前に、結果を見ることができますか？

A：はい、戦闘の結果を見た後にこのカードをプレイできます。

103：停戦 [Truce]：「攻勢活動」とは何ですか？ もしもプレイヤーが停戦をプレイしていたら、相手側は民兵のみが戦闘するようなエリアに進入できますか？ 相手側は、戦闘が起きないエリア（ただし、敵支配下）に進入できますか？

A：敵支配下のエリアへ進入することが「攻勢活動」で、したがって停戦中は禁じられます。

111：ウィリアム・ウェザーフォード [William Weatherford]：いったんインディアンが登場して William Weatherford と一緒に置かれたら、登場したインディアンを含む彼の陸上派遣隊を創設することが認められ、彼が元々置かれた敵対文明化インディアン部族のエリアを、それらの部族と一緒に離れることができますか？

A：いいえ、敵対部族が派遣隊を持つ唯一の方法は、北部からインディアン派遣隊が移動する場合です。ルール 10.5 インディアン指導者の3番目の段落の Weatherford の扱いを参照してください。彼は、部族が屈服されるときにプレイから取り去られます。

116：ノア・ブラウン [Noah Brown]：「・・・制限なしに」、単艦に8ポイントを消費し、8 Ops で4ボックス前進のようなことができますか？

A：はい。

121：新たな税金はもうたくさん！ [No New Taxes]：このカードは、建造記録欄上で新たな艦船を置くための Ops ポイントの使用、又は記録欄に沿って艦船を移動させることも妨げますか？

A：いいえ、カードは、部隊の登場のみを述べているため、艦船建造を禁じる理由はありません。

122：「行軍の問題に過ぎない・・・」 [“A Mere matter of Marching...”]：このカードを止めるために、真の悪天候又は陸軍省の恐れを自身に対してプレイできますか？

A：はい。

124：ダニエル・ウェルズ&ヘンリー・マコマス [Daniel Wells & Henry McComas]：もしも O.H.Perry が攻撃してきたら、これで彼を殺せますか？ 換言すると、海軍部隊は「派遣隊」ですか？

A：はい、海上指揮官のルール項目の下で、これらの指揮官はカード・プレイを通して殺され得ると述べています（ただし、負傷はしません）。

133：ジョン・ノートン [John Norton]：冬季に「John Norton」をインディアンに加えてプレイできますか？

A：はい、冬季にインディアンを加えるカードは合法です。

141：逃亡兵 [Deserters]：カードは「軽装ユニットは影響を受けない」と述べていますが、もしも望めばそれらに使用できますか？

A：カード上で「軽装ユニットは影響を受けない」と述べているので、理解されているはずです。

142：ジョシュア・バーニー [Joshua Barney]：サイの目に+1するのですか？

A：はい。Barney は、Chesapeake Bay 内を除き、Red Jacket のように機能します。

常に明らかにしなければならないこと：

1. 湖上又は港内にあなたが持つ艦船（ただし、建造中のものではありません）。
2. 新たな指揮官（誰か）と置かれる場所（ただし、続いて飛ばされる場所ではありません）。
3. プレイされた全てのカード（捨て札・パイルは、調べることができます）。
4. マップ上の派遣隊の移動、他の派遣隊内に巻き込まれない解放されたユニット（例えば、もしもゲームを Cincinnati 内で開始する2民兵SPsがHullに合流するために北へ移動すると、これは他のプレイヤーに筒抜けです。もしも Tecumseh が Kingston へ湖上移動を介して移動すると、これは1つの派遣隊から他のそれへと移動しているので、筒抜けではありません）。
5. マップ自体の上にあるユニット。
6. 文章量や条件等が多いイベントのためにカードをプレイしているときには、他のプレイヤーの手に渡せば、相手は何をしているのかわかります。

Q：カード（例えば「5」のカード）で部族を登場させるときには、相手にどのように正確に伝えるのですか？

A：何もありません。あなたは開拓町と地方町内に部隊登場マーカーを置かなければならず、したがって相手はこれらの位置に部隊が登場するときに知ることになります。派遣隊を持たない位置に登場する部隊は、マップ上に置かれるときに見られることになります。ただし、すでに派遣隊を含んでいる都市に部隊が登場すると、スクリーンの背後にある、あなたの派遣隊チャート上に単に置かれます。あなたは、5 Ops ポイントの消費を、登場している部隊、引いている指揮官、建造している艦船等の間で分割できます。あなたが行うときに、相手にそれを告げるだけです！