



EREIGNISKARTEN 6.31

Alle im Kartentext beschriebenen Aktionen werden umgesetzt.

Ereigniskarten mit rotem Balken sind Schlachtkarten. Sie geben einen +2 WWM, wenn sie in Schritt 1 einer Schlacht ausgespielt werden.

EREIGNISKARTEN ABWERFEN 6.32

- Keine Aktion, oder
- 1 PK-Aktion ausführen, oder
- 1 amerikanischen PK-Marker, der angrenzend ist zu einem Feld mit britischem PK-Marker und weder amerikanische KE noch General enthält, entfernen.

Darf auch in Schritt 1 einer Schlacht abgeworfen werden; bringt dann eine +1 WWM

BESONDERE EIERIGNISKARTEN 6.34

Es gibt 7 Karten, die oben den Schriftzug „Pflicht-Ereigniskarte“ aufweisen. Der Spieler hat die Wahl, wann er sie in der Runde ausspielt. Wird eine solche Karte zufällig aus der Hand des Gegenübers gezogen, wird sie sofort umgesetzt.

PK-AKTIONEN 10.1B

PLATZIERE

Müssen zu Beginn des Ausspiels zueinander angrenzend sein

Alle Häfen gelten als zueinander angrenzend (unabhängig von der Blockade)

1 OPS-KARTE 7.1

Führe 1 PK-Aktion aus – muss angrenzend zu einem britischen PK-Marker sein.

Platziere Verstärkungen

Beginne eine Operationsschleife oder addiere die Karte dazu

2 OPS-KARTE 7.1

Aktiviere entweder Burgoyne oder Cornwallis

Führe 2 PK-Aktionen aus

Platziere Verstärkungen

Beginne eine Operationsschleife oder addiere die Karte dazu

3 OPS-KARTE 7.1

Aktiviere einen beliebigen britischen General

Führe 3 PK-Aktionen aus

Platziere Verstärkungen

Kann während der Strategiephase (nicht in einer Schlacht!) gegen eine vom Gegenüber abgeworfene Ereigniskarte getauscht werden.

FELDZUG 7.2A

Aktiviere 2 Generäle

oder aktiviere 1 General & führe eine Anlandung aus.

GROSSER FELDZUG 7.2A

Aktiviere 3 Generäle

oder aktiviere 2 Generäle & führe eine Anlandung aus.

ANLANDUNG 7.2B

DREHEN

PLATZIEREN

In einem nicht-blockierten, unbefestigten Hafen, der weder amerikanische KE, Generäle oder den Kontinentalkongress enthält.

PLATZIERE

Eine britische Armee muss anwesend sein

Brauchen nicht zueinander angrenzend sein

DREHEN

Eine britische Armee muss anwesend sein

Brauchen nicht zueinander angrenzend sein

Kann verwendet werden, um zuerst in der neuen Strategiephase zu ziehen

KAMPF-WWM

9.4



Basis-Würfelwurf



Anzahl der Kampf-Einheiten (KE)

Tatsächlicher Kampfwert

9.3

Kann die Anzahl der britischen KE nicht übersteigen Bei einem Würfelwurf von...

	1 - 3	4 - 6
Cornwallis	2	4
Burgoyne	1	2
Howe	3	6
Clinton	2	4
Carleton	1	3



+1 Vorteil der britischen Regulären
Wenn möglich

9.41



+1 Unterstützung durch Royal Navy

Wenn die Schlacht in einem nicht-blockierten Hafen stattfindet

9.42



+1 Miliz

Wenn die Briten mehr PK-Marker in der Kolonie haben. Canada bedarf der Kontrolle von Montreal & Quebec.

9.43

Wenn in Schritt 1 abgeworfen. Nur 1 Ereigniskarte darf pro Schlacht gespielt werden.

9.45



+2 Schlachtkarte gespielt

ODER



+1 beliebige abgeworfene Ereigniskarte*

* kann keine besondere Ereigniskarte sein

VERLIERER - VERLUSTE

9.5

Bei einem Würfelwurf von...

1 - 3	-1 Kampfeinheit (KE)
4 - 5	-2 Kampfeinheiten (KE)
6	-3 Kampfeinheiten (KE)

GEWINNER - VERLUSTE

9.5

Beweglichkeitswert des Verlierer-Generals Verliert 1 Kampfeinheit (KE) bei einem Würfelwurf von...

Kein General	1
1	1 - 2
2	1 - 3
3	1 - 4

BEWEGUNGSMÖGLICHKEITEN

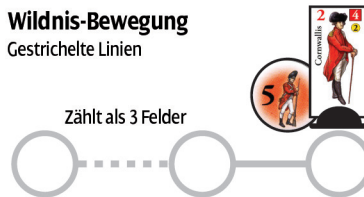
Britische Standardbewegung

Der aktivierte General kann mit bis zu 5 KE 4 Felder ziehen.



Wildnis-Bewegung

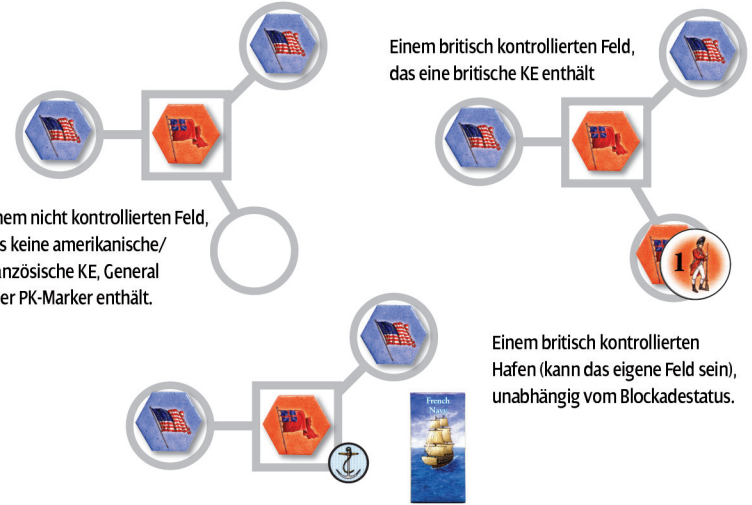
Gestrichelte Linien



PK-MARKER-ISOLIERUNG

10.3

Ein britischer PK-Marker ist nicht isoliert, wenn er einen Weg durch angrenzende, britisch kontrollierte Felder ziehen kann zu:



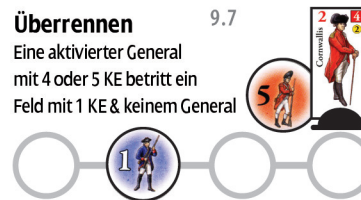
Einem nicht kontrollierten Feld, das keine amerikanische/ französische KE, General oder PK-Marker enthält.

Einem britisch kontrollierten Hafen (kann das eigene Feld sein), unabhängig vom Blockadestatus.

Überrennen

9.7

Eine aktivierter General mit 4 oder 5 KE betritt ein Feld mit 1 KE & keinem General



Kapitulation

9.63

Tritt ein, wenn sich eine Verlierer-Armee nicht zurückziehen kann. Kapitulation kann auch eintreten, wenn eine feindliche Armee ein Feld mit einem General ohne KE betritt



Britische Seebewegung

7.5

Darf zu jedem erlaubtem Hafen ziehen



Britischer Rückzug über See

9.62

Eine Britische Armee, die eine Schlacht in einem Hafen verloren hat, darf über See zu einem nicht-blockiertem Hafen, der weder amerikanische KE noch PK-Marker enthält, zurückziehen. Das Schlachtfeld darf weder blockiert noch ein befestigter Hafen ohne britischen PK-Marker sein.