



### EREIGNISKARTEN

6.31



Alle im Kartentext beschriebenen Aktionen werden umgesetzt.

Ereigniskarten mit blauem 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 – muss angrenzend sein zu einem Feld, das einen amerikanischen PK-Marker enthält, oder
- 1 britischen PK-Marker, der angrenzend ist zu einem Feld mit amerikanischem PK-Marker und weder britische 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.

### KONTINENTAL-KONGRESS

7.7



Ist der Kontinentalkongress aufgelöst, hat der amerikanische Spieler folgende Möglichkeiten, PK-Marker zu platzieren:

	Platzieren	Drehen	Entfernen
OPS-Karte	Nein	Ja	-
Abgeworfene Ereigniskarte*	Nein	Nein	Ja

\* Ereigniskarten, deren Ereignis das Legen von PK-Markern erlauben, dürfen weiterhin gespielt werden.

### 1 OPS-KARTE

7.1



Aktiviere 1 General: **Washington, Greene, Lafayette, Arnold**

Führe 1 PK-Aktion aus

Platziere 1 KE Verstärkungen

Beginne eine Operationsschleife oder addiere die Karte dazu

### 2 OPS-KARTE

7.1



Aktiviere einen beliebigen amerikanischen oder französischen General

Führe 2 PK-Aktionen aus

Platziere 2 KE Verstärkungen

### 3 OPS-KARTE

7.1



Aktiviere einen beliebigen amerikanischen oder französischen General

Führe 3 PK-Aktionen aus

Platziere 3 KE Verstärkungen

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

### FELDZUG

7.2A



Aktiviere 2 Generäle

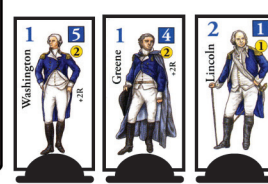


### GROSSER FELDZUG

7.2A



Aktiviere 3 Generäle



### WINTERABNUTZUNG

11.2

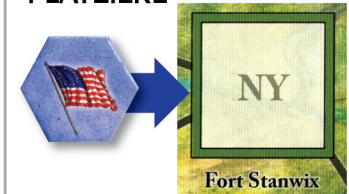


Unabhängig vom Ort, wird die Hälfte der Stärke verloren (abgerundet). Einzelne KE ohne General werden bei einer gewürfelten 1-3 entfernt. Bis zu 5 KE, die sich mit Washington in einem Winterquartier oder südlich der Winterabnutzungslinie befinden, verlieren nichts. Französische KE mit mindestens 1 amerikanischen KE verlieren wie Amerikaner. Franzosen alleine im Feld verlieren wie britische KE.

### PK-AKTIONEN

10.1A

#### PLATZIERE



Brauchen nicht zueinander angrenzend sein

#### DREHEN

Ein amerikanischer General oder amerikanische Armee muss anwesend sein



Brauchen nicht zueinander angrenzend sein



### KAMPF-WWM 9.4

**Basis-Würfelwurf**

+ Anzahl der Kampf-Einheiten (KE)

### Tatsächlicher Kampfwert 9.3

Kann die Anzahl der amerikanischen/französischen KE nicht übersteigen

	Bei einem Würfelwurf von... 1-3 4-6		Bei einem Würfelwurf von... 1-3 4-6	
Washington	2	5	Lafayette	1 2
Greene	2	4	Lee	0 1
Arnold	1	3	Lincoln	0 1
Gates	1	2	Rochambeau	2 4

**Abfangen 7.8**

+1 Ist erfolgreich, wenn kleiner-gleich dem Beweglichkeitswert des Generals gewürfelt wird

**Miliz 9.43**

+1 Wenn die Amerikaner mehr PK-Marker in der Kolonie haben, Canada bedarf der Kontrolle von Montreal & Quebec.

**Winteroffensive 9.44**

+2 Wenn die angreifende Armee von Washington befehligt wird und die Schlacht mit der letzten Strategiekarte ausgelöst wird.

Wenn in Schritt 1 abgeworfen. 9.45  
Nur 1 Ereigniskarte darf pro Schlacht gespielt werden.

**+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

### FRANZÖSISCHE ALLIANZ 12.1

Verschiebe den Marker Französische Allianz:

- Britischer Schlachtverlust +1 • Briten verlieren Reguläre +2
- Karte Hortelez et Cie +2
- Karte Benjamin Franklin +4
- Washington gefangen genommen -3

### PK-MARKER-ISOLIERUNG

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

Einem nicht kontrollierten Feld, das keine britische KE, General oder PK-Marker enthält.

Einem amerikanisch kontrollierten Feld, das einen amerikanischen oder französischen General enthält

Einem amerikanisch kontrollierten Feld, das eine amerikanische oder französische KE enthält

Dem Feld, das den Kontinentalkongress enthält.

### BEWEGUNGSMÖGLICHKEITEN 7.3

#### Amerikanische Standardbewegung

Der aktivierte General kann mit bis zu 5 KE 4 Felder ziehen (5 Felder, wenn weder gekämpft noch überrannt wird).



#### Wildnis-Bewegung

Gestrichelte Linien

Zählt als 3 Felder



**Hinweis:** Nur Arnold kann die gestrichelte Linie zwischen Falmouth und Quebec benutzen.

#### Abfangversuch 7.8

Eine amerikanische Armee kann einen Abfangversuch unternehmen, wenn eine britische Armee in ein angrenzendes Feld zieht, das einen amerikanischen PK-Marker enthält. Der Versuch gelingt, wenn kleiner-gleich dem Beweglichkeitswert des amerikanischen Generals gewürfelt wird. Die britische Bewegung endet mit der Schlacht.



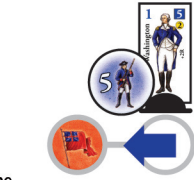
#### Überrennen 9.7

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.



**Hinweis:** Wird Washington gefangen genommen, wird er aus dem Spiel entfernt.

#### Rückzug vor der Schlacht 7.9

Wenn eine britische Armee ein Feld mit amerikanischer Armee betritt, kann diese versuchen, sich vor der Schlacht zurückzuziehen. Um erfolgreich zu sein, muss diese kleiner-gleich dem Beweglichkeitswert des amerikanischen Generals würfeln. Washington und Greene modifizieren für diesen Fall ihren Beweglichkeitswert um +2.

