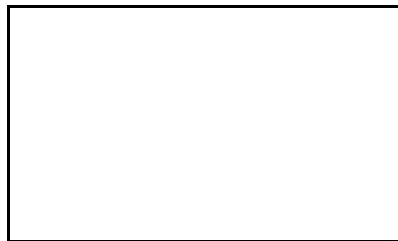


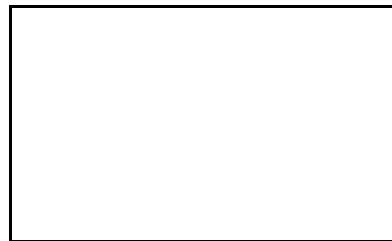
### 57. フット提督

北軍は最大3SPと将軍1人を水上移動できる。上陸戦闘を行う場合はダイス修正+2。強行突破を行う場合もダイス修正+2。



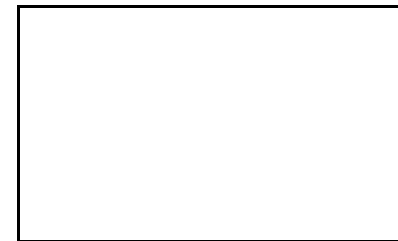
### 58. ポーター提督

北軍は最大3SPと将軍1人を水上移動できる。上陸戦闘を行う場合はダイス修正+2。強行突破を行う場合もダイス修正+2。



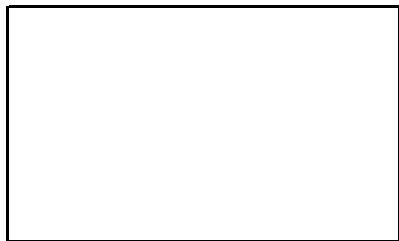
### 59. ファラガット

北軍は最大3SPと将軍1人を水上移動できる。守備隊不在の要塞の1つを「強行突破」せずに通過し、上陸戦闘を実施してよい(甲鉄艦の存在するスペースは通過できない)。水上移動中、最初に遭遇した水雷は無視。港湾スペースを占領した場合は、直ちに北軍PCマーカーを置ける。強行突破を行う場合はダイス修正+2。



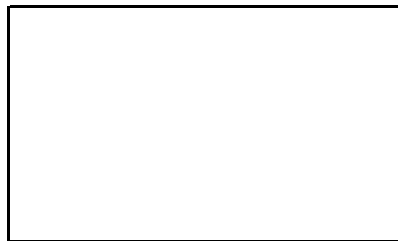
### 60. 北軍艦モニター

北軍は、南軍の甲鉄艦1隻を地図盤から取り除ける。



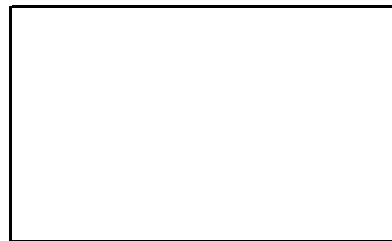
### 61. シップ・アイランド/ キー・ウエスト

北軍の海上封鎖レベルを+1。さらに、Fort Philip/Jacksonに南軍SPが存在しない場合、そのスペースに北軍PCマーカーを置ける。



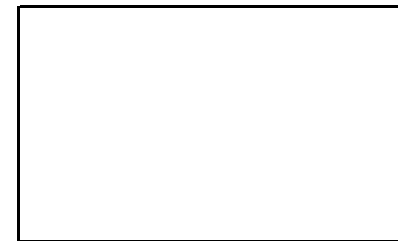
### 62. サーモン・チェース財務長官 財政危機に直面

北軍のSWを-2。



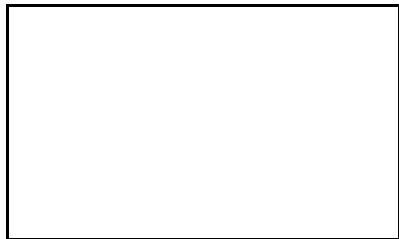
### 63. ビューフォート/ ポート・ロイヤル湾の占領

北軍の海上封鎖レベルを+1。



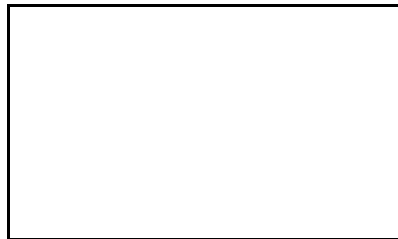
### 64. 北軍艦キアサージ 南軍艦アラバマを撃沈

北軍のSWを+1。



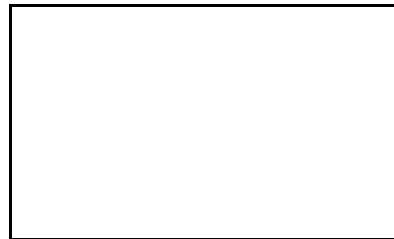
65. 北軍志願兵の90日期限終了

北軍の3SPを取り除く(北軍が選択する)。



66. ウィルソンズ・クリーク

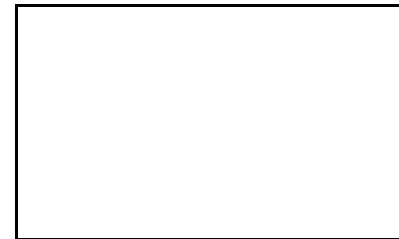
同一スペースにある最大2SPを、将軍が指揮しているかのように移動できる。この移動は軍団移動で、将軍が指揮するSPと同様、敵支配スペースに進入してもよい。



67. J. B. イーズの河川甲鉄艦

J. B. イーズは3カ月で7隻もの甲鉄艦を建造した。

北軍の上陸戦闘修正を+2。



68. リンカーン  
南部の海上封鎖を宣言

北軍の海上封鎖レベルを+1。

イベント使用後にゲームから除去。



69. ギデオンのウェルズ海軍長官  
海上戦計画

北軍は以下のどちらかを選ぶ。  
・海上封鎖レベルを+1  
・上陸戦闘修正を+2



70. グスタヴス・フォックス海軍次官  
甲鉄艦建造計画

北軍の上陸戦闘修正を+2。



71. 陸軍総司令官スコット将軍  
アナコンダ計画

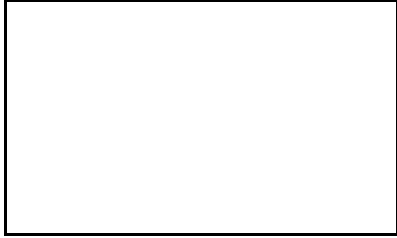
北軍は以下のどちらかを選ぶ。  
・海上封鎖レベルを+1  
・上陸戦闘修正を+2



72. ジョン・エリクソンのモニター艦

同型艦はWeehawken, Patapsco, Montauk, Nabant, Catskill, Passaicだった。

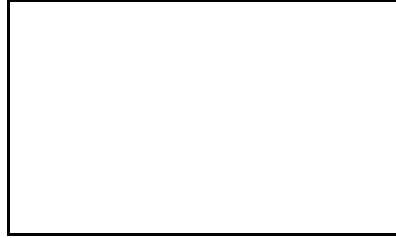
北軍の上陸戦闘修正を+2。



### 73. ボールズ・ブラフ

1861年10月21日の戦い。北軍1個旅団がポトマック川を渡った後に壊滅した。

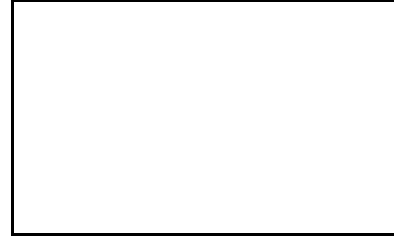
南軍SPの2スペース以内(河川でつながる場合も含む)にある北軍の1SPを取り除く(南軍が選択)。沿岸要塞の北軍SPを取り除いてもよい。



### 74. 政局の危機

リンカーンは政局の危機を利用して将軍を解任した。

北軍は以下のどちらかを選ぶ。  
・SWペナルティを受けずに将軍1人を取り除くか、または降格する。政治値が低い将軍を昇進させるペナルティは適用される。  
・軍司令官以外の将軍1人をゲームから取り除く(軍で2番目の指揮順位の将軍でもよい)。

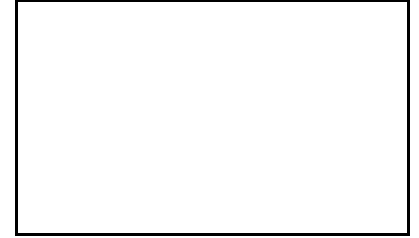


### 75. 西部への戦力集結

南軍は以下のどちらかを選ぶ。

バージニア、ノースカロライナ、サウスカロライナ、フロリダ以外にいる軍司令官1人を、SWペナルティを受けずに取り除くか降格する。南軍の将軍と同じスペースに5SPを戦略移動(鉄道移動のみ可)させる。その将軍とSPを活性化し、少なくとも1個以上の北軍のSPまたは要塞が存在するスペースに進入させる。戦闘で将軍の死傷チェックが起きた場合、軍司令官も対象となる。ルールの例外。4.5を参照。

イベント使用後にゲームから除去。

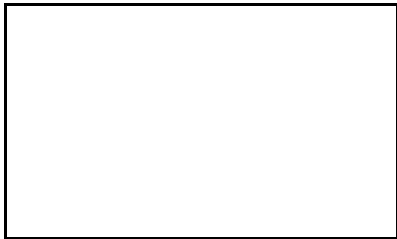


### 76. スー族の蜂起

北軍は以下のどちらかを選ぶ。

・SWペナルティを受けずに軍司令官1人を取り除く。政治値の低い将軍を昇進させるペナルティは適用される。  
・軍司令官でない任意の将軍1人をゲームから取り除く。(軍で2番目の指揮順位の将軍でもよい)。

イベント使用後にゲームから除去。

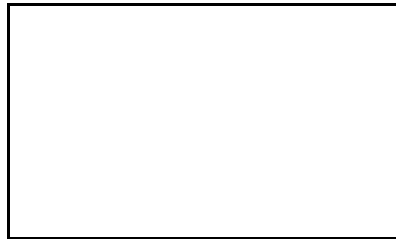


### 77. 戦争を中止せよ！

民主党が停戦和平を目指す党綱領を採択。

北軍のSWを - 5。

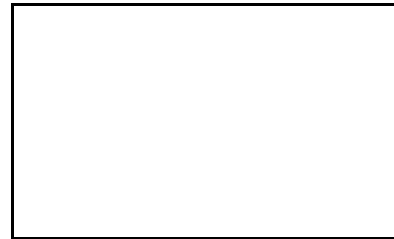
イベント使用後にゲームから除去。



### 78. 軍事顧問

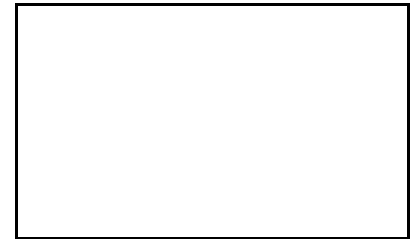
リンカーンやデービスは個人的な軍事顧問として将軍を登用した。

以下のどちらかを選ぶ。  
・SWペナルティを受けずに軍司令官1人を取り除くか、または降格する。政治値の低い将軍を昇進させるペナルティは適用される。  
・軍司令官以外の将軍1人をゲームから取り除く(軍で2番目の指揮順位の将軍でもよい)。



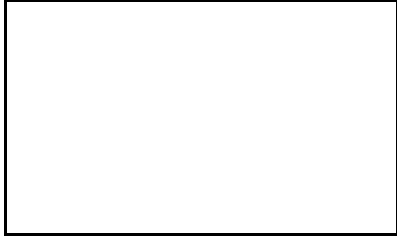
### 79. インディアンとの同盟

南軍は直ちに1SPをアーカンソー州内の任意の自軍スペースに配置する。LOCは引けなくてもよいが、北軍のSPまたは要塞のあるスペースには置けない。



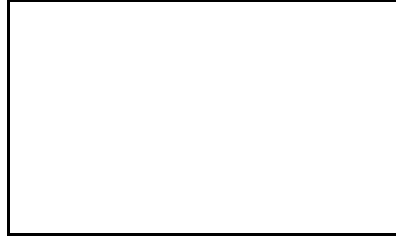
### 80. 南部の信仰復興運動

南軍は直ちに3SPを、LOCが引ける自軍支配下の同一スペース(親北部スペースでも可)に配置する。同時に南軍のSWを - 3。北軍SPのあるスペースには置けない。



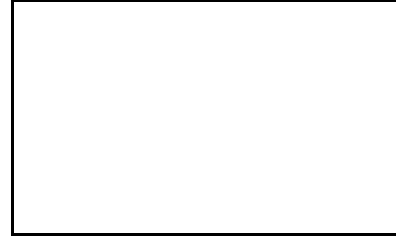
### 81. 奴隷解放宣言

このカードは両軍とも、北軍が大 / 中規模の戦闘で勝利した直後のラウンドでイベント使用しなければならぬ。南軍は - 10 SWで、3 SPを失う(SPは南軍が選択)。北軍は - 5 SW。ターンマーカーを裏返し **Emancipation Proclamation**を表にする。手札の最後の1枚で使用する場合のみ、作戦カードとしてプレイできる。作戦カードで使って戦闘に勝利しても、奴隷解放宣言は発令されない。作戦カードとして使用するか捨て札となってイベントが発生しなかった場合、戦略フェイズ終了時に山札と捨て札を合わせて切り直す。イベント使用後にゲームから除去。



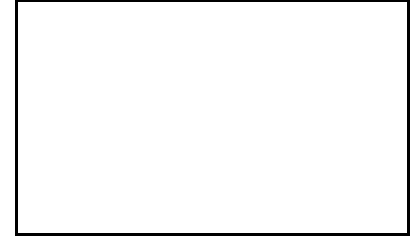
### 82. 外国の介入

南軍のSWが110以上あれば両軍ともイベント使用できる。このカードが最後の手札だった場合、あるいは奴隷解放宣言とこのカードしか手札にない場合で、南軍SWが110以上あれば、イベント使用しなくてはならない。それ以外の場合は作戦カードで使用できる。効果: 北軍の海上封鎖レベルを - 1 (ゲーム終了までレベルは5以上にならない)。北軍はゲーム終了まで増援から - 2 SP (北軍が選ぶ)。北軍のSWを - 10。イベント使用後にゲームから除去。作戦カードとして使用するか捨て札となってイベントが発生しなかった場合、戦略フェイズ終了時に山札と捨て札を合わせて切り直す。



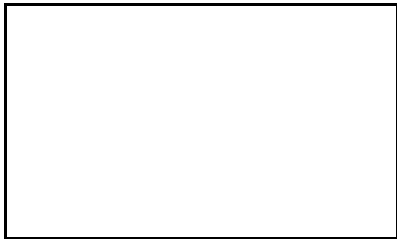
### 83. 大戦役

最大3回の移動を実施するか、あるいは軍規模の特別水上移動を1回行う。SP、将軍、軍マーカーは1回しか動かさない。それぞれの移動で異なる部隊を動かさなくてはならない。



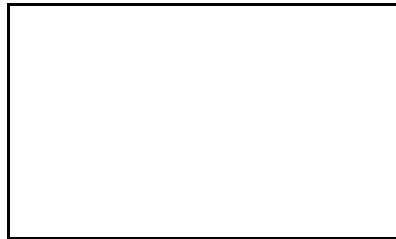
### 84. 大戦役

最大3回の移動を実施するか、あるいは軍規模の特別水上移動を1回行う。SP、将軍、軍マーカーは1回しか動かさない。それぞれの移動で異なる部隊を動かさなくてはならない。



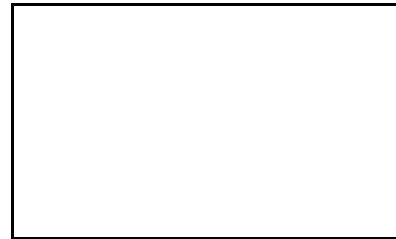
### 85. 小戦役

最大2回の移動を実施するか、あるいは軍規模の特別水上移動を1回行う。SP、将軍、軍マーカーは1回しか動かさない。それぞれの移動で異なる部隊を動かさなくてはならない。



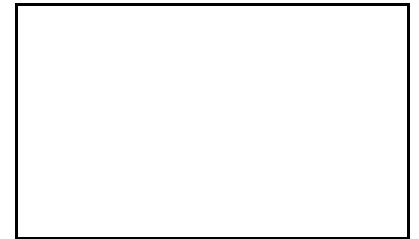
### 86. 小戦役

最大2回の移動を実施するか、あるいは軍規模の特別水上移動を1回行う。SP、将軍、軍マーカーは1回しか動かさない。それぞれの移動で異なる部隊を動かさなくてはならない。



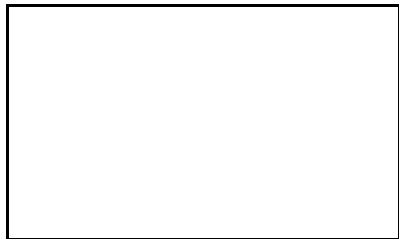
### 87. 小戦役

最大2回の移動を実施するか、あるいは軍規模の特別水上移動を1回行う。SP、将軍、軍マーカーは1回しか動かさない。それぞれの移動で異なる部隊を動かさなくてはならない。



### 88. 小戦役

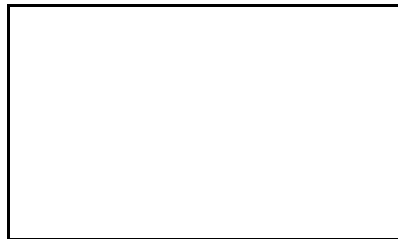
最大2回の移動を実施するか、あるいは軍規模の特別水上移動を1回行う。SP、将軍、軍マーカーは1回しか動かさない。それぞれの移動で異なる部隊を動かさなくてはならない。



### 89. クウェーカー砲

大砲のように擬装した丸太。

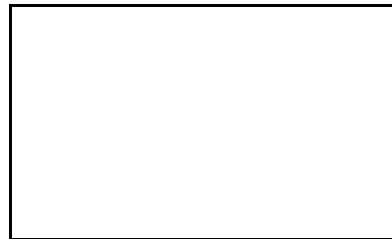
妨害カードとしてプレイし、戦略値2  
または3の北軍将軍の活性化を打ち消す。



### 90. リンカーン、人身保護令状を停止

北軍のSWを - 2。

イベント使用後にゲームから除去。

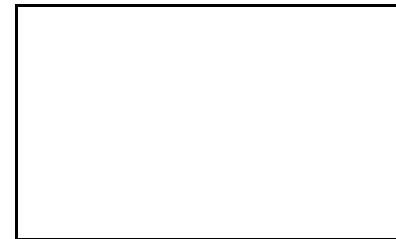


### 91. ジェファーソン・デービス 私掠船を許可

南部民間船の私掠行為を認める。

南軍のSWを + 1。

イベント使用後にゲームから除去。



### 92. ボルチモア暴動

南軍は、Baltimore(メリーランド州)  
のスペースが空いていれば、自軍  
PCマーカーを配置できる。



### 93. 戦略委員会

北軍は、最大3SPと将軍1人を水上移動できる。



### 94. 戦略委員会

北軍は、最大3SPと将軍1人を水上移動できる。



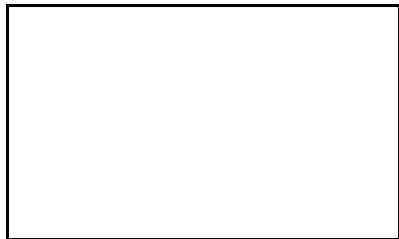
### 95. 戦略委員会

北軍は、最大3SPと将軍1人を水上移動できる。



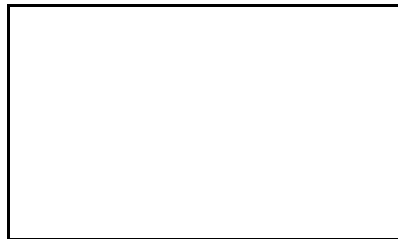
### 96. 戦略委員会

北軍は、最大3SPと将軍1人を水上移動できる。



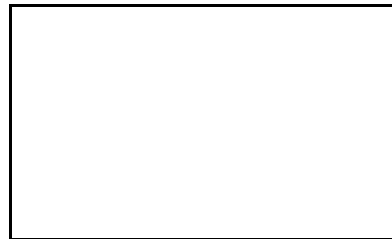
### 97. デービスの南部遊説

南軍のSWを+3。



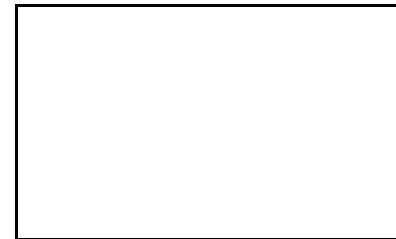
### 98. ハッテラス岬沖海戦

北軍の海上封鎖レベルを+1。



### 99. 小戦役

最大2回の移動を実施するか、あるいは軍規模の特別水上移動を1回行う。SP、将軍、軍マーカーは1回しか動かせない。それぞれの移動で異なる部隊を動かさなくてはならない。



### 100. シャイロー(戦略的集結)

南軍は、将軍が存在するスペースに5SPを戦略移動(鉄道移動のみ可)させる。次にその将軍を通常に活性化し、少なくとも1個以上の北軍のSPまたは要塞が存在するスペースに進入させなくてはならない。このカードを使用した戦闘で将軍の死傷チェックが発生した場合、軍司令官もチェック対象となる。これはルールの例外である。4.5を参照。



### 101. チカモーガ(戦略的集結)

南軍は、将軍が存在するスペースに5SPを戦略移動(鉄道移動のみ可)させる。次にその将軍を通常に活性化し、少なくとも1個以上の北軍のSPまたは要塞が存在するスペースに進入させなくてはならない。このカードを使用した戦闘で将軍の死傷チェックが発生した場合、軍司令官もチェック対象となる。これはルールの例外である。4.5を参照。



### 102. 第一次マナサス戦(作戦的集結)

南軍は以下のいずれかを選ぶ。  
・将軍が存在するスペースまで鉄道を使用して2SPを移動させる(5スペースまで移動可)。次にその将軍を通常に活性化し、少なくとも1個以上の北軍のSPまたは要塞が存在するスペースに進入させなくてはならない。  
・隣接スペースまたは2つ離れたスペースへの迎撃を自動的に成功させられる。ただし自軍支配下で敵SPが存在しないスペースを通して迎撃しなければならない。敵部隊が移動で離れた直後のスペースを通して迎撃してもよい。迎撃中に将軍またはSPの拾い上げ、後置はできない。



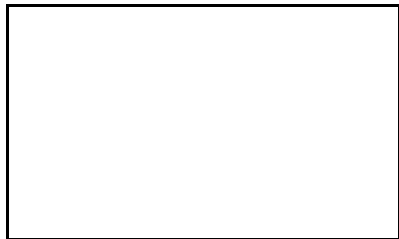
### 103. 七日戦争/チャタヌーガ(作戦的集結)

以下のいずれかを選ぶ。  
・将軍が存在するスペースまで鉄道を使用して2SPを移動させる(10スペースまで移動可)。次にその将軍を通常に活性化し、少なくとも1個以上の敵軍のSPまたは要塞が存在するスペースに進入させなくてはならない。  
・隣接スペースまたは2つ離れたスペースへの迎撃を自動的に成功させられる。ただし自軍支配下で敵SPが存在しないスペースを通して迎撃しなければならない。敵部隊が移動で離れた直後のスペースを通して迎撃してもよい。迎撃中に将軍またはSPの拾い上げ、後置はできない。



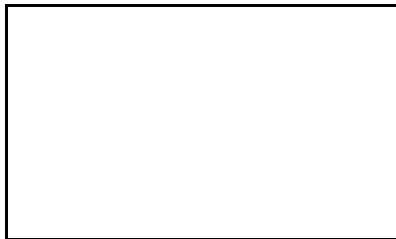
### 104. ビッグ・ベセル

同一スペースにある最大2SPを、将軍が指揮しているかのように移動できる。この移動は軍団移動で、将軍が指揮するSPと同様、敵支配スペースに進入してもよい。



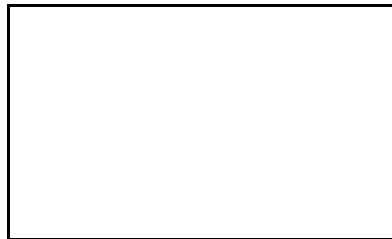
### 105. 騎兵隊の分遣

以下のいずれかを選ぶ。  
・騎兵旅団を含む軍と戦闘する前にプレイする。敵の軍司令官の戦闘修正値(攻撃または防御)を - 2 できる。戦闘で騎兵將軍の戦闘修正値は使用できず、騎兵將軍の死傷チェックは行わない。戦闘終了後に効果を失う。  
・1つの騎兵旅団から4スペース以内(河川でつながる場合も含む)の任意のスペースに、自軍PCマーカー1個を配置できる。4スペース以内の範囲には、アラバマ北東部は含めない。敵軍のSPまたは要塞があるスペースには置けないが、甲鉄艦や水雷だけが存在するスペースには配置できる。



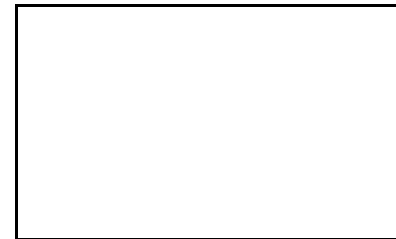
### 106. 封鎖突破船を新造 英クライドサイド造船所

南軍は直ちに3SPを開放状態の封鎖突破船港湾に配置する。各港湾1SPが上限だが、海上封鎖ゾーンごとの上限はない。条件を満たす港湾が足りない場合、超過したSPは失われる。



### 107. ゲリラ隊が補給部隊を襲撃

妨害カードとしてプレイし、戦略値2または3の北軍將軍の活性化を打ち消す。



### 108. リッチモンドで 「パンよこせ」暴動

南軍のSWを - 2。

イベント使用後にゲームから除去。



### 109. 陣地線

南軍は要塞2個をLOCが引ける任意の自軍支配スペースに配置できる。北軍のSPまたは要塞のあるスペースには置けない。



### 110. ゲティスバーグ演説

北軍のSWを + 3。

イベント使用後にゲームから除去。



### 111. ウィルソンの襲撃

1つの騎兵旅団から4スペース以内(河川でつながる場合も含む)の任意のスペースに、北軍PCマーカー2個を配置できる。4スペース以内の範囲なら、アラバマ北東部を通過してもよい。これらのPCマーカーは(ルール11.3Dに反するが)、封鎖突破船港湾や資源集積スペースに置いてよい(直ちに破壊される)。南軍のSPまたは要塞のあるスペースには配置できないが、甲鉄艦または水雷だけが存在するスペースには置いてよい。

イベント使用後にゲームから除去。



### 112. 海上の暴風

妨害カード。作戦値3のカードで実施する水上移動を打ち消す。ただしこのカードでは、イベントカードによる水上移動(戦役カードのイベントで実行する水上移動も含む)は妨害できない。

イベント使用後にゲームから除去。