

PATRIOTI

COMANDI

Riorganizzare (Rally) + uno dei CS?

Reclutare. Costo 1 risorsa per spazio. Requisiti: non deve esserci Supporto Attivo. Piazza 1 Milizia o rimpiazza 2 unità (Milizia e/o Continentali) con un Forte.

Oppure se sono già presenti Forti dei Patrioti, possono essere piazzati tante Milizie (nascoste) quanto il numero della popolazione più i Forti presenti. Non è possibile piazzare Milizie nelle riserve indiane.

Occultali. Invece di Reclutare, sposta quante Milizie vuoi da spazi adiacenti nello spazio selezionato e girale sul lato "nascosto", requisiti e costi sono gli stessi di Reclutare.

Addestrare. In ogni spazio dove sia stato eseguita la Riorganizzazione e vi sia un Forte è possibile rimpiazzare Milizie con truppe Continentali (1:1).

Marciare (March) + uno dei CS?

Muovere. Costo 1 risorsa per destinazione. Muovi Milizie e/o Continentali in spazi adiacenti. Negli spazi destinazione, attiva 1 Guerriero Indiano per ogni 2 Continentali arrivati.

La Milizia diventa attiva se lo spazio di destinazione era British Control e la somma tra unità mosse e cubi Inglesi (Regolari + Conservatori) presenti è maggiore di 3.

Combattere (Battle) + uno dei CS?

Combattere. Costo 1 risorsa per spazio. In 1 spazio per volta, esegui un combattimento seguendo la Tabella di combattimento. I Francesi devono pagare 1 risorsa aggiuntiva per ogni spazio in cui siano coinvolti nel combattimento.

Propaganda (Rabble-Rousing) + uno dei CS?

Idealismo. Costo 1 risorsa per spazio. Requisiti: Rebellion Control e pezzi Patrioti oppure almeno una Milizia occultata. Attiva una Milizia occultata se presente, dopodiché piazza, se non c'è già, un segnalino Propaganda e sposta di un livello verso l'Opposizione Attiva.

COMANDI SPECIALI

Persuasione (Persuasion)

Scegli fino a 3 Colonie/Città con Rebellion Control.

Nella Colonia/Città selezionata attiva 1 Milizia occultata e guadagna 1 risorsa.

Partigiani (Partisans)

Requisiti: 1 spazio (escluso dove è stato fatto un Combattimento) con Milizie occultate e pezzi Reali (Inglesi e/o Indiani).

Scegli una di queste opzioni:

- Attiva 1 Milizia nascosta e rimuovi 1 unità Reale.
- Attiva 2 Milizie nascoste e rimuovine una, poi rimuovi 2 unità Reali.
- Se non ci sono Guerrieri Indiani, attiva 2 Milizie nascoste e rimuovine una, poi rimuovi 1 Villaggio.

Schermaglia (Skirmish)

Requisiti: 1 spazio (escluso dove è stato fatto un Combattimento) con truppe Continentali e pezzi Inglesi.

Rimuovi un cubo Inglese;

oppure

Rimuovi fino a 2 cubi Inglesi, poi rimuovi una tua truppa Continentale;

oppure

Se non ci sono cubi Inglesi, rimuovi un Forte Inglese ed una tua truppa Continentale.

Cubi e Forti rimossi vanno nelle Casualties.

Rebellion Control

Si ha il controllo quando i Ribelli e/o Francesi sono superiori di numero ai Realisti.

Vittoria

Totale Opposizione maggiore di almeno 10 al Totale Supporto e i Forti Patrioti in gioco +3 sono maggiori dei Villaggi.

INGLESI

COMANDI

Radunare (Muster) + Schermaglia o Pr. Navale?

Reclutare. Costo 1 risorsa. Dove: Città non bloccata o Colonia adiacente o West Indies. Piazza fino a 6 truppe Regolari in quello spazio. Negli spazi dove hai Reclutato (non deve esserci Opposizione Attiva) contenenti truppe Regolari o Forti, o in spazi adiacenti ad essi, piazza **2 Conservatori** (1 solo con Opposizione Passiva). Dopodiché scegli 1 spazio dove hai Reclutato o messo Conservatori, puoi:

Costruire forti. Rimpiazza 3 truppe Regolari con un Forte. *Oppure*

Aumentare Lealtà. Requisiti: una o più truppe Regolari, uno o più Conservatori, British Control. Paga 1 risorsa per livello per spostare verso Supporto. Conteggiare come costo in risorse anche eventuali segnalini Propaganda e Raid.

Ridispiegare (Garrison) + Schermaglia o Pressione Navale?

Non disponibile se FNI a lvl. 3

Proteggere le Città. Costo 2 risorse in totale. Requisiti: Città non Bloccate.

Muovi un qualsiasi numero di truppe Regolari dalle Province e/o Colonie alle Città.

Lim. OP: Tutte le truppe in ridispiegamento devono avere come destinazione un'unica Città.

Snidare. Dopo il ridispiegamento, nelle Città di destinazione, per ogni 3 truppe Regolari attiva una Milizia.

Espellere. Requisiti: British Control, nessun Forte dei Patrioti, Città non bloccata. In una Città a scelta tra quelle di destinazione, sposta gratuitamente tutte le unità Ribelli (Patrioti e Francesi) in un spazio adiacente.

Marciare (March) + uno dei CS?

Marciare. Requisiti: Città senza blocco. Costo 1 risorsa per destinazione. Sposta un qualsiasi numero di truppe Regolari in destinazioni adiacenti.

Mobilitazione rapida: Muovendo in Città adiacenti ed anche tra Città e Città, puoi conteggiare il tutto come 1 unico "movimento adiacente". Es. Provincia adiacente X>>Città X>> Città Y>>Città Z>>Provincia adiacente Z.

Conservatori: Possono spostarsi solo assieme alle truppe Regolari, rapporto 1:1.

Lim. OP: Tutte le truppe in movimento devono avere una stessa, unica destinazione.

Combattere (Battle) + uno dei CS?

Combattere. Costo 1 risorsa per spazio. Scegli un qualsiasi spazio e/o West Indies con truppe Regolari e pezzi Ribelli (Patrioti e/o Francesi) ed esegui un combattimento per ogni spazio seguendo la Tabella di combattimento.

COMANDI SPECIALI

Causa Comune (Common Cause)

Requisiti: devono esserci pezzi Inglesi e Guerrieri Indiani.

In uno spazio che dove è stato appena svolto un tuo *Comando*, utilizza uno o più Guerrieri Indiani come fossero Conservatori. Non possono muoversi dentro o attraverso le Città. I Guerrieri occultati utilizzati vengono attivati.

Schermaglia (Skirmish)

Requisiti: In 1 spazio (escluso dove è stato fatto un Combattimento, un Raduno o sia una destinazione di Ridispiegamento) o West Indies con truppe Regolari e pezzi Ribelli (Patrioti e/o Francesi).

Rimuovi un cubo Ribelle o una Milizia attiva;
oppure

Rimuovi un totale di 2 pezzi tra cubi Ribelli e Milizie attive, poi rimuovi una tua truppa Regolare;

oppure

Se non ci sono cubi Ribelli e Milizie attive, rimuovi un Forte dei Patrioti ed una tua truppa Regolare.

Tutti i pezzi vanno nelle Casualties, tranne i Forti che ritornano nella rispettiva colonna.

Pressione Navale (Naval Pressure)

Prima del TOA: Aggiungi 1D3 risorse agli Inglesi.

Dopo il TOA: Se l'FNI è maggiore di zero, abbassa l'FNI di uno livello. Gli Inglesi possono rimuovere un qualsiasi Blocco riponendolo nelle West Indies.

Effetti di un Blocco (Blockade)

- Nessun Raduno di truppe Regolari Inglesi in quella Città (possibile invece ai Conservatori);
- Nessun Ridispiegamento inglese da e per quella Città;
- Nessuna Marcia per quella Città o Provincia adiacente ad essa;
- La popolazione di quella Città vale zero nella Fase delle Risorse durante il round Winter Quarters.

British Control

Si ha il controllo quando Inglesi (più eventuali Indiani) sono superiori di numero ai Ribelli. Devesserci almeno una pezzo Inglese per avere il controllo.

Se ci sono solo Indiani e pareggiano o superano i Ribelli, non c'è nessun controllo (Uncontrolled).

Vittoria: Totale Supporto maggiore di almeno 10 al Totale Opposizione e CRC maggiore di CBC.

INDIANI

COMANDI

Radunare (Gather) + Comm. o Sent. Di Guerra?

Reclutare. Costo 1 risorsa per spazio; la prima provincia indiana costa zero. Requisiti: le province scelte devono essere Neutrali o Passive. Piazza fino a 1 Guerriero Indiano o piazza tanti Guerrieri Indiani quanto il numero di Villaggi presenti nello spazio selezionato, più uno.

Villaggi. invece di Reclutare, sostituisci due Guerrieri Indiani con un Villaggio, oppure Raduna.

Radunare. Muovi un qualsiasi numero di Guerrieri Indiani dalle province adiacenti a quella selezionata occultandoli.

Marciare (March) + Comm. o Sent. Di Guerra?

Marciare. Costo 1 risorsa per destinazione (solo province, non Città), Muoversi da province indiane costa zero. Sposta un qualsiasi numero di Guerrieri Indiani (attivi od occultati) in destinazioni adiacenti.

Se la destinazione era Rebellion Control e la somma dei tuoi guerrieri più il numero di Milizie Patriote presenti è superiore 3, tutti i tuoi guerrieri diventano attivi.

Lim. OP: Tutte le truppe in movimento devono avere una stessa, unica destinazione.

Esplorare (Scout) + Comm. o Sent. Di Guerra?

Muovere. Costo 1 risorsa Indiana e 1 Inglese. In 1 spazio selezionato (solo province, non Città) da ogni provincia adiacente, muovi un qualsiasi numero di Guerrieri Indiani su di esso. Tutti i Guerrieri Indiani mossi si attivano.

Supporto Inglese. Con il Comando Scout, almeno una truppa Regolare deve muoversi in quella provincia (anche i Conservatori ma sempre con rapporto 1:1, vedi *Marciare Inglese*).

Snidare. Attiva tutte le Milizie nascoste in quella provincia.

Assaltare. Puoi attivare il Comando Speciale Inglese Schermaglia usando le truppe Britanniche.

Lim. OP: Muovi vari pezzi ma devono avere un'unica destinazione.

Razziare (Raid) + uno dei CS?

Razziare. Costo 1 risorsa per provincia, massimo in 3 province. Muovi un Guerriero Indiano occultato nella provincia da razzare da una provincia adiacente. Piazza un segnalino Raid, se non c'è già, poi sposta di un livello verso Neutrale.

Nota: è necessario muovere un Guerriero; eventuali Guerrieri già presenti nella provincia.

COMANDI SPECIALI

Commerciare (Trade)

In 1 Provincia con un Guerriero Indiano occultato e un Villaggio puoi:

Ottenere 1 risorsa dagli Inglesi e mantenere il tuo Guerriero occultato;

oppure

Ottenere più di 1 risorsa dagli Inglesi, che ne decideranno la quantità, ma dovrai attivare il tuo Guerriero occultato.

Nota: Gli Inglesi possono rifiutarsi di commerciare.

Sentiero di Guerra (War Path)

Scegli 1 spazio contenente Guerrieri Indiani occultati e pezzi Ribelli (Patrioti e/o Francesi).

Scegli una di queste opzioni:

- Attiva 1 Guerriero Indiano nascosto e rimuovi 1 unità Ribelle.
- Attiva 2 Guerrieri Indiani nascosti e rimuovine uno, poi rimuovi 2 unità Ribelli.
- Se non ci sono unità Ribelli, attiva 2 Guerrieri Indiani nascosti e rimuovine uno, poi rimuovi 1 Forte dei Patrioti.

Tutti i pezzi vanno nelle Casualties, tranne i Forti che ritornano nella rispettiva colonna.

Saccheggiare (Plunder)

Requisiti: Questa abilità si può attivare solo con il Comando Razziare.

In 1 provincia dove vi sia in atto una Razzia e dove i Guerrieri Indiani superino il numero di pezzi Ribelli, sottrai un numero di risorse ai Patrioti pari al numero popolazione di quella provincia. Aggiungi le risorse sottratte alle tue e rimuovi un Guerriero Indiano da quella provincia.

Forti e Villaggi

La somma di Forti e/o Villaggi in uno spazio ma può mai essere superiore a 2. I Villaggi non possono essere costruiti nelle Città.

I Villaggi non contano come Forti durante i Combattimenti.

I Villaggi contano come "pezzi" durante il calcolo dei modificatori i Combattimenti.

Vittoria

Totale Supporto maggiore di almeno 10 al Totale Opposizione e i Villaggi in gioco -3 sono maggiori dei Forti Ribelli.

FRANCESI

COMANDI

Mobilitazione Agenti (French Ag. Mobil)

Prima del TOA

+ Pronti per la Guerra?

Mobilitare. Costo 1 risorsa. Scegli una di queste province: Quebec, New York, New Hampshire o Massachussets.

Nella provincia scelta piazza 2 Milizie o 1 Continentale.

Rodrigue Hortalez et Cie

+ uno dei CS?

Prima e dopo il TOA

Finanziare. Trasferisci un numero di risorse a scelta alla fazione Patrioti.

Radunare (Muster)

+ uno dei CS?

Dopo il TOA

Reclutare. Costo 2 risorse. Dove: In una Colonia o Città con Rebellion Control o le West Indies. Piazza fino a 4 truppe Francesi Regolari.

Forte dei Patrioti. Costo 1 risorsa Patriota. Nello spazio dove hai eseguito il Reclutamento, puoi sostituire 2 tuoi Regolari con un Forte Patriota.

Marcciare (March)

+ uno dei CS?

Dopo il TOA

Marcciare. Costo 1 risorsa per destinazione. Requisiti: Le destinazioni devono avere pezzi Patrioti. Città senza blocco. Sposta un qualsiasi numero di truppe francesi in destinazioni adiacenti.

Mobilitazione rapida: Muovendo in Città Rebellion Control adiacenti ed anche tra Città e Città, sempre controllate dai Ribelli, puoi conteggiare il tutto come 1 unico "movimento adiacente". Es. Provincia adiacente X>>Città X>> Città Y>>Città Z>>Provincia adiacente Z.

Supporto Continentale. Il giocatore francese può far accompagnare le proprie truppe in movimento da truppe Continentali, con un rapporto di 1:1 con le sue truppe. Costo 1 risorsa Patriota per destinazione.

Lim. OP: Tutte le truppe in movimento devono avere una stessa, unica destinazione.

Combattere (Battle)

+ uno dei CS?

Dopo il TOA

Combattere. Costo 1 risorsa per spazio. Scegli un qualsiasi spazio e/o West Indies con truppe Francesi e pezzi Reali (Inglese e/o Indiani) ed esegui un combattimento per ogni spazio seguendo la Tabella di combattimento.

Supporto Patriota. Se vuoi coinvolgere pezzi Patrioti, essi devono combattere al costo di 1 risorsa Patriota per spazio.

COMANDI SPECIALI

Pronti per la Guerra (Préparer la Guerre)

Prima del TOA

Sposta un segnalino Squadron dalla zona Unavailable Forces nelle West Indies;

oppure

Sposta 3 truppe Regolari dalle Unavailable Forces alle Available Forces;

oppure

In alternativa aggiungi 2 risorse alle risorse Francesi.

Schermaglia (Skirmish)

Dopo il TOA

Requisiti: 1 spazio o West Indies (escluso dove è stato fatto un Combattimento o un Raduno) con truppe Francesi e pezzi Inglese.

Rimuovi un cubo Inglese;

oppure

Rimuovi un totale di 2 cubi Inglese, poi rimuovi una tua truppa Francese;

oppure

Se non ci sono cubi Inglese, rimuovi un Forte Inglese ed una tua truppa Francese.

Tutti i pezzi vanno nelle Casualties, tranne i Forti che ritornano nella rispettiva colonna.

Pressione Navale (Naval Pressure)

Dopo il TOA

Aumentare l'FNI. Aumenta l'FNI di un livello. Il livello non può superare il numero di Squadron disponibili nelle West Indies.

Attuare un Blocco. Prendi un segnalino Squadron dalle West Indies e piazzalo in una qualsiasi Città sul lato Blockade.

oppure

Se non vi sono segnalini Squadron disponibili nelle West Indies ridisponi i vari segnalini già presenti nelle Città tra loro.

Treaty of Alliance (TOA)

Questo evento può essere giocato se:

- La somma di pezzi Francesi Available + Squadron Available (incluse le West Indies) + l'attuale CBC, sia maggiore di 15;
- La fazione Francese sia eleggibile;
- Che il primo giocatore eleggibile non abbia scelto ancora l'azione e che non vi sia una successiva carta Winter Quarters.

Dopo aver eseguito l'evento TOA, ricevi la tua carta Brilliant Stroke.

French Naval Intervention (FNI)

Si possono mettere tanti Blocchi nelle Città quanto il numero di FNI.

Diminuendo l'FNI, vanno rimossi Blocchi fino a raggiungere il livello di FNI e vanno rimessi nelle West Indies sul lato Squadron.

Vittoria: Totale Opposizione maggiore di almeno 10 al Totale Supporto e CBC maggiore di CRC ed i francesi devono essere entrati in guerra (TOA).

Procedura di Combattimento

Alleati

Quando una fazione attacca può succedere che possa coinvolgere un suo alleato nella battaglia, attraverso alcune azioni Comando (o Comando Speciale). Sarà la fazione che ha innescato la battaglia a scegliere se il suo alleato parteciperà o meno se non specificato dal Comando impartito.

In difesa, se vi sono forze combinate, saranno i Patrioti e gli Inglesi a decidere anche per gli alleati coinvolti, mentre se in difesa sono presenti solo Francesi/Indiani, questi ultimi decideranno autonomamente.

Tutti i Leader in difesa presenti nella zona battaglia vengono considerati ai fini delle abilità e dei modificatori.

Calcolare il livello di forza

- Scegliete se attivare unità nascoste Indiane o le Milizie (per chi deve decidere l'attivazione vedere il paragrafo "Alleati" qui sopra).
- Se gli Inglesi attaccano, contate i Conservatori presenti; possono essere contati tanti Conservatori quante sono le truppe Regolari presenti.
- Se i Patrioti attaccano e i Francesi pagano, contate le truppe Francesi presenti; possono essere contate tante truppe Francesi quante sono le truppe Continentali presenti.
- Se i Francesi attaccano e i Patrioti pagano, contate le truppe Continentali presenti; possono essere contate tante truppe Continentali quante sono le truppe Francesi presenti.
- Se state difendendo, contate tutti i vostri cubi e quelli alleati, i Forti e metà delle Milizie attive o Guerrieri Indiani attivi.

Attaccante e difensore tirano i dadi

Una volta calcolati i livelli di forza di entrambi i schieramenti, ogni schieramento divide il suo valore per 3 (arrotondato per difetto). Chi avesse un livello di forza pari o inferiore 2 non tirerà dadi. Questi nuovi valori indicheranno all'attaccante e al difensore quanti dadi tirare (massimo 3).

Tirate i dadi e applicate i modificatori per calcolare il livello di perdite nemiche applicando la tabella qui sotto riportata.

Modificatori per calcolare il livello di perdite nemiche

Modificatore sui dadi attaccante		Modificatore sui dadi difensore	
Se il tuo gruppo di attacco* è composto da metà o più truppe regolari	+1	Se il tuo gruppo di difesa* è composto da metà o più truppe Regolari	+1
Se c'è almeno una unità in attacco occultata	+1	Se c'è almeno una unità in difesa occultata	+1
Se c'è almeno un attaccante Leader	+1	Se c'è almeno un Leader difensore	+1
Se i Francesi attaccano con Lauzun	+1	Se sei Inglese e difendi una Città bloccata	-1
Se sei Inglese e attacchi una Città bloccata	-1	Se sei Inglese e difendi le West Indies con almeno uno Squadron presente	-1
Se sei Inglese e attacchi le West Indies con almeno uno Squadron presente	-1	Per ogni tuo Forte	+1
Per ogni Forte avversario	-1	*s'intendono tutti i pezzi che partecipano al combattimento esclusi Leader e Forti.	
Se gli Indiani difendono in una Riserva Indiana	-1		
Se i Patrioti/Francesi difendono con Washington	-1		

Perdite

L'attaccante infligge un numero di danni pari alla somma dei risultati dei dadi +/- il livello di perdite (vedi tabella sopra); viceversa il difensore.

I due schieramenti calcolano le perdite nel seguente modo:

Regolari, Continentali e Forti contano 2 perdite l'uno

Conservatori, Milizie, Guerrieri Indiani e Villaggi contano 1 perdita l'uno

Ordine di rimozione per i Realisti (Inglese + Indiani):

1. Alternare la rimozione tra truppe Regolari e Conservatori;
2. Una volta esauriti rimuovere i Guerrieri Indiani attivi (ignorare quelli occultati);
3. Una volta esauriti anche i Guerrieri Indiani, se i Realisti stavano difendendo, passare alla rimozione dei Villaggi e poi dei Forti.

Ordine di rimozione per i Ribelli (Patrioti + Francesi):

1. Rimuovere a rotazione seguendo questo ordine una truppa Regolare Francese, un Continentale e una Milizia attiva (ignorare quelle occultate);
2. Una volta esaurite tutte le unità, se i Ribelli stavano difendendo, passare alla rimozione dei Forti.

Le truppe Regolari Inglese, i Conservatori, le truppe Regolari Francesi e le truppe Continentali vanno nella **zona Casualties**. I Forti ritornano immediatamente Available ma vengono conteggiati come Casualties.

Gli altri pezzi vanno nella **zona Available**.

Aggiornare il **CBC** (Totale delle perdite Inglese, cubi+forti) e il **CRC** (totale delle perdite Ribelli, cubi francesi + cubi Continentali + forti).

Win the Day

Si può applicare il WtD se il perdente abbia perso 2 o più cubi e/o Forti, e non sia una battaglia nelle West Indies.

Il vincitore è la fazione che ha perso meno pezzi dell'avversario, in caso di parità vince il difensore; non conteggiate le unità occultate. Nel caso in cui entrambi gli schieramenti siano stati completamente eliminati, nessuno vince.

Il vincitore applica il WtD: Conta il numero di pezzi dello sconfitto eliminati nella battaglia diviso 2 (arrotondato per difetto), quel numero indica di quanti livelli (massimo 3, con Washington max 6) può muovere verso l'Opposizione/Supporto attivo nello spazio in cui ha vinto. Se avanzano movimenti di livello può usarli negli spazi adiacenti.

Se vincono i Ribelli, i Patrioti possono eseguire immediatamente un Comando *Riorganizzare* in uno spazio che abbia i requisiti richiesti; mentre i Francesi, se hanno combattuto in una Città, possono muovere i Blockades da quella Città ad un'altra.

Leaders

I Leader forniscono abilità speciali nello spazio in cui si trovano; si spostano assieme alle varie unità seguendo i Comandi e possono venire conteggiati durante il calcolo di livello delle perdite, tuttavia non vengono conteggiati come unità.

Leader	Fazione	Capacità
Washington	Patrioti	Raddoppia l'effetto sei i Ribelli vincono il Win the Day. In difesa, -1 all'attaccante.
Rochambeau	Francesi	I Francesi non pagano il costo del Comando Marcciare Francese e del comando Combattimento Patriota se vi prendono parte.
Lauzun	Francesi	+1 in attacco sei Francesi attaccano con Lauzun.
Gage	Inglese	Quando Aumenti la Lealtà (Radunare), il primo movimento di livello è gratuito in quello spazio.
Howe	Inglese	Quando gli Inglese eseguono un Comando Speciale diminuire l'FNI di 1.
Clinton	Inglese	Con il Comando Schermaglia rimuovi 1 Milizia aggiuntiva in quello spazio.
Brant	Indiani	Con il Comando Patto di Guerra rimuovi 1 Milizia aggiuntiva in quello spazio.
Cornplanter	Indiani	Con il Comando Radunare, in quello spazio, costruisci Villaggi sostituendo un Guerriero Indiano anziché due.
Dragging Canoe	Indiani	Dallo spazio di origine del tuo Leader, puoi muovere di uno spazio extra per andare a Razziare.

WINTER QUARTERS ROUND

1. Vittoria?

Se una o più fazioni hanno raggiunto il loro obiettivo vittoria il gioco termina immediatamente.

2. Fase dei Rifornimenti

Estensione delle linee di rifornimento.

Gli **Ingles** sono riforniti se le truppe Regolari sono in uno spazio (non considerare le West Indies) con un Forte Inglese o in una Città con British Control. Altrimenti il giocatore Inglese deve:

1. Pagare 1 risorsa per spazio;
2. Oppure rimuovere i cubi non riforniti e metterli in Available;
3. Oppure spostare di un livello verso l'Opposizione Attiva. Se non è possibile eseguire i punti 1 e 3, applicare il punto 2.

I **Patrioti** sono riforniti se le Milizie e le truppe Continentali sono in uno spazio con un Forte dei Patrioti o in una Città/Colonia con Rebellion Control. Altrimenti il giocatore Patriota deve:

1. Pagare 1 risorsa per spazio.
2. Oppure rimuovere un'unità Patriota ogni due (arrotondato per difetto) e metterle in Available.

I **Francesi** sono riforniti se le truppe Francesi sono in uno spazio (non considerare le West Indies) con un Forte dei Patrioti o in una Città/Colonia con Rebellion Control. Altrimenti il giocatore Francese deve:

Pagare 1 risorsa per spazio

1. Oppure spostare le unità Francesi in uno spazio adiacente che contenga un Forte dei Patrioti.
2. Se non è possibile eseguire i punti 1 e 2 rimuovere le truppe Francesi e metterle in Available.

Se non ci sono Villaggi sulla mappa, gli **Indiani** possono piazzare un Villaggio, in una qualsiasi Riserva Indiana. I Guerrieri Indiani sono riforniti se sono in uno spazio con un Villaggio o in una Riserva Indiana. Altrimenti il giocatore Indiano deve:

1. Pagare 1 risorsa per spazio
2. Oppure spostare le unità Indiane in uno spazio adiacente che contenga un Villaggio.

Battaglia nelle West Indies. I Francesi possono eseguire un Combattimento gratuito se vi sono pezzi Francesi ed Inglesi. Le truppe rimaste dei rispettivi schieramenti possono tornare Available e/o pagare 1 Risorsa per rimanere.

3. Fase delle Risorse

Ingles. Aggiungi un numero di risorse pari al numero di Forti Inglesi + la popolazione delle Città British Control non Bloccate, + 5 punti se le West Indies sono British Control.

Indiani. Aggiungi un numero di risorse pari al numero di Villaggi presenti sulla mappa diviso 2 (arrotondato per difetto).

Patrioti. Aggiungi un numero di risorse pari al numero di Forti dei Patrioti presenti sulla mappa + il numero di spazi (West Indies escluse) Rebellion Control diviso 2 (arrotondato per difetto).

Francesi. Prima del TOA, aggiungi due volte il numero di segnalini Squadron presenti nelle West Indies (arrotondato per difetto). Dopo il TOA, aggiungi un numero di risorse pari al livello FNI + la popolazione delle Città non British Control, + 5 punti se le West Indies sono Rebellion Control.

4. Fase del Supporto

Aumentare la Lealtà. In ogni spazio British Control dove vi siano almeno una truppa Regolare ed un Conservatore, gli Inglesi possono pagare una risorsa per livello, per spostare di massimo due livelli verso il Supporto Attivo. Se vi sono presenti segnalini Propaganda e/o Raid è necessario spendere 1 risorsa per ogni segnalino rimosso prima di poter spostare i livelli.

Fomentare la Ribellione. In ogni spazio Rebellion Control dove vi siano almeno un pezzo Patriota, i Patrioti possono pagare una risorsa per livello, per spostare di massimo due livelli verso l'Opposizione Attiva. Se vi sono presenti segnalini Propaganda e/o Raid è necessario spendere 1 risorsa per ogni segnalino rimosso prima di poter spostare i livelli.

Vittoria. Verificate che il controllo di Città, Colonie e Province sia stato aggiornato. Se una o più fazioni hanno raggiunto il loro obiettivo vittoria il gioco termina immediatamente.

5. Fase di Ridispiegamento

Cambio del Leader. Leggete la carta Evento in tavola, la prima fazione su quella carta può cambiare Leader secondo la tabella sotto riportata.

I Francesi possono cambiare leader solo dopo il TOA.*

Inglese
<ol style="list-style-type: none">1. Gage rimpiazzato da Howe2. Howe rimpiazzato da Clinton3. Clinton non viene rimpiazzato
Francesi*
<ol style="list-style-type: none">1. Rochambeau rimpiazzato da Lauzun2. Lauzun non viene rimpiazzato
Indiani
<ol style="list-style-type: none">1. Joseph Brant rimpiazzato da Cornplanter2. Cornplanter rimpiazzato da Dragging Canoe3. Dragging Canoe non viene rimpiazzato
Patrioti
<ul style="list-style-type: none">• Nessun cambiamento di Leader

Riposizionamento Leader. Riposizionare i leader in spazi occupati da pezzi della stessa fazione (o in Available). Per il riposizionamento seguire il seguente ordine: Indiani, Francesi, Inglese, Patrioti.

British Realase Date. In accordo con lo scenario, spostate il numero di pezzi indicati da Unavailable a Available.

FNI (dopo il TOA). Abbassa l'FNI di un livello e rimetti un segnalino Blockade da una Città nelle West Indies. I Francesi possono riarrangiare i rimanenti segnalini Blockades nelle Città.

6. Fase di Diserzione

Patrioti. Rimuovere 1 Milizia ogni 5 e 1 truppa Continentale ogni 5, presenti sulla mappa (arrotondato per difetto). La fazione Indiana sceglie la prima milizia e il primo Continentale da rimuovere, i restanti vengono scelti dalla fazione Patriota.

Conservatori. Rimuovere 1 Conservatore ogni 5 presenti sulla mappa (arrotondato per difetto). La fazione Francese sceglie il primo Conservatore da rimuovere, i restanti vengono scelti dalla fazione Inglese.

7. Fase di Reset

Rimuovete tutti i segnalini Propaganda e Raid;

Tutte le fazioni tornano eleggibili;

Spostate i cubi dalla zona Casualties alla zona Available;

Tutte le Milizie ed i Guerrieri Indiani tornano occultati;

Rivelate la prossima carta Evento;

Risolvete l'Evento sulla carta Winter Quarters.

EVENTI: Brillant Stroke e Trump

Ogni giocatore, eccetto il Francese che la riceve dopo il TOA, possiede una carta Evento personale chiamata Brillant Stroke, la può giocare prima che il primo giocatore di turno inizi il suo turno, se si è eleggibili e che l'evento successivo non sia Winter Quarters. L'evento sostituito dalla BS non verrà giocato e verrà scartato assieme alla carta BS. Le carte BS possono essere giocate anche per annullare una carta BS giocata da un altro giocatore, questo meccanismo viene chiamato Trump. Si può bloccare una carta BS se: la carta BS da bloccare è stata appena giocata ed il turno non è ancora cominciato; La carta BS che vuoi usare come blocco riporta nel testo la possibilità bloccare quella fazione.

Fatto ciò, il giocatore bloccato riprende in mano la sua carta BS ed il giocatore che ha bloccato esegue la sua BS.