

Washington's War



SPIELREGELN

INHALT

- 1 Einführung
- 2 Spielmaterial
- 3 Terminologie
- 4 Spielaufbau
- 5 Spielrundenablauf
- 6 Strategiekarten
- 7 Bewegung
- 8 Verstärkungen
- 9 Schlachten
- 10 Politische Kontrolle
- 11 Winterabnutzung
- 12 Die Französische Allianz
- 13 Sieghbedingungen



Washington's War ist eine strategische Simulation der Amerikanischen Revolution für zwei Spieler. Die Spieler versuchen, eine große Anzahl von diplomatischen, politischen, kulturellen und militärischen Ereignissen auszulösen, um entweder die Unabhängigkeit der Vereinigten Staaten zu erreichen oder die 13 Kolonien als britisches Herrschaftsgebiet zu konservieren.

Spieldesign: Mark Herman

Entwicklung: Joel Toppen

Art Director: Rodger MacGowan

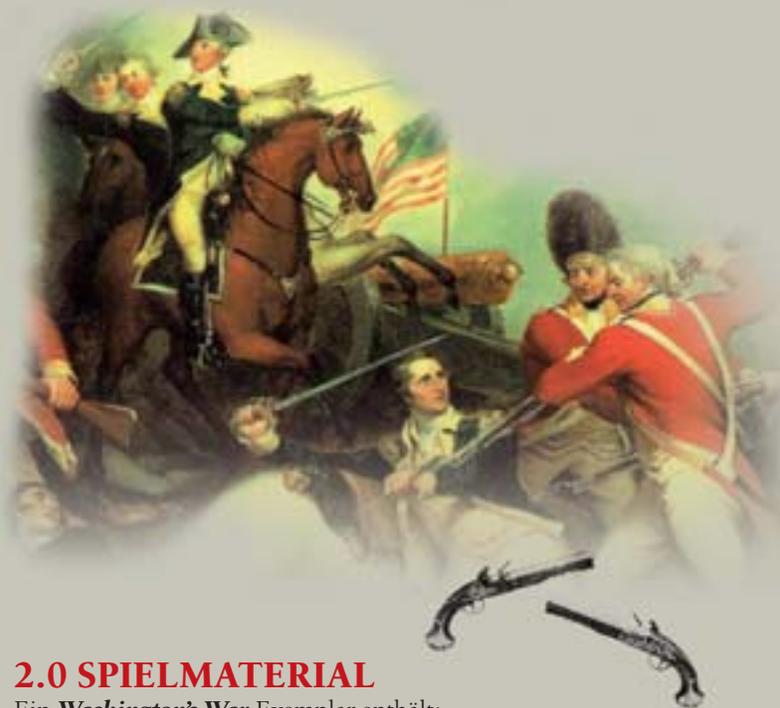
Graphik: Rodger MacGowan, Harald Lieske, Mark Simonitch, Charles Kibler

Deutsche Bearbeitung: Uli Blennemann

Deutsches Regellayout: Lin Lütke-Glanemann

Spieltest-Koordinator: Keith Wixson

Spieltester: George Young, Philip Burgin-Young, Ron Jacobsen, Keith Wixson, Jonathan Moody, Kevin Klemme, William Peeck, Doug Pratto, Brian Mountford, Tobias Kriener, Paul Schwartz, Don Chappell, Joel Toppen, David Rubin, Randy Pippus, Ken Gutermuth, Paul Pawlak, Henry Rice, Paul Gaberson, John Clark, Russ Hewson, Christopher Leary, Michael Mitchell, Scott Henshaw, Sandon Kallstrom, John Leggat



2.0 SPIELMATERIAL

Ein *Washington's War*-Exemplar enthält:

- * Einen großen Spielplan
- * Zwei Würfel
- * 52 runde Spielsteine
- * 14 rechteckige Spielsteine
- * 68 sechseckige Spielsteine
- * 32 quadratische Spielsteine
- * Zwei Spielübersichten
- * Ein Regelheft
- * Ein Hintergrundheft
- * 110 Strategiekarten
- * 14 Standfüße für Generäle und die französische Flotte

2.1 Der Spielplan

- **A.** Der Spielplan umfasst den östlichen Teil Nordamerikas, auf dem der Unabhängigkeitskrieg ausgefochten wurde. Die Kreise, Quadrate und achteckigen Sterne werden *Felder* genannt und repräsentieren wichtige Örtlichkeiten und Städte. Die Spieler bewegen ihre Armeen von Feld zu benachbartem Feld, kämpfen und übernehmen die Kontrolle über sie. Felder sind benachbart, wenn sie mit Linien verbunden sind. Der Plan ist in *Kolonien* unterteilt. Die farbige Kodierung der Felder lässt die Spieler auf einen Blick feststellen, zu welcher Kolonie ein Feld gehört.
- **B.** Quadratische und achteckige Sternfelder dienen zudem als Winterquartiere. Die „Schneeflocken-Linie“, die mit der Grenze zwischen Virginia und North Carolina übereinstimmt, bildet die so genannte Winterabnutzungs-Linie. Sowohl die Winterabnutzungs-Linie als auch die Winterquartier-Felder spielen eine Rolle beim Ermitteln der „Abnutzung“ im Winter (siehe 11.0).

**Das Spieldesign basiert auf *We The People: The American Revolution* von Avalon Hill.
Used with permission.**

- C. Felder, die einen Anker aufweisen, sind Hafenfelder. Quebec, Montreal, Charleston SC und Philadelphia PA sind als achteckige Sternfelder gekennzeichnet. Sternfelder gelten als befestigte Häfen. Jeder dieser Häfen war historisch in der Lage, Seeaktivitäten in seiner Nähe zu widerstehen. Wenn diese Felder unter britischer Kontrolle sind (d.h., sie weisen einen britischen Politische Kontrolle-Marker auf), sind bestimmte Regeln für britische Anlandungen (siehe 7.2.B), britische Seebewegung (siehe 7.5) und die Unterstützung durch die *Royal Navy* (siehe 9.42) eingeschränkter als bei „normalen“ Häfen.

2.2 Die Spielsteine

Washington's War verwendet „Kampf“-Spielsteine und Marker. Die Kampf-Spielsteine repräsentieren Kampfseinheiten und Generäle. Marker geben eine Vielzahl zusätzlicher Informationen wieder.

Kampfseinheiten werden auch Stärkepunkte genannt.

- A. Runde Spielsteine stellen Kampfseinheiten (KE) dar, entweder amerikanische (blau), britische (rot) oder französische (grün). Die Ziffer auf den Spielsteinen zeigt die Kampfstärke an – entweder 1, 2, 3 oder 5. KE können „getauscht“ werden – z.B. könnte eine „5er“ KE durch zwei „2er“ und eine „1er“ oder auch fünf „1er“ ersetzt werden.



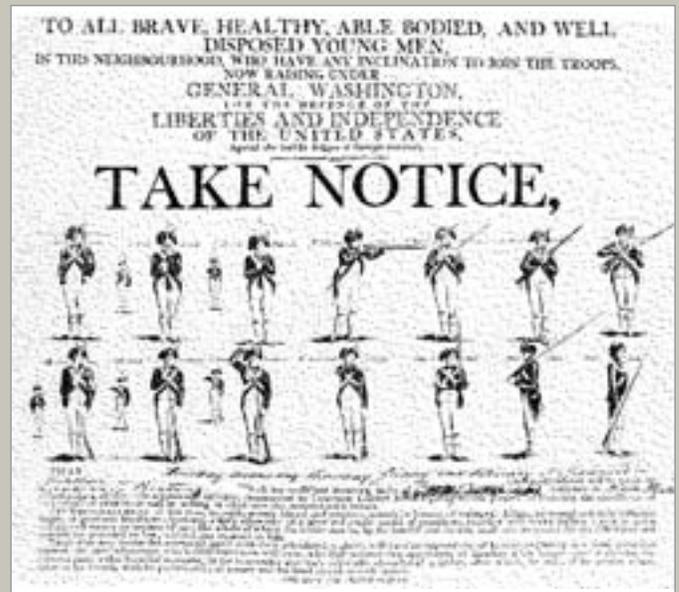
- B. Die großen rechteckigen Spielsteine stellen Generäle dar. Sie werden in die Plastikstandfüße gesetzt und sind so auf dem Spielplan leicht auszumachen. Jeder General war eine wichtige amerikanische, britische oder französische Persönlichkeit im Konflikt. KE können sich nur bewegen, wenn sie sich in einem Feld mit einem General befinden. *Die Spieler können alternativ auf die kleinen quadratischen Generals-Spielsteine zurückgreifen, wenn sie die Standfußvariante nicht mögen.*



- C. Bei aufrecht stehenden Generälen ist die Zahl links oben der Strategiewert. Er reicht von 1-3 und wird in Verbindung mit den OPS-Karten dazu verwendet, Generäle (und ihre KE) für Bewegung zu aktivieren (siehe 7.0). Die Zahl rechts oben ist der mögliche Schlachtwert des Generals und wird bei einer Schlacht verwendet (siehe 9.2). Die möglichen Schlachtwerte variieren zwischen 1-6 und dienen als Basis zur Ermittlung des tatsächlichen Schlachtwertes des Generals (und für Würfelwurfmodifikatoren) während einer Schlacht (siehe 9.3). Die darunter befindliche Zahl ist der Beweglichkeitswert des Generals und schwankt zwischen

1-3. Der Beweglichkeitswert beeinflusst die möglichen Verluste, die der Feind während einer Schlacht hinnehmen muss (siehe 9.5). Bei amerikanischen Generälen wird der Beweglichkeitswert zudem dazu herangezogen, Abfangversuche (siehe 7.8) und Rückzüge vor Schlachten (siehe 7.9) zu untersuchen. (Washington und Greene besitzen einen besonderen Modifikator zu ihrem Beweglichkeitswert, wenn sie versuchen, sich vor einer Schlacht zurückzuziehen.)

- D. Die Politische Kontrolle (PK)-Marker sind sechseckig und werden auf die Felder des Spielplans gelegt, um die politische Kontrolle anzuzeigen. Sie sind doppelseitig bedruckt (amerikanisch-britisch) und werden gedreht, wenn die Kontrolle über ein Feld wechselt.



3.0 TERMINOLOGIE

Die folgenden Begriffe werden in den Regeln und auf den Strategiekarten verwendet:

- **Amerikanische Einheit:** Ein amerikanischer oder französischer General, eine amerikanische oder französische KE, der Kontinentalkongress oder eine beliebige Kombination dieser Elemente. Ein amerikanischer PK-Marker zählt nicht als amerikanische Einheit.
- **Angrenzend:** Zwei Felder sind angrenzend, wenn sie durch eine Linie verbunden sind. Es gibt zwei Arten von Verbindungslinien – normale und gestrichelte Wildnis-Linien (siehe 7.3.D). Wenn der amerikanische General Arnold sich entweder in Falmouth, MA oder in Quebec, Kanada, befindet, ist das jeweils andere Feld (über die gestrichelte Wildnis-Linie) nur zu Arnold angrenzend. Zum Zwecke der PK-Isolierung gelten britisch kontrollierte Häfen *alle* zueinander angrenzend.
- **Armee:** Ein General, der mit mindestens einer eigenen Kampfseinheit in einem Feld steht.
- **Beweglichkeitswert:** Dieser Wert beschreibt die Fähigkeit eines Generals, seine Armee in einer Schlacht zu führen. Je höher der Wert ist, umso besser sind die Möglichkeiten des Generals,



sich zurückzuziehen oder eine feindliche Armee abzufangen. Je höher der Wert ist, umso wahrscheinlicher muss eine siegreiche Armee Verluste in einer Schlacht hinnehmen, in der der General besiegt wurde.

■ **Blockade-Zone:** Eine Gruppe von Häfen umfasst eine „Blockade-Zone“ (siehe 12.3).

■ **Blockierte Zone:** Eine Blockierte Zone ist eine Zone, die die französische Flotte enthält (siehe 12.3).

■ **Ereignis-Strategiekarte:** Eine Strategiekarte setzt wichtige soziale, ökonomische, politische, militärische oder diplomatische Ereignisse in Gang, die historisch eintraten oder hätten eintreten können. Ereignis-Strategiekarten weisen die nationalen Flaggen auf, um anzuzeigen, welche Seite die Karte ausspielen kann. Der Name der Karte dient lediglich dazu, einen historischen Kontext zu bieten – er hat keine Auswirkung auf das Spielgeschehen. Wenn die Karte ausgespielt (nicht abgeworfen) wird, muss der Kartentext genau und komplett befolgt werden. Einige Karten bieten dem Spieler jedoch Optionen. Die meisten Ereignis-Strategiekarten können abgeworfen anstatt ausgespielt werden. Es existieren aber sieben besondere Ereignis-Strategiekarten, die nach dem Ziehen ausgespielt werden müssen, egal wer sie gezogen hat (siehe 6.34).

■ **General:** Ein General repräsentiert einen wichtigen militärischen Befehlshaber, der am Krieg teilnahm. Jeder General hat einen Strategie-, einen Beweglichkeits- und einen möglichen Schlachtwert.

■ **Kampfeinheit (KE):** Eine Kampfeinheit umfasst ungefähr eine Brigade. KE können sich nicht alleine bewegen; nur zusammen mit einem General. KE können wie „Wechselgeld“ gehandhabt werden. Die Spieler dürfen zu jedem beliebigen Zeitpunkt ihre KE tauschen, solange die Nationalität und die Gesamtstärke nicht verändert werden.



Kampfeinheiten werden auch Stärkepunkte genannt.

■ **Kolonie:** Eine Kolonie und Kanada bestehen aus einem oder mehreren Feldern auf dem Spielplan. Jedes Feld gehört zu einer der 13 Kolonien oder zu Kanada und ist farblich gekennzeichnet.

■ **Möglicher Schlachtwert:** Dieser Wert bezeichnet das taktische Können eines Generals in der Schlacht. Je höher der Wert, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass der General einen

WWM zur Schlacht beisteuern wird und so höher ist der mögliche tatsächliche Schlachtwert.

■ **Operationen (OPS) Karte:** Die Spieler spielen Strategiekarten mit den Ziffern 1, 2 oder 3 (links oben) in der Strategiephase, um Generäle und ihre KE von Feld zu Feld zu bewegen, um PK-Marker zu platzieren oder zu drehen oder um Verstärkungen ins Spiel zu bringen.

■ **Politische Kontrolle:** Ein Spieler kontrolliert ein Feld, wenn sich dort ein eigener Politische Kontrolle- (PK) Marker befindet. Dies ändert sich nicht, wenn eine feindliche KE oder ein feindlicher General ebenfalls im Feld sind. Die politische Kontrolle über ein Feld kann im Laufe des Spiels mehrfach wechseln.

■ **Politische Kontrolle-Marker (PK):** Die sechseckigen Marker zeigen entweder die amerikanische oder die britische Kontrolle eines Feldes an.

■ **Schlachtkarte:** Eine besondere Untergruppe der Ereignis-Strategiekarten. Wenn sie als Ereignis während einer Schlacht ausgespielt werden, erhält der Spieler Vorteile (z.B. Würfelwurfmodifikatoren). Der Text der Schlachtkarten hält die Spieler zudem dazu an, eine Ersatzkarte vom Strategiekartenstapel zu ziehen (siehe 9.45).

■ **Stapellimit:** Für KE existiert kein Stapellimit; ein Feld kann so viele KE aufweisen, wie der sie besitzende Spieler möchte. Jede Seite darf pro Feld nur einen General haben. Bis auf den Zeitpunkt des Austragens einer Schlacht, darf ein Feld nicht KE und/oder Generäle von beiden Seiten aufweisen.

■ **Stärkepunkt:** Ein anderes Wort für Kampfeinheit (KE).

■ **Strategiekarte:** Siehe Ereignis- oder OPS Karte.

■ **Strategiewert:** Dieser Wert zeigt an, wie leicht ein General zur Bewegung aktiviert werden kann. Ein General mit Wert „1“ kann von allen OPS Karten aktiviert werden, ein „2er“ General kann von einer 2er oder 3er OPS Karte aktiviert werden und ein „3er“ General von einer 3er OPS Karte.

■ **Vorrat:** KE, die weder auf dem Spielplan noch in einem Verstärkungsfeld sind, bilden den KE-Vorrat eines Spielers (siehe 8.2.C).

■ **Würfel-Wurf-Modifikatoren (WWM):** In einer Schlacht würfelt jeder Spieler mit einem Würfel. Das Ergebnis kann durch eine Reihe von Faktoren modifiziert werden. Das höhere, modifizierte Würfelergebnis gewinnt eine Schlacht.





4.0 SPIELAUFBAU

Nachdem der Plan auf einem Tisch ausgebreitet wurde, sollten die Spielsteine vorsichtig aus den Rahmen gelöst und nach Nationalität getrennt werden. Die Ereignis-Strategiekarten „Unabhängigkeitserklärung“ und „Baron von Steuben bildet die Kontinentalarmee aus“ werden aus dem Strategiekartenstapel entfernt und beiseite gelegt. Der Strategiekartenstapel wird nun gemischt und verdeckt neben dem Plan platziert. Der Spielrundenzeiger wird auf die Spielrundenleiste des Plans gelegt (mit der Seite „Regulars“ nach oben). Der Marker Französische Allianz wird ins Feld „0“ der Leiste Französische Allianz gelegt. Anschließend werden die Spielsteine wie nachfolgend beschrieben aufgebaut. Dies kann von beiden Spielern simultan ausgeführt werden. Schließlich platziert der amerikanische Spieler die *Committee of Correspondence*-PK-Marker, gefolgt von der Platzierung der Für den König!-PK-Marker durch den britischen Spieler.

Abkürzungen:

x KE = eine Anzahl von KE, die x entspricht

PK = Politische Kontrolle-Marker

Britisch:

Quebec (Kanada): General Carleton, 2 KE, PK

Montreal (Kanada): PK

Ft. Detroit (Kanada): 1 KE, PK

Boston (MA): General Howe, 5 KE, PK

Norfolk (VA): PK

Gilbert Town (NC): PK

Wilmington (NC): PK

Ninety Six (SC): PK

Britisches Verstärkungs-Feld: Generäle Burgoyne, Clinton, Cornwallis

Amerikanisch:

Lexington and Concord (MA): General Washington, 5 KE, PK

Newport (RI): General Greene, 2 KE

Charleston (SC): 2 KE, PK

Philadelphia (PA): Kontinentalkongress, PK

Amerikanisches Verstärkungs-Feld: Generäle Arnold, Lincoln, Gates, Lee, Lafayette

Französisches Verstärkungs-Feld: General Rochambeau, 5 französische KE, französische Flotte

Committees of Correspondence (eine Organisation, die die Unabhängigkeit der Vereinigten Staaten forcierte)

Der amerikanische Spieler platziert einen PK-Marker in jeder der 13 Kolonien – jeweils in einem Feld, das keinen britischen Spielstein aufweist.

Für den König!:

Nachdem der amerikanische Spieler seine *Committees of Correspondence* platziert hat, legt der britische Spieler 2 PK-Marker gemäß den Regeln zur Platzierung britischer PK-Marker (siehe 10.11.B) in beliebigen Kolonien – nicht jedoch in MA, CT, NH, PA oder VA.





5.0 SPIELRUNDENABLAUF

Washington's War wird gemäß eines festen Spielrundenablaufs gespielt. Alle Aktionen in einer Phase müssen abgeschlossen werden, bevor die Nächste beginnen kann. Innerhalb einer Phase müssen alle Aktionen eines Segments abgeschlossen sein, bevor das nächste Segment beginnen kann. Innerhalb eines Segments dürfen die Spieler ihre Aktionen gleichzeitig ausführen oder in einer Reihenfolge, der beide Spieler zustimmen. Sollte der Fall eintreten, dass sich die Spieler nicht einig werden, entscheidet der amerikanische Spieler die Reihenfolge. Ab diesem Zeitpunkt kann die Abfolge der Aktionen in diesem Segment nicht mehr geändert werden.

5.1 Verstärkungsphase

Wenn sich Generäle der Spieler im Feld *Gefangene Generäle* befinden, werden sie in ihre entsprechenden Verstärkungsfelder gelegt. Anschließend erhält der britische Spieler KE entsprechend der Ziffer der aktuellen Spielrunde auf der Spielrunden-Leiste und platziert sie in sein Verstärkungsfeld (siehe 8.1.A).

5.2 Strategiekartenphase

Jeder Spieler erhält sieben Strategiekarten. Der amerikanische Spieler erhält immer die erste Karte. Wenn der Kartenstapel vollständig geleert ist oder wenn er zu Beginn einer Spielrunde leer ist, nachdem ein Ereignis eintrat, das ein Mischen des Strategiestapels vorsieht, wird der Strategiekartenstapel neu aufbereitet (siehe 6.1).

5.3 Strategiephase

Der britische Spieler kann der erste Spieler sein, wenn er eine *Feldzug-* oder *Großer Feldzug-*Karte als erste Karte ausspielt. Nutzt der britische Spieler diese Option nicht, entscheidet der amerikanische Spieler, ob er oder der britische Spieler die erste Karte ausspielt. Anschließend führen die Spieler so lange abwechselnd Impulse aus, in denen sie jeweils eine Strategiekarte ausspielen, bis sie beide keine Karten mehr halten. Zu diesem Zeitpunkt endet die Strategiephase. In einigen Spielrunden kann es vorkommen, dass ein Spieler deutlich früher als sein Gegenüber über keine Karten mehr verfügt. In diesem Fall spielt der Spieler, der noch Karten besitzt, diese nacheinander aus, bis auch er keine mehr hält. Karten können nicht für zukünftige Spielrunden „aufgespart“ werden. Ebenso kann ein Spieler

nicht in seinem Impuls „passen“, solange er noch mindestens eine Karte besitzt.

Das Ausspielen einer Strategiekarte erlaubt das Ausführen *einer* der folgenden Aktivitäten:

- (a) einen General zu bewegen;
- (b) die Kontrolle über Felder zu übernehmen und PK-Marker in diese Felder zu legen;
- (c) das Ereignis der Karte eintreten zu lassen;
- (d) Verstärkungen zu bekommen.

Mit Ausnahme von besonderen Ereignis-Strategiekarten kann eine Karte auch *abgeworfen* werden (alle Informationen auf der Karte werden ignoriert, siehe 6.32).

5.4 Winterabnutzungsphase

All KE werden auf mögliche Winterabnutzungsverluste überprüft. Die Nationalität der KE, ihr Aufenthaltsort in Bezug auf die Winterabnutzungslinie und auf Winterquartiere und ob sie mit einem General im selben Feld sind, beeinflusst mögliche Verluste (siehe 11.0).

5.5 Französische Flottenphase

Nur in dieser Phase kann die Französische Flotte verlegt werden. Der amerikanische Spieler nimmt den Flotten-Spielstein und legt ihn in eine Blockadezone seiner Wahl (siehe 12.3).

5.6 Politische Kontrollphase

Wenn sich der Kontinentalkongress aufgelöst hat, bringt ihn der amerikanische Spieler erneut ins Spiel. Jeder Spieler platziert zudem PK-Marker in Feldern, in denen sich eigene Armeen aufhalten. Schließlich werden isolierte PK-Marker entfernt (siehe 10.2).

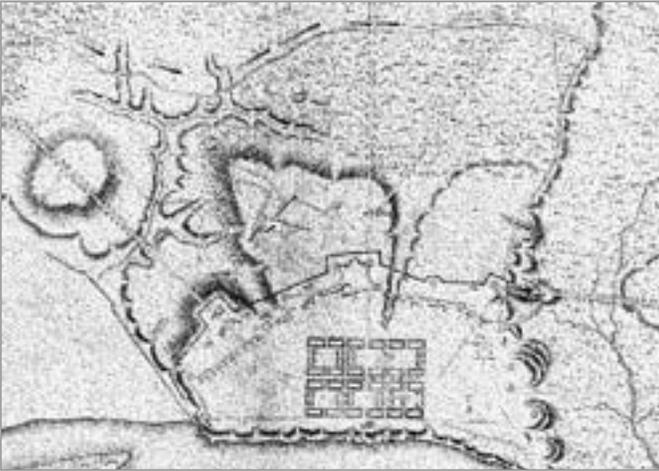
5.7 Rundenabschlussphase

Wenn in der laufenden Runde die Französische Allianz ausgelöst wurde, bricht der Europäische Krieg aus und der britische Spieler entfernt 2 KE vom Plan (siehe 12.2.B.iii).

Wenn kein *automatischer Sieg* errungen wurde (siehe 13.1), endet das Spiel wenn die „Norths Regierung stürzt – der Krieg endet“-Karte im Feld *Der Krieg endet* diese oder eine vorherige Spielrunde als Letzte bezeichnet. Endet das Spiel, wird der Gewinner gemäß 13.2 ermittelt.

Endet das Spiel nicht, werden alle OPS Karten aus den Verstärkungsfeldern entfernt und auf den Abwurfstapel gelegt. Der Spielrundenanzeiger wird um ein Feld nach rechts verschoben und eine neue Spielrunde beginnt.





6.0 STRATEGIEKARTEN

Während der Strategiephase basieren alle Aktivitäten auf ausgespielten Strategiekarten. Dies schließt das Bewegen der Armeen, das Ausfechten von Schlachten, die Übernahme der Kontrolle über Felder (durch das Platzieren von PK-Markern), das Einbringen von Verstärkungen und das Auslösen von Ereignissen ein. Ereignisse werden durch Ereignis-Strategiekarten ausgelöst, die anderen Dinge durch OPS Karten.

6.1 Strategiekarten ausgeben und das Mischen des Strategiekartenstapels

In der Strategiekartenphase jeder Spielrunde erhalten beide Spieler, beginnend mit dem amerikanischen Spieler, sieben Strategiekarten vom Strategiestapel. Diese sieben Karten bilden die „Hand“ des Spielers.

- **A.** Wenn der Strategiestapel völlig geleert worden ist (auch während der Ausgabe der Kartenhand), wird er wie folgt wiederhergestellt und das Ausgeben der Karten fortgesetzt.
- **B.** Der Strategiekartenstapel wird wiederhergestellt, wenn entweder eine Ereignis-Strategiekarte ausgespielt (*nicht* abgeworfen) wurde, die vorschreibt, dass der Strategiekartenstapel neu gemischt wird oder wenn der Stapel leer ist. Immer werden alle Karten des Abwurfstapels und verbliebene Karten des Strategiestapels zusammen gemischt, um anschließend den neuen Strategiestapel zu bilden. Nur die gegenwärtige „Norths Regierung stürzt — der Krieg endet“-Karte und alle Ereigniskarten, die aufgrund ihrer Instruktionen permanent aus dem Spiel entfernt werden, werden *nicht* neu in den Stapel gemischt.
- **C.** Beide Spieler dürfen sich jederzeit die Karten des Abwurfstapels anschauen. Keiner darf jedoch einen Blick auf die Karten im Strategiekartenstapel werfen.
- **D.** Bestimmte Ereigniskarten verändern die Zusammensetzung der Kartenhand eines Spielers – siehe die entsprechenden Karten. **Beispiel:** Der amerikanische Spieler spielt „John Paul Jones Kaperfahrten“; eine Karte wird zufällig aus der britischen Hand gezogen und abgeworfen.
- **E. Sonderregel für die Karten „Unabhängigkeitserklärung“ und „Baron von Steuben bildet die Kontinentalarmee aus“:** Beim Spielaufbau werden die beiden Karten aus dem Stapel genommen (siehe 4.0). Sie werden zu Beginn der 1776-Spielrunde in den Strategiekartenstapel gemischt.

Dies ist kein „normales“ Mischen (siehe oben), deshalb werden abgeworfene Karten nicht eingemischt, es sei denn, ein Ereignis wird 1775 gespielt, das ein neues Mischen vorsieht (oder die Französische Allianz tritt ein).

6.2 OPS Karten ausspielen

Meist dreht sich der Spielablauf um ausgespielte OPS Karten. Diese Karten lassen die Spieler Feldzüge führen und die Kontrolle über Felder und Kolonien übernehmen. Immer, wenn ein Spieler eine OPS Karte spielt, darf er *eins* der folgenden Dinge unternehmen:

- * Einen General für Bewegung aktivieren; mit oder ohne Kampfeinheiten unter seinem Kommando. Die Aktivierung gelingt nur, wenn der Strategiewert des Generals gleich groß oder kleiner ist als die Ziffer der OPS Karte. Eine OPS Karte mit Wert „3“ kann deshalb alle Generäle aktivieren, eine OPS Karte mit Wert „1“ nur einen General mit Strategiewert „1“. Eine OPS Karte mit Wert „2“ aktiviert Generäle mit Strategiewert „2“ oder „1“, nicht jedoch mit „3“.
- * Platziere eine Anzahl von PK-Markern auf dem Plan, die der Ziffer der OPS Karte entspricht (siehe 10.1).
- * Bringe Verstärkungen ins Spiel (siehe 8.0).
- * Platziere die Anzahl von Operationen in eine Operationen-Schleife (siehe 7.LB).



Um PK-Marker zu platzieren oder Generäle und Armeen zu bewegen, werden OPS Karten mit der Vorderseite nach oben auf den Abwurfstapel gelegt. OPS Karten, die zum Einbringen von Verstärkungen verwendet wurden, werden mit der Vorderseite nach oben ins Verstärkungsfeld der entsprechenden Seite gespielt. So wird angezeigt, dass eine Verstärkungsaktion stattgefunden hat. Karten, die dazu verwendet werden, eine Operationen-Schleife zu beginnen oder zu verlängern werden mit der Vorderseite nach oben vor dem Spieler auf den Tisch gelegt. Auf diese Karte(n) wird ein „Operations Queue“-Marker platziert. Karten und Marker bleiben dort, bis die Schleife dazu verwendet wird, einen General zu aktivieren oder bis sie „abgebrochen“ wird. In beiden Fällen werden alle OPS Karten nun mit der Vorderseite nach oben auf den Abwurfstapel gelegt.

6.3 Ereignis-Strategiekarten ausspielen

- **A.** Ereignis-Strategiekarten simulieren Ereignisse, die damals stattfanden oder hätten stattfinden können. Wird eine Ereignis-Strategiekarte gespielt, wird der Kartentext genau umgesetzt. Alternativ können die meisten (aber nicht alle) Ereignis-Strategiekarten abgeworfen werden. In diesem Fall darf der abwerfende Spieler „geringfügige Aktionen“ ausführen (s.u.). Besondere Ereignis-Strategiekarten dürfen nicht abgeworfen werden, unabhängig davon, welcher Spieler die Karte auf der Hand hat. Das Ereignis dieser Karten muss ausgespielt werden; der ausspielende Spieler kann jedoch entscheiden, zu welchem Zeitpunkt er die Karte in der Strategiephase als Ereignis spielt.
- **B.** Die Namen der Ereignis-Strategiekarten haben keinen Einfluss auf das Spielgeschehen. Sie dienen nur dazu, einen historischen „Kontext“ zu bieten. **Beispiel:** *Benedict Arnolds Verrat...* kann stattfinden, egal ob Arnolds-General-Spielstein im Spiel ist oder nicht. Die Flagge auf der Karte zeigt an, welcher Spieler die Karte ausspielen kann, um das Ereignis auszulösen. Eine amerikanische Flagge bedeutet, das Ereignis kann vom amerikanischen Spieler gespielt werden, eine britische Flagge bedeutet, es kann vom britischen Spieler gespielt werden. Befindet sich keine Flagge auf der Karte, kann das Ereignis von beiden Spielern ausgespielt werden (Feldzug und Großer Feldzug). Beide Flaggen auf der Karte bedeuten, dass es sich um eine besondere Ereigniskarte handelt, die vom Spieler, der sie auf der Hand hält, ausgespielt werden muss.



- **C.** Wenn eine Ereignis-Strategiekarte als Ereignis gespielt wurde, muss überprüft werden, ob die Karte nur einmal pro Spiel ausgespielt werden darf. Karten, die aus dem Spiel entfernt werden, werden so abgelegt, dass sie von beiden Spielern eingesehen werden können. Sie werden, wenn der Strategiekartenstapel erneut gemischt wird, *nicht* mit eingemischt. Alle anderen Karten werden mit der Vorderseite nach oben auf den Abwurfstapel gelegt.
- **D.** Wenn die Ereignis-Strategiekarte bestimmt, dass der Stapel neu gemischt werden muss, platziert der Spieler die Karte mit der Vorderseite nach oben auf den Strategiekartenstapel. Dies dient als Erinnerung, dass der Stapel zu Beginn der nächsten Strategiekartenphase neu gemischt werden muss. Wenn eine folgende Ereignis-Strategiekarte dazu auffordert, eine Karte vom Strategiekartenstapel zu ziehen,

bevor neu gemischt wurde, wird die Karte direkt unter der „Erinnerungskarte“ genommen und der Stapel zu diesem Zeitpunkt *nicht* gemischt.

6.31 Ereignis-Strategiekarten im Detail

Das Ausspielen einer Ereignis-Strategiekarte löst *alle* Aktionen auf der Karte aus. Damit der Kartentext knapp ist, gibt es folgende „Grundregeln“:

- * Viele Ereignisse haben einschränkende Klauseln – der Text sollte genau gelesen werden. Die Karte *Joseph Brant führt einen Raubzug der Irokesen an* schränkt die Auswirkungen des Ereignisses auf nicht-Hafen-Felder in bestimmten Kolonien ein.
- * Wenn der Text es nicht anders angibt, *muss* der Text zur Gänze befolgt werden. **Beispiel:** Bei der Karte *Unabhängigkeitserklärung* müssen PK-Marker in allen Kolonien platziert werden, wo es regelgerecht möglich ist, selbst wenn einzelne Marker in der politischen Kontrollphase wieder entfernt werden müssen.
- * Einige Ereignis-Strategiekarten fordern das Entfernen von PK-Markern *oder* Kampfsteinen. Welche Marker oder Spielsteine dann abgegeben werden, liegt im Ermessen des ausspielenden Spielers.
- * Einige Ereignis-Strategiekarten verlangen, dass eine Karte aus der Hand des anderen Spielers entfernt wird. Der ausspielende Spieler zieht zufällig eine Strategiekarte aus der Hand des Gegenübers und wirft sie ab, ohne auf die anderen Karten in der Hand zu schauen. Der Verlust einer Strategiekarte auf diese Art und Weise stellt kein Ausspielen einer Strategiekarte dar. Wenn der Spieler noch eine oder mehr Karten hat, spielt der Spieler, der die Karte verlor, die nächste Karte anschließend aus.

Hinweis: Dieser Mechanismus mag dazu führen, dass ein Spieler zwei Karten in Folge spielt oder der andere Spieler nun die letzte Karte ausspielt.

- * In Fällen, in denen ein Widerspruch zwischen Regeln und Kartentext zu bestehen scheint, hat der Kartentext Vorrang.

6.32 Ereignis-Strategiekarten abwerfen

- **A.** Mit Ausnahme von besonderen Ereignis-Strategiekarten, deren Ereignis ausgelöst werden *muss*, dürfen die Spieler Ereignis-Strategiekarten abwerfen, anstatt das Ereignis auszulösen. Der britische Spieler muss Ereignis-Strategiekarten mit der amerikanischen Flagge abwerfen, der amerikanische Spieler muss Ereignis-Strategiekarten mit der britischen Flagge abwerfen. Wenn die Bedingungen des Kartentexts nicht befolgt werden können, muss die Karte abgeworfen werden. Eine abgeworfene Karte gilt nicht als ganz aus dem Spiel entfernt.

Beispiel: Wenn „William Pitt dringt auf Friedensverhandlungen“ nach dem Zustandekommen der Französischen Allianz in der Hand eines Spielers ist, muss die Karte abgeworfen werden (siehe auch 6.33).

- **B.** Wenn ein Spieler eine Ereignis-Strategiekarte während der Strategiephase *abwirft*, unternimmt er *eine* der folgenden Aktionen:
 - (i.) Die Karte wird einfach abgeworfen und nichts weiteres

passiert; oder

(ii.) Er platziert oder dreht einen PK-Marker angrenzend zu einem freundlichen PK-Marker gemäß möglicher Einschränkungen durch Regel 10.11; oder

(iii.) Er entfernt einen feindlichen PK-Marker von einem Feld, welches angrenzend ist zu einem Feld, das einen eigenen PK-Marker aufweist und das nicht durch eine feindliche KE, einen amerikanischen General oder den Kontinentalkongress besetzt ist

Hinweis: Eine OPS Karte kann nicht abgeworfen werden, um einen feindlichen PK-Marker zu entfernen. Nur eine Ereigniskarte (selbst eine eigene, aber keine besondere Ereigniskarte) kann abgeworfen werden, um einen PK-Marker zu entfernen.

■ C. Wenn ein Spieler eine Ereignis-Strategiekarte während der Strategiephase abwirft (als seine „ausgespielte“ Karte und nicht als Schlachtkarte, s.u.), darf sein Gegenüber eine OPS Karte in seiner Hand mit der abgeworfenen Ereignis-Strategiekarte *tauschen*, bevor er seinen Zug ausführt. Diese Aktion verändert weder die Anzahl der Karten in der Hand des tauschenden Spielers noch zählt sie als Spielzug.

* Der amerikanische Spieler muss eine OPS Karte mit Wert „2“ oder „3“ tauschen, um eine abgeworfene Ereignis-Strategiekarte aufzunehmen.

* Der britische Spieler kann eine beliebige OPS Karte, unabhängig vom Wert, tauschen, um eine abgeworfene Ereignis-Strategiekarte aufzunehmen.

Beispiel: Der britische Spieler ist am Zug. Er wirft die Ereignis-Strategiekarte „Henry Knox: Kontinentaler Artillerie-Befehlshaber“ ab. Er entscheidet sich dazu, einen PK-Marker auf dem Plan zu platzieren. Nach dem britischen Zug und bevor er seinen Zug ausführt, wirft der amerikanische Spieler eine „2er“ OPS Karte aus seiner Hand ab und tauscht sie gegen den gerade abgeworfenen „Henry Knox“, den er auf seine Hand nimmt. Nun führt der amerikanische Spieler seinen Zug aus.

6.33 Ereignis-Strategiekarten als Schlachtkarten

■ A. Ereignis-Strategiekarten, die oben ein farbiges Band aufweisen, sind *Schlachtkarten*. Diese Ereignisse können nur ausgelöst werden, wenn die Karte in einer Schlacht gespielt wird (siehe 9.45). (**Ausnahme:** „Banastre Tarletons Waxhaws-Massaker“ gibt dem britischen Spieler die Option, die Karte auch als Ereignis während der Strategiephase auszuspielen.) Sobald die Schlacht ausgetragen wurde, wird die Schlachtkarte abgeworfen (**Ausnahme:** „Benedict Arnolds Verrat untergräbt die patriotische Bewegung“ wird aus dem Spiel entfernt.). Der +2 Schlacht-WWM zählt nur für die Schlacht, für die die Karte gespielt wurde; d.h., sollte es nach dem Ausspielen eines Feldzugs oder eines Großen Feldzugs zu mehr als einer Schlacht kommen, modifiziert die Karte nur eine Schlacht.

■ B. Jede Schlachtkarte fordert dazu auf, eine Strategiekarte nach dem Impuls des aktiven Spielers zu ziehen. Die Ersatzkarte wird gezogen, wenn alle anderen Aktivitäten im Impuls abgeschlossen wurden. Wurde mehr als eine Schlachtkarte gespielt (z.B. bei einem Feldzug oder einem Großen Feldzug), wird eine Ersatzkarte für *jede* Schlachtkarte gezogen.

Normalerweise ist es nicht wichtig, welcher Spieler seine Karte zuerst ersetzt. In Fällen, wenn es wichtig sein könnte (z.B. wenn der Strategiekartenstapel leer sein wird), ersetzt der Spieler zuerst, dessen Impuls es ist.

■ C. Mit Ausnahme der besonderen Ereignis-Strategiekarten können *alle* Ereignis-Strategiekarten abgeworfen werden, um einen +1 WWM in einer Schlacht zu erhalten (siehe 9.45). Eine für diesen Zweck abgeworfene Ereignis-Strategiekarte wird weder durch eine neu gezogene Karte ersetzt noch darf sie in der Strategiekartenphase durch die in 6.32.C beschriebene Austausch-Prozedur zurückgenommen werden.

Hinweis: Dies erlaubt das Abwerfen einer Ereigniskarte des Gegenübers ohne Gefahr, dass sie getauscht wird. Allerdings reduziert sie die Anzahl der Karten auf der Hand und erlaubt dem anderen Spieler, möglicherweise zwei Karten in Folge zu spielen.

■ D. Jeder Spieler kann nur eine Ereignis-Strategiekarte pro Schlacht ausspielen oder abwerfen. Der Angreifer entscheidet zuerst, ob er eine Karte ausspielen oder abwerfen wird. Anschließend trifft der Verteidiger seine Entscheidung. Während eines Feldzugs oder eines Großen Feldzugs, darf jeder Spieler eine Ereignis-Strategiekarte in jeder Schlacht ausspielen bzw. abwerfen.

Hinweise: Die „Benedict Arnolds Verrat...“ Schlachtkarte kann nur als Ereigniskarte während einer Schlacht gespielt werden. Wie andere Schlachtkarten auch, kann diese Karte nicht als Ereignis während der Strategiekartenphase gespielt werden, nur um den Arnold-General-Spielstein zu entfernen. Der Arnold-General-Spielstein muss nicht an der Schlacht beteiligt sein, um die Schlachtkarte auszuspielen. Wenn das Ereignis ausgelöst wurde, wird der Arnold-General-Spielstein, unabhängig von seinem Aufenthaltsort (auf dem Plan, im Verstärkungsfeld für amerikanische Generäle, im Feld für gefangene Generäle), permanent aus dem Spiel entfernt. Der amerikanische Spieler kann die Karte per 6.32 oder in einer Schlacht abwerfen.

6.34 Besondere Ereignis-Strategiekarten

■ A. Es existieren sieben besondere Ereignis-Strategiekarten im Spiel. Sie weisen oben auf der Karte den Aufdruck „Pflicht-Ereigniskarte“ auf. *Diese Karten können unter keinen Umständen abgeworfen werden!* Der Spieler, der eine solche Karte gezogen hat, muss sie im Laufe der Strategiephase derselben Spielrunde ausspielen. Er hat die Wahl, zu welchem Zeitpunkt in der Strategiephase er die Karte ausspielen möchte.

■ B. Wenn eine besondere Ereignis-Strategiekarte zufällig aus einer Hand gezogen wird, wird das Ereignis sofort ausgelöst. Dieses sofortige Auslösen ist Pflicht, egal welcher Spieler die Karte zog, die Karte gehalten hatte oder vom Ereignis profitiert.

■ C. Folgende besondere Ereignis-Strategiekarten existieren:
 (i.) **Unabhängigkeitserklärung.** Dieses Ereignis lässt den amerikanischen Spieler einen PK-Marker in jeder der 13 Kolonien, wo ein Platzieren möglich ist (nicht in Kanada) legen. Dieses Platzieren ist Pflicht und nicht optional. Allerdings hat der amerikanische Spieler die Wahl, welches Feld er in jeder Kolonie heranzieht, wenn dort mehr als ein Feld in Frage kommt. Das Platzieren der PK-Marker ist



durch Regel 10.11.A.ii eingeschränkt. Britische PK-Marker können *nicht* gedreht werden, selbst wenn sich im fraglichen Feld eine amerikanische Armee oder ein General befindet. Die Unabhängigkeitserklärung findet statt, selbst wenn der Kontinentalkongress gegenwärtig aufgelöst ist.

Hinweis: In einigen Fällen kann das Spielen der Karte „Unabhängigkeitserklärung“ dazu führen, dass amerikanische PK-Marker während der anschließenden PK-Isolierungs-Phase (siehe 10.3) wieder verloren gehen. Dies ist erwünscht. Es handelte sich um ein Schlüsselereignis, das auf beiden Seiten starke Gefühle auslöste und dazu führte, dass sich viele unentschiedene Amerikaner festlegten. Der Mechanismus der PK-Marker-Isolierung zeichnet große Schwankungen der öffentlichen Unterstützung nach. In einigen Spielen wird der amerikanische Spieler sehr stark profitieren, in anderen kann der britische Spieler der Profiteur sein. Dies hängt vom Können und vom Glück der Spieler ab.

(ii.) Benjamin Franklin: Gesandter in Frankreich. Der Marker *Französische Allianz* wird um vier Felder in Richtung *Französische Allianz* verschoben. Wenn der Marker *Französische Allianz* durch das Ausspielen dieser Karte das Feld +9 erreicht, wird die *Französische Allianz* sofort ausgelöst (siehe 12.0).

(iii.) Die Lord Norths Regierung stürzt-Karte und das Der Krieg endet-Feld. Diese Karten werden dazu verwendet, das Kriegsende zu bestimmen. Jede der fünf Karten verändert das Spielende auf die Jahre 1779 bis 1783. Um das Ereignis auszulösen, wird die Karte mit der Vorderseite nach oben ins Feld *Der Krieg endet* auf dem Plan gelegt. Befindet sich bereits eine *Norths Regierung stürzt*-Karte im Feld, wird diese auf den Abwurfstapel gelegt und durch die gerade gespielte Karte ersetzt. Auf diese Weise geraten alle *Norths Regierung stürzt*-Karten, bis auf die Karte im *Der Krieg endet*-Feld, wieder ins Spiel, wenn der Strategiekartenstapel neu gemischt wird. Während der Rundenabschlussphase der Spielrunde vergleichen die Spieler das aktuelle Spieljahr mit dem Jahr auf der *Norths Regierung stürzt*-Karte. Zeigt die Karte das laufende oder ein früheres Jahr, endet das Spiel und der Gewinner wird ermittelt (siehe 13.0).



7.0 BEWEGUNG

Bewegung findet in der Strategiephase statt, wenn Generäle durch eine OPS Karte, durch die „John Glovers Marblehead Regiment“ Ereigniskarte oder durch „Feldzug/Großer Feldzug“ Ereigniskarten aktiviert wurden. Eine Kampf Einheit (KE) darf sich nur bewegen, wenn sie von einem aktivierten General begleitet wird. Amerikanische Armeen dürfen abfangen und sich vor einer Schlacht zurückziehen und ihren Aufenthaltsort

so geringfügig während der Strategiephase verändern. Dies erfordert jedoch nicht das Aktivieren eines Generals und wird deshalb an anderer Stelle ausgeführt.

7.1 Generäle mit OPS Karten aktivieren

A. Um einen General mit einem Strategiewert von „3“ (z.B. Carleton) zu aktivieren, muss eine OPS Karte mit Ziffer „3“ gespielt werden. Um einen General mit einem Strategiewert von „2“ (z.B. Gates) zu aktivieren, muss eine OPS Karte mit Ziffer „2“ oder „3“ gespielt werden. Ein General mit einem Strategiewert von „1“ (z.B. Greene) kann durch jede OPS Karte aktiviert werden.

B. Anstatt einen General durch eine einzelne OPS Karte zu aktivieren, kann ein Spieler eine *Operationen-Schleife* anlegen („Operations Queue“).



(i.) Ein Spieler beginnt eine *Operationen-Schleife*, indem er eine OPS Karte mit Ziffer 1 oder 2 mit der Vorderseite nach oben vor sich ausspielt und seine Intention, eine *Operationen-Schleife* zu beginnen, bekannt gibt. Ein „Operations Queue“-Marker wird auf die Karte oder die in der Schleife befindlichen Karten gelegt.

(ii.) Wenn der Spieler in der Strategiephase seine nächste Karte ausspielt, spielt er eine weitere OPS Karte in die Schleife. Anschließend darf er einen General mit einem Strategiewert, der geringer und gleich ist wie die Summe der Ziffern der OPS Karten, aktivieren. Alternativ kann er die *Operationen-Schleife* fortsetzen.

(iii.) Wurde eine *Operationen-Schleife* angelegt, muss der Spieler jede weitere Strategiekarte in die Schleife spielen oder diese aufgeben. Eine *Operationen-Schleife* wird aufgegeben, wenn der Spieler eine Strategiekarte abwirft oder zu irgendeinem anderen Zweck ausspielt. **Hinweis:** Dies trifft nur für das aufeinanderfolgende Ausspielen von Strategiekarten während der Strategiephase zu. Ausgespielte Schlachtkarten und andere, abgeworfene Ereigniskarten während einer Schlacht beenden keine *Operationen-Schleife*. Wurde eine *Operationen-Schleife* vollendet (und ein General aktiviert) oder aufgegeben, werden alle OPS Karten mit der Vorderseite nach oben auf den Abwurfstapel gelegt.

Beispiel: Der britische Spieler hat drei „1er“ OPS Karten, eine „3er“ OPS Karte und drei Ereigniskarten auf der Hand. Er sieht voraus, dass er Howe, Cornwallis und/oder Burgoyne bewegen muss. Als seine erste Karte spielt er eine „1er“ OPS Karte vor sich aus, platziert einen „Operations Queue“-Marker auf ihr und beginnt eine *Operationen-Schleife*. Der amerikanische Spieler spielt eine Karte so aus, dass sich die britischen Pläne nicht ändern. Nun spielt der britische Spieler eine weitere „1er“ OPS Karte in die Schleife. Da die Schleife nun den Wert „2“ hat, aktiviert er Burgoyne für Bewegung. Nachdem seine Bewegung beendet ist, werden beide „1er“ OPS Karten auf den Abwurfstapel gelegt.

Beispiel: Von derselben Ausgangssituation wie oben ausgehend, unternimmt der amerikanische Spieler eine Aktion, auf die der britische Spieler meint reagieren zu müssen. Er spielt eine eigene Ereignis-Strategiekarte als Ereignis. Da dies das fortlaufende Spielen von Karten in die Schleife unterbricht, wird die *Operationen-Schleife* aufgegeben. Das Ereignis wird ausgeführt, die „1er“ OPS

Karte in der Schleife wird aber auf den Abwurfstapel gelegt. Der britische Spieler kann mit seiner nächsten OPS Karte eine neue Operationen-Schleife beginnen.

Beispiel: Von derselben Ausgangssituation wie oben ausgehend, ist die Operationen-Schleife auf zwei „1er“ OPS Karten angewachsen. Nach der zweiten amerikanischen Karte möchte der britische Spieler Cornwallis aktivieren. Obwohl sich bereits zwei „1er“ OPS Karten in der Schleife befinden, muss er eine weitere Karte hineinspielen, um den General zu aktivieren. Er kann weder ein Ereignis spielen und auch noch Cornwallis aktivieren noch kann er Cornwallis aktivieren, ohne eine Karte auszuspielen. Er spielt die verbliebene „1er“ OPS Karte in die Schleife und hat nun drei Operationspunkte, genug um jedweden britischen General zu aktivieren.

7.2 Generäle mit Feldzugs-Karten aktivieren

A. Mit einer Großer Feldzug-Ereignis-Strategiekarte kann ein Spieler bis zu drei seiner Generäle aktivieren, unabhängig von ihrem Strategiewert. Mit einer Feldzug-Ereignis-Strategiekarte kann ein Spieler bis zu zwei seiner Generäle aktivieren, unabhängig von ihrem Strategiewert. Der erste General muss seine komplette Aktivierung (einschließlich aller Schlachten) beenden, bevor der nächste General beginnt. Ein General kann nur einmal während eines Feldzugs oder Großen Feldzugs aktiviert werden, eine KE nicht von mehr als einem General bewegt werden. Der Spieler muss nicht angeben, welche Generäle mit der Karte aktiviert werden. Er bewegt einen General, wählt den anschließend zu aktivierenden General aus usw. – bis alle Generäle ihre Aktivierungen abgeschlossen haben.

B. Anlandung (Briten): Der britische Spieler kann nach dem Ausspielen einer Feldzug- oder Großer Feldzug-Ereignis-Strategiekarte, anstatt einen General zu aktivieren, Folgendes unternehmen: a) einen amerikanischen PK-Marker in einem nicht-blockierten Hafensfeld, das weder einen amerikanischen General, noch eine KE, noch den Kontinentalkongress enthält, drehen; oder b) einen britischen PK-Marker in einem unbesetzten, nicht-blockierten Hafensfeld platzieren. Keiner dieser beiden Optionen kann in einem befestigten Hafensfeld ausgeführt werden (siehe 2.1.C). Mit einer Feldzug- oder Großer Feldzug-Ereignis-Strategiekarte kann nur eine Anlandung ausgeführt werden.

Spielhinweis: Nachdem er einen amerikanischen PK-Marker gedreht hat, könnte der britische Spieler eine weitere Aktivierung derselben Feldzugs-Karte dazu nutzen, eine britische Seebewegung zu dem nun freundlichen Hafen durchzuführen.

7.3 Bewegungsablauf

- A.** Wenn aktiviert, darf ein General sich maximal vier Felder vom Ausgangsfeld entfernen (**Ausnahme:** amerikanischer Bewegungsvorteil, siehe 7.3.C). Während seiner Bewegung darf der General bis zu fünf KE mitführen. Er kann die Zusammensetzung seiner Armee durch das Aufnehmen und Absetzen von KE auf seinem Weg ändern; er darf sich aber niemals mit mehr als fünf KE bewegen.
- B.** Bewegung findet entlang der durchgezogenen und gestrichelten Linien statt, die angrenzende Felder verbinden. Die Bewegung einer Armee endet, wenn sie ein Feld betritt, das feindliche KE enthält (**Ausnahme:** Überrennen, siehe 9.7).

Die Bewegung ist vorüber, selbst wenn sich die feindliche Armee im Feld erfolgreich vor der Schlacht zurückzieht.

C. Besonderer amerikanischer Bewegungsvorteil: Amerikanische Generäle und die sie begleitenden KE dürfen sich bis zu fünf Felder bewegen, wenn sie weder Überrennen noch ihre Bewegung in einem Feld beenden, das von feindlichen KE besetzt ist (d.h., die Armee kann nicht fünf Felder ziehen und eine Schlacht initiieren). Amerikanische Generäle, die alleine ziehen, dürfen ebenfalls fünf Felder ziehen und unterliegen den normalen Bewegungsbeschränkungen (siehe 7.4). Eine amerikanische Armee kann britische Generäle ohne KE gefangen nehmen und trotzdem fünf Felder ziehen.

Besonderheit: Die „John Glovers Marblehead Regiment“ Ereignis-Strategiekarte aktiviert einen amerikanischen General, der für diese Aktivierung bis zu sechs Felder ziehen und eine Schlacht initiieren oder einmal oder mehrfach überrennen darf. Es gilt zu beachten, dass Ereigniskartentext immer Vorrang vor den Regeln hat.



Beispiel: General Gates und vier KE beginnen in Ninety-Six. Der amerikanische Spieler spielt eine „2er“ OPS Karte, um Gates zu aktivieren. Dieser bewegt sich über Camden nach Eutaw Springs, wo er zwei KE absetzt. Ein Feld weiter, in Charleston, warten drei KE. General Gates zieht dorthin und nimmt die KE auf (er hat nun das Maximum von 5). Er beendet seine Aktivierung nach einer weiteren Bewegung (insgesamt 4 Felder) in Savannah. Da Gates ein amerikanischer General ist und weder an einem Überrennen noch an einer Schlacht beteiligt war, hätte er theoretisch auch noch nach Augusta oder St. Mary's ziehen können (insgesamt 5 Felder).



- **D. Wildnis-Verbindung:** Das Überqueren einer gestrichelten Verbindung zählt als 3 betretene Felder. Amerikanische Armeen können entlang Wildnis-Verbindungen abfangen oder sich vor einer Schlacht zurückziehen. Siehe 7.4.D für Einschränkungen entlang der Falmouth-Quebec-Verbindung.

Beispiel: Das Bewegen von Fort Detroit nach Basset Town, PA, zählt als drei gezogene Felder. Eine britische Armee, die ihre Bewegung in Detroit begann, kann Point Pleasant, VA, in derselben Bewegung nicht erreichen, da dies als weitere drei gezogene Felder zählen würde.

7.4 Bewegungsbeschränkungen

Die folgenden Beschränkungen sind bei Bewegungen stets in Kraft:

- **A.** Um ein Feld zu betreten, das eine feindliche KE enthält, muss ein General mit mindestens einer eigenen KE ziehen. Ein General ohne KE darf durch ein Feld mit einem feindlichen General ohne begleitende KE ziehen, darf aber in diesem Feld die Bewegung nicht beenden.
- **B.** Kein allein ziehender General kann ein Feld betreten, in dem sich ein feindlicher PK-Marker befindet.
- **C.** Ein General kann seine Bewegung, seinen Rückzug oder sein Abfangen im selben Feld wie ein anderer eigener General beenden, egal ob dieser General KE besitzt oder nicht. Wenn ein General seine Bewegung im selben Feld, in dem sich bereits ein eigener General befindet, beendet, muss einer der Generäle – nach Wahl des Besitzers – ins Verstärkungsfeld platziert werden. General Washington kann *niemals* ins Verstärkungsfeld entfernt werden.
- **D.** Nur ein General im Spiel—Benedict Arnold—darf entlang der Verbindung Falmouth, MA und Quebec ziehen, abfangen oder sich zurückziehen. Arnold kann dies alleine oder mit KE tun. Diese Verbindung ist eine Wildnis-Verbindung und zählt als drei gezogene Felder.
- **E.** Wird eine *Feldzug-* oder *Großer Feldzug-*Karte gespielt, darf jede KE nicht von mehr als einem General bewegt werden. Jeder General darf auch nur einmal aktiviert werden.

7.5 Britische Seebewegung

Der britische Spieler kann Seebewegung dazu verwenden, Generäle (mit oder ohne KE) zwischen zwei geeigneten Häfen zu transferieren. Um Seebewegung zu beginnen, muss der aktivierte britische General seine Bewegung in einem erlaubten Hafefeld beginnen und seine *gesamte* Bewegung dazu verwenden, sich und bis zu 5 KE zu einem erlaubten Zielhafefeld zu transferieren. Jeder Hafen, der keine amerikanische KE oder keinen amerikanischen PK-Marker (selbst wenn das Feld auch von einem britischen General oder KE besetzt wird), enthält, ist für Seebewegung geeignet. Außerdem ist jeder Ausgangs- oder Zielhafen in einer blockierten Zone nicht für Seebewegung geeignet.

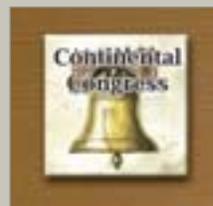
7.6 Generäle während der Bewegung gefangen nehmen

- **A.** Immer, wenn eine Armee ein Feld betritt, in dem sich nur ein feindlicher General, ohne KE, befindet (egal, ob während der Bewegung, beim Abfangen oder beim Rückzug), wird dieser General gefangen genommen. Er kommt ins Feld *Gefangene Generäle* auf dem Plan und wird während der Verstärkungsphase der folgenden Spielrunde (mit allen anderen gefangenen Generälen) ins Verstärkungsfeld der eigenen Seite gelegt (siehe auch 9.63).

Spielhinweis: Beide Seiten tauschten im Revolutionskrieg regelmäßig ihre hochrangigen Kriegsgefangenen aus. Obige Regel gibt dies wieder. Im Gegensatz dazu blieben Gefangene von niedrigem Rang für lange Zeit in verkommenen Gefangenenlagern.

- **B. SONDERREGEL: Die Gefangennahme von George Washington:** Wenn George Washington gefangen wird, wird er aus dem Spiel entfernt. Die Briten entfernen sofort fünf PK-Marker, aber nicht mehr als einen pro Kolonie (einschließlich Kanada) in beliebigen Feldern, die keine amerikanische KE, keinen amerikanischen General oder den Kontinentalkongress enthalten. Außerdem wird der Marker *Französische Allianz* um drei Felder nach links verschoben, wenn Frankreich noch nicht in den Krieg eingetreten ist.

7.7 Den Kontinentalkongress auflösen



Wenn eine britische Armee das Feld mit dem Kontinentalkongress („Continental Congress“) betritt und sich dort keine amerikanische KE aufhält, löst sich der Kontinentalkongress auf. Die britische Armee kann ihre Bewegung fortsetzen.

Wenn eine Schlacht oder ein Überrennen im Feld mit dem Kontinentalkongress stattfindet und die amerikanische Armee eliminiert wird oder sich zurückziehen muss, löst sich der Kontinentalkongress auf. Wenn aufgelöst, wird der Marker „Continental Congress“ ins Feld *Auflösung des Kongresses* auf dem Plan verschoben. Der Spielstein gelangt in der Politischen Kontrollphase zurück ins Spiel. **Achtung:** Der amerikanische Spieler ist in vielen Dingen stark eingeschränkt, solange der Kongress aufgelöst ist (siehe 10.11.A.iv).

7.8 Abfangen (nur amerikanischer Spieler)

- **A.** Unter bestimmten Umständen können amerikanische Armeen sich bewegende britische Armeen abfangen. Der amerikanische Spieler kann einen Abfang-Versuch unternehmen, abhängig von einigen Bedingungen, wenn eine britische Armee in ein angrenzendes Feld zieht, das einen amerikanischen PK-Marker enthält. Um zu ermitteln, ob der Abfang-Versuch erfolgreich war, würfelt der amerikanische Spieler mit einem Würfel und vergleicht das Ergebnis mit dem Beweglichkeitswert des abfangenden Generals. Das Abfangen ist erfolgreich, wenn das Ergebnis gleich oder kleiner ist als der Beweglichkeitswert, ansonsten schlägt der Versuch fehl.
- **B.** Abfangen kann nicht in Felder versucht werden, die schon britische KE enthielten, bevor die sich bewegende Armee ins Feld zog. Britische Armeen, die Seebewegung nutzten (siehe 7.5) können nicht abgefangen werden. Britische Generäle, die ohne KE ziehen, dürfen ebenfalls nicht abgefangen werden.
- **C.** Nach erfolgreichem Abfangen werden der abfangende General und all KE in seinem Feld ins Feld gestellt, das gerade von der britischen Armee betreten wurde. (**Ausnahme:** *Ist der abfangende General mit mehr als fünf KE in einem Feld, werden nur 5 KE mitgenommen.*) Abfangen beendet die britische Bewegung sofort und führt zur Schlacht (siehe 9.2).
- **D.** Amerikanische Armeen können in Felder hinein abfangen, in denen sich schon amerikanische KE befinden. In diesem Fall kann es passieren, dass der amerikanische Spieler einen überzähligen General seiner Wahl vor der Schlacht

ins Verstärkungsfeld legen muss. Nachdem er abgefangen hat, darf der amerikanische Spieler nicht versuchen, sich vor einer Schlacht zurückzuziehen.

- **E.** Mehrere Armeen können versuchen, in dasselbe Feld abzufangen. Der erste erfolgreiche Versuch beendet aber sofort die britische Bewegung, führt zur Schlacht und verhindert jedwedes weitere Abfangen von anderen Armeen während der Aktivierung. Keine Armee kann mehr als einmal *pro ausgespielter Strategiekarte des Briten* versuchen abzufangen; d.h., während einer britischen *Feldzug-* oder *Großer Feldzug-*Karte kann jede amerikanische Armee nur einen Abfang-Versuch unternehmen. Ob der Abfang-Versuch erfolgreich ist oder nicht spielt dabei keine Rolle. Eine Armee, die einen Abfang-Versuch unternommen hat, darf bis zur nächsten ausgespielten Strategiekarte nicht versuchen, vor einer Schlacht zurückzuziehen.
- **F.** Wenn ein Abfang-Versuch erfolgreich ist, wird angenommen, dass die abfangende Armee im Feld ist, *bevor* die sich bewegende britische Armee dort eintrifft. Wenn die amerikanische Armee anschließend gezwungen wird, sich zurückzuziehen, darf sie jeden möglichen, legalen Rückzugsweg vom Feld nehmen. Sie muss nicht ins Feld zurück, von dem sie aus abgefangen hat. Würde die britische Armee zum Rückzug gezwungen, müsste sie ins Feld ziehen, aus dem sie kam, bevor sie abgefangen wurde, selbst wenn dies ein Feld mit amerikanischem PK-Marker wäre und sie deshalb kapitulieren müsste (siehe 9.63).



Beispiel: Eine britische Armee betritt ein Feld, das einen amerikanischen PK-Marker enthält und angrenzend ist zu einer amerikanischen Armee unter Führung von General Arnold. Der amerikanische Spieler versucht das Abfangen und würfelt. Da Arnolds Beweglichkeitswert 2 beträgt, gelingt der Versuch bei einer 1 oder 2. Wenn erfolgreich, werden Arnold und seine Armee (bis zu 5 KE) ins „Abfang-Feld“ platziert und es kommt zur Schlacht. Bei einem Würfelerggebnis von 3 bis 6 schlägt der Versuch fehl und die britische Armee kann ihre Bewegung fortsetzen. Wenn die britische Armee während des Ausspielens ihrer Strategiekarte Arnolds Armee angreift (da sie dessen Feld betritt), darf Arnold nicht versuchen, sich vor der Schlacht zurückzuziehen.

7.9 Rückzug vor der Schlacht (nur amerikanischer Spieler)

- **A.** Wenn eine britische Armee ein Feld betritt, in dem sich eine amerikanische Armee aufhält, kann der amerikanische Spieler versuchen, sich vor der Schlacht zurückzuziehen. Dazu würfelt der amerikanische Spieler und vergleicht das Ergebnis mit seinem Beweglichkeitswert. Ist das Würfelerggebnis gleich hoch oder kleiner als der Beweglichkeitswert, ist der Rückzugs-Versuch erfolgreich.

Sonderregel: Washington und Greene besitzen einen besonderen +2 Modifikator zum Beweglichkeitswert, wenn sie versuchen, sich vor einer Schlacht zurückzuziehen.

Zur Erinnerung: Eine amerikanische Armee, die einen Abfang-Versuch unternommen hat (erfolgreich oder nicht), darf nicht versuchen, sich vor der Schlacht zurückzuziehen, wenn sie später, während dieselbe Strategiekarte „gilt“, von einer britischen Armee angegriffen wird.

- **B.** Wenn der Rückzugsversuch vor der Schlacht erfolgreich ist, zieht sich die amerikanische Armee gemäß den Schlachtrückzugsregeln und – einschränkungen zurück (siehe 9.61). Hat die amerikanische Armee mehr als 5 KE, ziehen sich nur der General und 5 KE zurück. Alle verbliebenen KE tragen eine Schlacht aus oder werden überrannt. Ist der Rückzugsversuch vor der Schlacht nicht erfolgreich, kommt es sofort zur Schlacht (siehe 9.2). Die britische Armee muss in jedem Fall in dem gerade frei gemachten Feld stoppen, selbst wenn sie einen zurückgelassenen amerikanischen KE überrannt hat. Alle erwünschten Abfang-Versuche, die aus der Bewegung der britischen Armee ins Feld resultieren, müssen ausgeführt werden, bevor der Rückzug vor der Schlacht-Versuch gemacht wird.

- **C.** Es existiert kein Limit, wie oft eine amerikanische Armee in einer Strategiephase versuchen kann, sich vor einer Schlacht zurückzuziehen. Dies bedeutet, eine amerikanische Armee, die während jeder Aktivierung einer britischen *Großer Feldzug-*Karte angegriffen wird, kann versuchen, sich jedes Mal zurückzuziehen.



8.0 VERSTÄRKUNGEN

Während der Verstärkungsphase (siehe 5.1) werden gefangene Generäle „repatriert“ und mögliche verstärkende britische KE ermittelt. Das Einbringen von Verstärkungen während der Strategiephase ist optional – kein Spieler muss dies tun.



8.1 Britische Verstärkungen

- **A.** Während der Verstärkungsphase transferiert der britische Spieler alle eigenen Generäle, die sich im *Gefangene Generäle*-Feld befinden, in sein Verstärkungsfeld auf dem Plan. Außerdem platziert er die Anzahl von KE, die der Ziffer unterhalb der Spielrundenleiste auf dem Plan entspricht, in sein Verstärkungsfeld. Diese KE werden zu eventuell bereits dort befindlichen KE addiert. Es existiert kein Limit, wie viele britische KE im Verstärkungsfeld bleiben dürfen.
- **B.** *Einmal* in der Strategiephase jeder Spielrunde kann der britische Spieler Verstärkungen ins Spiel bringen, indem er eine OPS Karte (mit beliebigem „Wert“) ins britische Verstärkungs-Karten-Feld spielt. Das Spielen der Karte in dieses Feld dient als Erinnerung für beide Spieler, dass der Brite seine Verstärkungsaktivität ausgeführt hat.
- **C.** Um Verstärkungen ins Spiel zu bringen, darf der britische Spieler eine beliebige Anzahl von KE aus dem Verstärkungsfeld zu einem nicht-blockierten Hafensfeld transferieren, das weder amerikanische KE noch einen amerikanischen PK-Marker enthält. Der britische Spieler darf, muss aber nicht, zusätzlich einen General aus dem Verstärkungsfeld in dieses Feld verlegen. Befindet sich bereits ein britischer General im Feld und ein neuer wird verlegt, wird der „alte“ General ins Verstärkungsfeld entfernt.

Achtung: Der General und alle gewünschten KE (es dürfen KE im Verstärkungsfeld zurückbleiben) treffen im selben erlaubten Hafensfeld ein. Mehr als 5 KE dürfen transferiert werden und Verstärkungen dürfen zu bereits im Feld befindlichen KE addiert werden.

8.2 Amerikanische Verstärkungen

- **A.** Während der Verstärkungsphase (siehe 5.1) transferiert der amerikanische Spieler amerikanische Generäle, die sich gegenwärtig im Feld *Gefangene Generäle* befinden, in sein Verstärkungsfeld.
- **B.** *Zweimal* während der Strategiephase von jeder Spielrunde kann der amerikanische Spieler über das Ausspielen einer OPS Karte (mit beliebigem „Wert“) in eine der beiden amerikanischen Verstärkungs-Karten-Felder Verstärkungen ins Spiel bringen. Das Spielen einer Karte in ein Feld dient als Erinnerung für beide Spieler, dass der Amerikaner eine seiner beiden Verstärkungsaktivitäten ausgeführt hat.
- **C.** Um Verstärkungen ins Spiel zu bringen, darf der amerikanische Spieler aus seinem Vorrat so viele KE wie die Ziffer der OPS Karte anzeigt (d.h., bei einer „3er“ OPS Karte 3 KE) zu einem beliebigen Feld auf dem Plan bringen, das keine britische KE oder keinen britischen PK-Marker enthält. Außerdem darf er einen General aus dem amerikanischen Verstärkungsfeld ins selbe Feld transferieren. Befindet sich bereits ein amerikanischer General in diesem Feld, nimmt der neue General seinen Platz ein und der „alte“ General wandert ins Verstärkungsfeld. Der ersetzte General kann in einer späteren Verstärkungsaktion derselben Spielrunde wieder ins Spiel gelangen. Washington kann niemals ins Verstärkungsfeld geschickt werden; wenn also KE ins Feld von Washington transferiert werden, darf zusätzlich kein General geschickt werden.

Hinweis: Wenn es der PK-Marker-Status erlaubt, können beide Spieler Verstärkungen in ein Feld schicken, das nur einen feindlichen General (ohne KE) enthält. In diesem Fall wurde der General gefangen genommen.



9.0 SCHLACHTEN

Schlachten werden in zwei Abschnitten ausgetragen. Zuerst wird der Gewinner durch modifizierte Würfelwürfe ermittelt. Wenn ein Sieger feststeht, werden die Verluste (in KE) für beide Seiten ermittelt und der Verlierer, wenn er nicht alle KE verloren hat, zieht sich zurück. Kampfwürfelwürfe werden durch die Stärke der Armee, den taktischen Wert des Generals, Schlachtkarten und eine Reihe weiterer Faktoren beeinflusst.

9.1 Definitionen

Eine Schlacht findet statt, wenn sich ein aktivierter General und seine Armee, nachdem alle Abfang- und Rückzug vor einer Schlacht-Versuche ausgeführt wurden, in einem Feld mit feindlichen KE befinden. Unter bestimmten Umständen kann es stattdessen zu einem Überrennen (siehe 9.7) kommen – in diesem Fall dürfen der aktivierte General und seine Armee die Bewegung fortsetzen. Der aktivierte General und seine Armee sind *immer* der Angreifer, selbst wenn ein Abfang-Versuch erfolgreich war und es zu einer „ungeplanten“ Schlacht kam.

Spielhinweis: Die abfangende Armee wird ins Feld platziert, bevor die angreifende Armee eintrifft und die Schlacht auslöst. Die abfangende Armee bleibt der Verteidiger, da sie das Schlachtfeld auswählen, ihre Positionen vorbereiten und den Angreifer überraschen konnte. Zwei solcher Schlachten fanden bei *Monmouth* und *Cowpens* statt. Abfang-Versuche ergeben sich nur auf amerikanischen PK-Markern. Dies repräsentiert sowohl das Fehlen von königstreuen Führern als auch die Anwesenheit von amerikanischen Irregulären, die britische Aufklärung und das Einholen von Informationen erschwerten.

9.2 Ablauf einer Schlacht

Schritt 1: Wenn er es wünscht, spielt der Angreifer eine Schlachtkarte aus oder wirft eine Ereignis-Strategiekarte ab (6.33). Dann darf der Verteidiger eine Schlachtkarte ausspielen oder eine Ereignis-Strategiekarte abwerfen. Jeder Spieler darf nur eine Karte spielen oder abwerfen. (**Achtung:** Wenn das Ereignis „*Benedict Arnolds Verrat...*“ ausgespielt und nicht vom amerikanischen Spieler abgeworfen wird, werden alle auf der Karte aufgeführten Aktionen sofort ausgeführt. Wenn nun die Bedingungen für Überrennen erfüllt sind, wird anstatt der Schlacht ein Überrennen ausgeführt. Arnold kann vom Schlachtfeld oder jedem anderen Feld des Spielplans entfernt werden. Wird Arnold vom Schlacht-Feld entfernt, trägt die amerikanische Armee, selbst wenn sie angreift, die Schlacht weiter aus.)

Schritt 2: Jeder Spieler würfelt, um den tatsächlichen Schlachtwert des Generals für diese Schlacht zu ermitteln (siehe Tabelle 9.3).

Schritt 3: Die Spieler ermitteln die Gesamt-WWM für jede Seite, indem sie Tabelle 9.4 konsultieren.

Schritt 4: Jeder Spieler würfelt und addiert den WWM für seine Seite. Ist die Summe des Angreifers höher oder gleich hoch als die Verteidiger-Summe, gewinnt der Angreifer die Schlacht.

Schritt 5: Beide Seiten ermitteln ihre KE-Verluste (siehe 9.5).

Schritt 6: Der Verlierer (bei entsprechend hohen Verlusten kann dies nur ein General sein) zieht sich gemäß 9.6 zurück.

Schritt 7: Gewinnen die Amerikaner, rückt der Marker Französische Allianz ein Feld nach rechts (12.1). Haben die Briten 3 KE oder mehr verloren (einschließlich Kapitulation, 9.63), wird der Spielrundenanzeiger auf die Seite „No Regulars“ gedreht, wenn der Vorteil „Reguläre“ noch gegeben ist.

9.3 Das Ermitteln des tatsächlichen Schlachtwerts eines Generals

Der mögliche Schlachtwert eines Generals umfasst die potentielle Einflussnahme, die ein General und seine Untergebenen auf den Ausgang einer Schlacht nehmen können. Für jeden General wird gewürfelt. Bei einer 1-3 wird der Schlachtwert des Generals halbiert (abgerundet); bei einer 4-6 erhält der General den vollen, aufgedruckten Schlachtwert. **Wichtige Ausnahme:** Der tatsächliche Schlachtwert eines Generals kann *niemals* größer sein als die Anzahl der eigenen KE im Feld. Hat eine Seite keinen General in der Schlacht, ist ihr tatsächlicher Schlachtwert automatisch „0“. Der tatsächliche Schlachtwert wird bei jeder Seite in den Gesamt-WWM der Schlacht eingerechnet, s.u.

Tabelle 9.3: Der tatsächliche Schlachtwert

Würfelwurf	Schlachtwert des Generals
1-3	Der General erhält die Hälfte (abgerundet) seines Schlachtwertes als WWM – aber niemals einen WWM größer als die Anzahl der KE in seiner Armee.
4-6	Der General erhält seinen aufgedruckten Schlachtwert als WWM - – aber niemals einen WWM größer als die Anzahl der KE in seiner Armee.

9.4 Kampf-Würfelwurf-Modifikatoren

Jede Seite kalkuliert einen Gesamt-Kampf-WWM – siehe die Tabelle unten und die darauf folgenden Erläuterungen.

Tabelle 9.4 Kampf-Würfelwurf-Modifikatoren

+X	X ist die Anzahl der KE der Seite
+Y	Y ist der tatsächliche Kampfwert des Generals der Seite (9.3)
+1	Vorteil der britischen Regulären (9.41)
+1	Unterstützung durch die Royal Navy (9.42)
+1	Miliz (9.43)
+2	Amerikanische Winteroffensive (9.44)
+2	Schlachtkarte (9.45)
+1	Abwurf einer gegnerischen Ereigniskarte (9.45)
+1	Abfangen (9.46)

9.41 Britische Reguläre

Während der Spielvorbereitung wird der Spielrundenanzeiger mit der Seite „Regulars“ nach oben auf die Spielrundenleiste gelegt. Die Briten erhalten in allen Schlachten einen +1 WWM, bis der Vorteil der britischen Regulären verloren ist. Der Vorteil wird sofort verloren, wenn die Briten 3 oder mehr KE in einer einzelnen Schlacht oder durch Kapitulation (siehe 9.63) verlieren. Die Briten können den Vorteil auch durch das Ausspielen der Ereignis-Strategiekarte „Baron von Steuben bildet die Kontinentalarmee aus“ verlieren.

Wenn der Vorteil der britischen Regulären verloren ist, wird der Spielrundenanzeiger auf die Seite „No Regulars“ gedreht und verbleibt auf dieser Seite bis zum Spielende. Wenn der Vorteil während einer der Aktivierungen einer *Feldzug-* oder *Großer Feldzug-*Ereigniskarten verloren wird, ist der Vorteil sofort verloren und zählt nicht für weitere Schlachten, die möglicherweise durch die Aktivierungen der Karte ausgetragen werden. Wenn der Vorteil verloren wird, wird zudem der Marker „Französische Allianz“ um 2 Felder nach rechts verschoben (wenn Frankreich nicht schon in den Krieg eingetreten ist, siehe 12.1).

9.42 Die Royal Navy

Der britische Spieler erhält einen +1 WWM für die Unterstützung der Royal Navy, wenn die Schlacht in einem Hafengebiet ausgetragen wird (unabhängig vom politischen Kontrollstatus des Hafens). (**Ausnahme:** Wenn die Schlacht in einem befestigten Hafengebiet stattfindet [in Charleston SC, Philadelphia PA, Quebec oder Montreal], zählt der WWM nur, wenn das Feld einen britischen PK-Marker enthält.) Die Briten erhalten den +1 WWM nicht, wenn die Schlacht in einem Hafengebiet stattfindet, das sich in einer blockierten Zone befindet (siehe 12.3).





9.43 Miliz

Die Seite, die die größere Anzahl an PK-Markern in der Kolonie besitzt, erhält einen WWM von +1 für das Kontrollieren der Miliz. Haben beide Seiten dieselbe Anzahl an PK-Markern in einer Kolonie, erhält keine Seite den WWM. Um die kanadische Miliz zu kontrollieren, müssen Montreal und Quebec kontrolliert werden.

9.44 Die amerikanische Winteroffensive

Wenn eine amerikanische Armee unter dem Befehl von Washington der Angreifer ist und mit der letzten ausgespielten Strategiekarte der Strategiekartenphase aktiviert wurde, erhält der amerikanische Spieler einen +2 WWM. Wenn die letzte ausgespielte Strategiekarte eine *Feldzug-/Großer Feldzug*-Karte war, erhält Washingtons Armee (und nur sie) den WWM unabhängig von der Abfolge der Aktivierungen.

9.45 Bonus durch Schlachtkarten

Ereignis-Strategiekarten können dazu verwendet werden, einen Schlacht-WWM beizusteuern. Während Schritt 1 einer Schlacht (siehe 9.2) kann jeder Spieler (beginnend mit dem Angreifer) eine Ereignis-Strategiekarte ausspielen oder abwerfen, um einen WWM zu erlangen (siehe 6.33). Ereignis-Strategiekarten, die Schlachtkarten sind (mit farbigem Band oben) bringen einen +2 WWM. Eine abgeworfene Ereignis-Strategiekarte bringt einen +1 WWM. (**Zur Erinnerung:** Regel 6.33 erlaubt nicht das Wiederaufnehmen einer Ereignis-Strategiekarte, die abgeworfen wurde, um den +1 WWM in einer Schlacht zu erlangen.)

Ereignis-Strategiekarten, die für diese Gelegenheit verwendet werden, zählen nur für eine einzelne Schlacht, selbst wenn sie bei einer *Feldzug-/Großer Feldzug*-Aktivierung gespielt wurden. Wurden Schlachtkarten während Schlachten eines *Feldzug-* oder *Großen Feldzug*-Ereignisses gespielt, wird solange mit dem Nachziehen von Karten gemäß der Karteninstruktionen gewartet, bis alle Aktivierungen des *Feldzugs/Großen Feldzugs* vorüber sind.

9.46 Bonus durch Abfangen

Die amerikanische Seite erhält einen +1 WWM, wenn ihr ein erfolgreicher Abfang-Versuch gelang; siehe 7.8.

9.5 Schlachtverluste

In Schritt 5 einer Schlacht ermitteln beide Seiten ihre Verluste. Der Verlierer einer Schlacht würfelt mit einem Würfel:

- * Bei einer 1, 2 oder 3 verliert er 1 KE;
- * bei einer 4 oder 5 verliert er 2 KE;
- * Bei einer 6 verliert er 3 KE.

Der Sieger einer Schlacht würfelt mit einem Würfel:

- * Hatte der Verlierer keinen General, verliert der Sieger 1 KE bei einer gewürfelten 1.
- * Hatte der Verlierer-General einen Beweglichkeitswert von 1, verliert der Sieger 1 KE bei einer gewürfelten 1 oder 2.
- * Hatte der Verlierer-General einen Beweglichkeitswert von 2, verliert der Sieger 1 KE bei einer gewürfelten 1, 2 oder 3.
- * Hatte der Verlierer-General einen Beweglichkeitswert von 3, verliert der Sieger 1 KE bei einer gewürfelten 1-4.

Achtung: Verluste können dazu führen, dass ein siegreicher General über keine KE mehr verfügt. Wenn sich in diesem Fall der General auf einem unkontrollierten Feld oder einem Feld mit eigenem PK-Marker befindet, bleibt er auf dem Plan (ohne KE). Befindet er sich jedoch auf einem Feld mit feindlichem PK-Marker, wurde er gefangen genommen.

9.6 Rückzüge

9.61 Ablauf

- **A.** Der General und die Armee, die die Schlacht verloren haben, müssen zu einem angrenzenden Feld zurückziehen, in dem sich weder ein feindlicher KE noch ein feindlicher PK-Marker befinden. Ist dies unmöglich, müssen General und Armee kapitulieren (siehe 9.63).
- **B.** Zusätzlich zu A. oben, müssen im Falle einer Angreifer-Niederlage der überlebende General und seine Armee in das Feld zurückziehen, von dem sie aus das Schlachtfeld betreten haben. Verliert der Verteidiger die Schlacht, müssen der überlebende General und seine Armee in ein beliebiges Feld zurückziehen, aus dem der Angreifer *nicht* das Schlachtfeld betreten hat. Die sich zurückziehende Truppe darf sich nicht „aufspalten“ – alle müssen ins selbe Feld zurückziehen. Eine verteidigende Armee, die abgefangen hat, muss sich *nicht* ins Feld zurückziehen, von dem sie abgefangen hat.

9.62 Britischer Rückzug über See

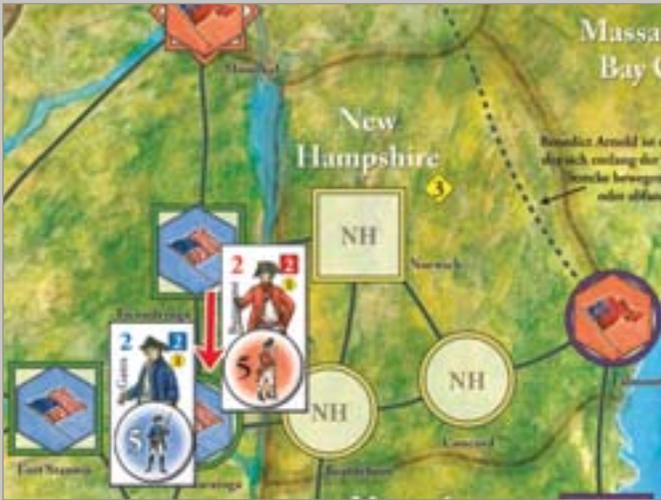
Ein verteidigender britischer General und alle überlebenden KE, die eine Schlacht in einem Hafensfeld verloren haben, können unter bestimmten Umständen über See zurückziehen. Rückzug über See ist nur erlaubt, wenn das Schlacht-Feld nicht blockiert oder befestigt (Charleston SC, Philadelphia PA, Quebec, Montreal) ist und keinen britischen PK-Marker enthält. Die sich zurückziehende Truppe kann zu einem beliebigen anderen nicht-blockierten Hafen zurückziehen, der weder eine amerikanische KE noch einen amerikanischen PK-Marker aufweist. Der britische Spieler darf sich zu einem Rückzug per See entscheiden, selbst wenn andere „legale“ Rückzugsmöglichkeiten existieren. Der Brite darf sich nicht über See zurückziehen, wenn er der Angreifer ist, da dieser ins Feld zurückziehen muss, von dem aus er das Schlachtfeld betreten hat. Amerikanische und französische Generäle und ihre KE können niemals über See zurückziehen.

9.63 Kapitulation

Wenn sich ein General und seine überlebenden KE nicht „legal“ zurückziehen können, müssen sie kapitulieren. Kapitulierende KE sind eliminiert, kapitulierende Generäle sind gefangen und werden ins Feld *Gefangene Generäle* auf dem Plan gelegt (siehe 7.6).

- **A.** Wenn der Angreifer die Schlacht von einem Feld betritt, das einen feindlichen PK-Marker enthält und anschließend verliert, muss die angreifende Armee kapitulieren, da sie ins Feld zurückziehen muss, von dem sie das Schlachtfeld betrat. Dieses Feld enthält jedoch einen feindlichen PK-Marker.
- **B.** Der verteidigende General und alle überlebenden KE müssen kapitulieren, wenn:
 - * Alle zum Schlachtfeld angrenzenden Felder feindliche KE oder PK-Marker aufweisen, und
 - * ein Rückzug über See unmöglich ist, und
 - * das einzig übriggebliebene Feld das Feld ist, von dem der Angreifer das Schlachtfeld betreten hat (dies ist kein „legales“ Rückzugsfeld für den Verteidiger).

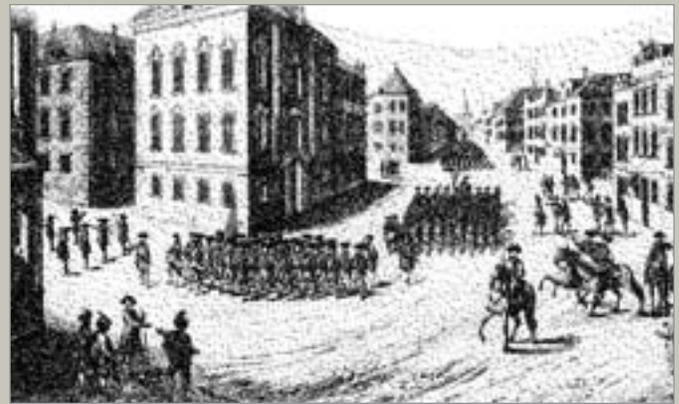
Spielhinweis: Eine Armee aus einem feindlich kontrollierten Feld in eine Schlacht zu führen, ist sehr riskant. Verliert die Armee die Schlacht, muss sie kapitulieren. Dies passierte General Burgoyne in der Schlacht von Saratoga.



Schlachtbeispiel: General Burgoyne und 5 KE marschieren von Ticonderoga nach Saratoga. Dort befinden sich der amerikanische General Gates und 5 KE. Da er sich nicht zurückziehen will, kommt es zur Schlacht. Die Briten werfen eine Ereigniskarte ab, um einen +1 WWM zu bekommen. Die Amerikaner spielen die Schlachtkarte „Morgans Schützen“ und bekommen so einen +2 WWM. Nun würfelt jeder Spieler, um den tatsächlichen Schlachtwert des Generals zu ermitteln. Burgoyne würfelt eine „4“ und bekommt seinen vollen Schlachtwert von „2“ als +2 WWM. Gates würfelt eine „1“ und erhält die Hälfte seines möglichen Schlachtwerts – ein +1 WWM. Beide Seiten addieren jetzt ihre Kampf-WWM: Die Briten erhalten ein +5 für ihre 5 KE, +2 für General Burgoynes Schlachtwert (s.o.), +1 für britische Reguläre (immer noch wirksam) und +1 für das Abwerfen der Ereigniskarte = +9. Die Amerikaner bekommen +5 für 5 KE, +1 für Gates' Schlachtwert (s.o.), +1 für die Miliz von New York (die Amerikaner kontrollieren die Mehrzahl der PK-Marker in der Kolonie) und +2 für die Schlachtkarte = +9. Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel und zählt zum Ergebnis den Modifikator hinzu. Die Briten werfen eine „3“ = 12; die Amerikaner würfeln eine „4“ = 13. Der modifizierte Würfelwurf des Angreifers muss mindestens gleich hoch sein wie der des Verteidigers, um die Schlacht zu gewinnen. In diesem Fall ist der modifizierte Würfelwurf des Verteidigers jedoch höher und die Amerikaner gewinnen! Nun müssen die Verluste ermittelt werden. Die Briten haben die Schlacht verloren und würfeln deshalb auf der Tabelle „Schlachtverluste“ (9.5). Eine „5“ ergibt 2 KE Verluste und Rückzug. Die Amerikaner überprüfen, ob sie Verluste haben. Der Beweglichkeitswert des unterlegenen Generals ist „1“. Eine gewürfelte „2“ auf Tabelle 9.5 ergibt einen Verlust von 1 KE. Der Gewinner verliert niemals mehr als 1 KE und häufig gar nichts. Nun muss sich der Verlierer-General mit den Resten der Armee zurückziehen. Da Burgoyne der Angreifer war, muss er sich in das Feld zurückziehen, aus dem er gekommen ist - Ticonderoga. Dieses Feld ist jedoch amerikanisch kontrolliert. So muss Burgoyne kapitulieren. Burgoyne wird ins Feld „Gefangene Generäle“ gelegt; die 3 KE werden vom Plan entfernt und gelangen in den Vorrat des Spielers. Da die Briten 3 oder mehr KE in der Schlacht verloren haben, verlieren sie den Vorteil der Regulären bis zum Spielende. Um dies anzuzeigen, wird der Spielrundenanzeiger auf dem Plan gedreht. Der Marker „Französische Allianz“ wandert um insgesamt drei Felder nach rechts – ein Feld für den amerikanischen Sieg und 2 Felder für den Verlust des britischen Regulären-Bonus.

9.7 Überrennen

Es kommt zu einem Überrennen, wenn sich ein aktivierter General mit 4 oder 5 KE in ein Feld bewegt, das nur von 1 KE (ohne General) besetzt ist. Der sich bewegende General erklärt das Überrennen, entfernt die feindliche KE und darf weiter ziehen, so er noch Bewegungspunkte übrig hat. Abfang-Versuche werden ausgeführt, bevor das Überrennen erfolgt. Nach einem erfolgreichen Überrennen würfelt die aktivierte Armee *nicht* für Verluste. Befindet sich im Feld ein feindlicher General mit KE oder mehr als 1 KE, muss die angreifende Armee ihre Bewegung beenden und es kommt zur Schlacht. (**Achtung:** Wurde der Arnold-Spielstein als Folge der „Benedict Arnolds Verrat...“-Schlachtkarte entfernt, wird der General während Schritt 1 der Schlacht entfernt. Bleibt dann nur noch 1 amerikanische KE zurück und erfolgt ein britischer Angriff mit 4 oder 5 KE, kommt es zu einem Überrennen. Greifen die Amerikaner an und Arnold wird entfernt, kommt es zur Schlacht und zu keinem Überrennen, selbst sie mit 4 oder 5 KE angreifen).



10.0 POLITISCHE KONTROLLE

- **A.** Die politische Kontrolle über die Kolonien und Kanada entscheidet, wer eine Partie **Washington's War** gewinnt. Die politische Kontrolle einer Kolonie wird über die Anzahl der PK-Marker ermittelt. Jedes Feld auf dem Plan ist entweder:
 - * unter amerikanischer Kontrolle (mit amerikanischem PK-Marker);
 - * unter britischer Kontrolle (mit britischen PK-Marker);
 - * unkontrolliert (kein PK-Marker im Feld).
 Kein Feld kann mehr als einen PK-Marker aufweisen.
- **B.** Eine Kolonie wird von der Seite kontrolliert, die die größere Anzahl an PK-Markern in ihr besitzt. Besitzen beide Seiten dieselbe Anzahl oder befinden sich keine PK-Marker in der Kolonie, ist die Kolonie unkontrolliert. Kanada ist keine Kolonie, zählt aber trotzdem bei den Siegbedingungen (siehe 13.0). Um Kanada zu kontrollieren, muss eine Seite sowohl Montreal als auch Quebec kontrollieren. Die Kontrolle von Fort Detroit ist nicht relevant, wenn die Kontrolle Kanadas ermittelt wird.
- **C.** Die Spieler können eigene PK-Marker platzieren und feindliche Marker entfernen, wenn sie während der Strategiephase Strategiekarten ausspielen (siehe 53). Sie können ebenfalls durch bestimmte Aktionen in der Politischen Kontrollphase (siehe 5.6) eigene PK-Marker platzieren und feindliche Marker entfernen.

10.1 Das Platzieren und Entfernen von PK-Markern in der Strategieweise

10.11 Das Platzieren und Drehen von PK-Markern durch OPS Karten

Jede Seite hat leicht unterschiedliche Regeln für das Platzieren von PK-Markern durch OPS Karten.

A. Amerikaner:

(i.) Um PK-Marker zu platzieren oder zu drehen, spielt der amerikanische Spieler eine OPS Karte mit der Vorderseite nach oben auf den Abwurfstapel. Die Ziffer auf der Karte sagt aus, wie viele PK-Aktionen ausgeführt werden dürfen, d.h., wie viele PK-Marker potentiell platziert und gedreht werden dürfen.



Beispiel: Mit einer „3er“ OPS Karte kann der amerikanische Spieler bis zu 3 amerikanische PK-Marker platzieren oder bis zu 3 britische PK-Marker auf die amerikanische Seite drehen oder eine Kombination aus Platzieren und Drehen ausführen.

(ii.) Als eine PK-Aktion kann der amerikanische Spieler einen amerikanischen PK-Marker in ein Feld legen, das weder einen PK-Marker einer Seite noch eine britische KE enthält. (**Ausnahme:** Siehe iv. unten.)

(iii.) Als eine PK-Aktion kann der amerikanische Spieler einen britischen PK-Marker auf die amerikanische Seite drehen, wenn sich im Feld ein amerikanischer General befindet. Der amerikanische General benötigt keine ihn begleitende KE. **Achtung:** Generäle ohne KE dürfen nicht in Felder mit feindlichen PK-Markern ziehen (siehe 74). Die Situation, dass sich ein amerikanischer General in einem Feld mit einem britischen PK-Marker befindet, kann nur durch einige indirekte Bewegungen/Ereignisse eintreten.

Spielhinweis: Diese Regel ist geringfügig anders als die Regeln „für Briten“ und gibt den Amerikanern einen leichten Vorteil. Sie simuliert die Fähigkeit der amerikanischen politischen und militärischen Führer, den revolutionären Geist in Gebieten neu zu entfachen, die von britischen Truppen nur schwach besetzt waren.

(iv.) Auflösung des Kontinentalkongresses („Die Pennsylvania und New Jersey Linieninfanterie meutert“): Der amerikanische Spieler darf keine OPS Karte spielen oder Ereigniskarte abwerfen, um PK-Marker zu platzieren, wenn der Kontinentalkongress aufgelöst ist (siehe 7.7) oder wenn die „Die Pennsylvania und New Jersey Linieninfanterie meutert“ Ereignis-Strategiekarte als Ereignis in der laufenden Spielrunde gespielt wurde. Die Amerikaner dürfen weiterhin PK-Marker mit OPS Karten drehen (siehe iii. oben). Zudem können die Amerikaner weiterhin PK-Marker durch das Abwerfen von Ereigniskarten (siehe 6.32 B.iii.) entfernen und Ereigniskarten spielen, um PK-Marker zu platzieren.

B. Briten:

(i.) Um PK-Marker zu platzieren oder zu drehen, spielt der britische Spieler eine OPS Karte mit der Vorderseite nach oben auf den Abwurfstapel. Die Ziffer auf der Karte sagt aus, wie viele PK-Aktionen ausgeführt werden dürfen, d.h., wie viele PK-Marker potentiell platziert und gedreht werden dürfen.



Beispiel: Mit einer „2er“ OPS Karte kann der britische Spieler bis zu 2 britische

PK-Marker platzieren oder bis zu 2 amerikanische PK-Marker auf die britische Seite drehen oder eine Kombination aus Platzieren und Drehen ausführen.

(ii.) Als eine PK-Aktion kann der britische Spieler einen britischen PK-Marker in ein Feld legen, das weder einen PK-Marker einer Seite noch eine amerikanische Einheit enthält. **Wichtig:** Alle neuen britischen PK-Marker müssen in Felder *angrenzend* zu Feldern gelegt werden, die bereits britische PK-Marker aufweisen. Durch die gespielte OPS Karte neu platzierte oder gedrehte PK-Marker erfüllen nicht die Vorgabe, dass *neu* platzierte britische PK-Marker *angrenzend* zu bereits existierenden britischen Markern sein müssen (d.h., das Bilden von „Ketten“ ist unmöglich).



Beispiel: Die Briten beginnen das Spiel mit einem PK-Marker in Montreal. Der britische Spieler spielt eine „2er“ OPS Karte und erklärt, dass er sie zum Platzieren von PK-Markern verwenden wird. Der erste PK-Marker wird in Oswego gelegt, das *angrenzend* zu Montreal ist. Der zweite Marker kann jedoch nicht in Fort Stanwix platziert werden, obwohl Fort Stanwix *angrenzend* zu Oswego ist. Oswego hatte jedoch keinen PK-Marker, bevor die Karte ausgespielt wurde. Der zweite PK-Marker muss also an eine andere Stelle wandern.

Wichtig: Für den britischen Spieler gelten alle Häfen für alle Zwecke als zueinander *angrenzend*, unabhängig vom Aufenthaltsort der französischen Flotte (wenn sie im Spiel ist).

(iii.) Als eine PK-Aktion kann der britische Spieler einen britischen PK-Marker *platzieren* oder einen amerikanischen Marker auf die britische Seite *drehen*, wenn sich im Feld eine britische Armee (d.h., ein General und mindestens 1 KE) befindet. Diese Aktion kann in einem beliebigen Feld stattfinden; es muss nicht *angrenzend* zu einem existierenden britischen PK-Marker sein.

Spielhinweis: Diese Fähigkeit erlaubt es dem britischen Spieler, eine Armee in einen neuen Bereich zu ziehen, die Kontrolle über das Feld zu übernehmen und dann, mit späteren Karten, PK-

Marker angrenzend zum neu kontrollierten Feld zu legen. Dies simuliert die Fähigkeit der britischen Armee, ein Gebiet durch einzelne Festnahmen, Amnestieangebote, das Aufbringen von Waffenlagern und das Gewinnen der politischen Kontrolle über lokale Milizen und örtliche Räte systematisch zu „befrieden“. Howes „Befriedung“ von New Jersey im Spätsommer und Herbst 1776 bietet hier ein historisches Beispiel.

10.12 Das Platzieren und Entfernen von PK-Markern durch Ereignis-Strategiekarten

- A.** Während der Strategiephase, erlauben bestimmte Ereignis-Strategiekarten, die auch als Ereignis ausgespielt werden, das Platzieren oder Entfernen von PK-Markern. Die Ereignisse variieren stark; der Kartentext muss jeweils genau gelesen und befolgt werden. Es darf z.B. kein feindlicher PK-Marker gedreht werden, wenn der Kartentext davon spricht, PK-Marker zu platzieren. Zudem existieren meist geographische Einschränkungen und Beschränkungen hinsichtlich anderer Spielsteine, die sich im Feld aufhalten dürfen.
- B.** Ereignis-Strategiekarten können auch per Regel 6.32 abgeworfen werden, um eine PK-Aktion in einem Feld angrenzend zu einem Feld mit einem eigenen PK-Marker auszuführen. **Wichtig:** Die Einschränkung, dass der zu platzierende oder zu entfernende PK-Marker angrenzend zu einem eigenen PK-Marker ist, gilt in diesem Fall für beide Seiten. Die Aktion kann umfassen:
- * das Platzieren oder Drehen eines PK-Markers angrenzend zu einem eigenen PK-Marker gemäß der zusätzlichen Beschränkungen für beide Seiten laut Regel 10.11, oder
 - * das Entfernen eines feindlichen PK-Markers von einem Feld, das angrenzend zu einem Feld ist, das einen eigenen PK-Marker aufweist und nicht von einer feindlichen KE, einem amerikanischen General oder dem Kontinentalkongress besetzt ist.
- Das Spielen einer *Feldzug-/Großer Feldzug*-Ereignis-Strategiekarte durch den britischen Spieler gibt ihm die Möglichkeit, eine Anlandung auszuführen. Diese erlaubt es ihm unter bestimmten Bedingungen, einen britischen PK-Marker zu platzieren oder einen amerikanischen Marker zu drehen (siehe 7.2.B).

10.2 Die politische Kontrollphase

Die politische Kontrollphase besteht aus drei Segmenten, die in folgender Reihenfolge ausgetragen werden:

1. Das Kontinentalkongress-Segment

Wenn der Kontinentalkongress-Spielstein im Feld „Auflösung des Kongresses“ liegt, *muss* ihn der amerikanische Spieler wieder auf das Spielfeld bringen. Er gelangt in ein beliebiges Feld der 13 Kolonien (nicht in Kanada), das einen amerikanischen PK-Marker und keinen britischen Spielstein enthält. Existiert kein solches Feld, bleibt der Kontinentalkongress-Spielstein bis zum Kontinentalkongress-Segment der folgenden Spielrunde in seinem Feld. Das Auflösen und folgende Neu-Platzieren in einem anderen Feld ist die einzige Möglichkeit, wie der Kontinentalkongress-Spielstein seinen Aufenthaltsort verändern kann.

2. Das PK-Marker-platzieren-Segment

Jeder Spieler platziert einen PK-Marker in einem beliebigen nicht kontrollierten Feld und dreht feindliche PK-Marker in von

eigenen Armeen besetzten Feldern auf die eigene Seite. Der britische Spieler platziert/dreht PK-Marker selbst in Feldern, die nicht angrenzend zu bereits existierenden britischen PK-Markern sind. Keine Seite darf PK-Marker in Feldern platzieren, die von einem eigenen General ohne KE oder KE ohne General besetzt sind.

3. Das isolierte PK-Marker-entfernen-Segment

Der amerikanische Spieler entfernt alle eigenen PK-Marker, die gemäß 10.3 isoliert sind. Nachdem alle isolierten amerikanischen PK-Marker entfernt wurden, entfernt der britische Spieler alle eigenen isolierten PK-Marker. Da der amerikanische Spieler zuerst seine PK-Marker entfernt, kann es vorkommen, dass vermeintlich isolierte britische PK-Marker nicht länger isoliert sind.

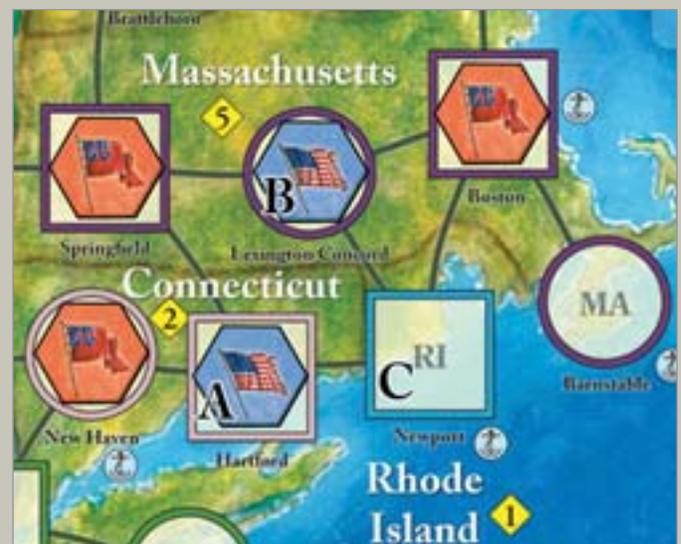
10.3 Die Isolierung von PK-Markern feststellen

Während des *Das isolierte PK-Marker-entfernen-Segments* der politischen Kontrollphase stellt jeder Spieler, beginnend mit dem amerikanischen Spieler fest, welche eigenen PK-Marker isoliert sind. Das Feststellen unterscheidet sich geringfügig bei beiden Seiten:

10.31 Amerikanische PK-Marker Isolierung

- A.** Ein amerikanischer PK-Marker ist nicht isoliert, wenn er einen Weg durch jeweils angrenzende amerikanisch kontrollierte Felder ziehen kann zu:
- * einem nicht kontrollierten Feld, das keine britische KE enthält, oder
 - * dem Feld, das den Kontinentalkongress enthält, oder
 - * einem amerikanisch kontrollierten Feld, das eine amerikanische oder französische KE enthält, oder
 - * einem amerikanisch kontrollierten Feld, das einen amerikanischen oder französischen General enthält.

(Achtung: Der Weg, um eine Isolierung zu verhindern, kann durch amerikanisch kontrollierte Felder gezogen werden, die die britische KE oder britische Generäle ohne begleitende KE enthalten.)



Beispiel 1: Newport, RI (Feld „C“) ist nicht kontrolliert. Die amerikanischen PK-Marker in den Feldern „B“ und „A“ können zu Feld „C“ ziehen, da es nicht kontrolliert ist und keinen britischen KE enthält. Würde „C“ einen britischen KE enthalten, wären sowohl „A“ als auch „B“ isoliert.



Beispiel 2: Newport, RI (Feld „C“) enthält den Kontinentalkongress. Die amerikanischen PK-Marker in den Feldern „A“ und „B“ können zu Feld „C“ ziehen, da es den Kontinentalkongress enthält. Feld „C“ würde niemals isoliert sein, da es den Kongress enthält.



Beispiel 3: Die Felder „A“, „B“ und „C“ enthalten jeweils einen amerikanischen PK-Marker. Feld „A“ enthält eine amerikanische KE. Dies erlaubt den PK-Markern in „B“ und „C“, zu Feld „A“ zu ziehen. Selbiges würde gelten, wenn „A“ eine französische KE oder einen amerikanischen oder französischen General (mit oder ohne KE) enthalten würde. Würde Feld „A“ keine amerikanisch/französische KE oder General enthalten, wären alle 3 Felder isoliert und die PK-Marker würden entfernt. Enthielte Feld „C“ eine britische KE, könnte „B“ immer noch durch „C“ zur amerikanischen KE in „A“ ziehen, da Feld „C“ einen amerikanischen PK-Marker enthält.

■ **B.** Ist ein PK-Marker isoliert, wird er im isolierte PK-Marker-entfernen-Segment entfernt. Existieren angrenzende, ebenfalls isolierte amerikanische PK-Marker, werden alle angrenzenden isolierten PK-Marker gleichzeitig entfernt.

10.32 Britische PK-Marker Isolierung

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

- * einem nicht kontrollierten Feld, das keine amerikanisch/französische KE enthält, oder

- * einem nicht kontrollierten Feld, das keinen amerikanisch/französischen General enthält, oder
- * einem britisch kontrollierten Hafen, einschließlich des eigenen Felds, unabhängig vom Blockade-Status des Hafens, oder
- * einem britisch kontrollierten Feld, das eine britische KE enthält.

(**Achtung:** Der Weg, um eine Isolierung zu verhindern, kann durch britisch kontrollierte Felder gezogen werden, die amerikanisch/französische KE oder amerikanisch/französische Generäle ohne begleitende KE enthalten.)



Beispiel 1: Hartford, CT (Feld „B“) ist nicht kontrolliert. Feld „A“ kann einen Weg zum nicht kontrollierten Feld „B“ ziehen und eine Isolierung vermeiden. Würde „B“ einen amerikanischen PK-Marker enthalten, wäre „A“ weiterhin nicht isoliert, da die Briten immer zu einem britisch kontrollierten Hafen ziehen können. Feld „A“ – ein britisch kontrollierter Hafen - kann daher niemals isoliert sein. Würde Feld „B“ einen amerikanischen oder französischen KE enthalten oder einen amerikanischen oder französischen General und Feld „A“ wäre kein Hafen, wäre „A“ isoliert.



Beispiel 2: Feld „A“ ist britisch kontrolliert, aber von den Feldern „B“, „C“ und „D“ umgeben, die amerikanische PK-Marker enthalten. Feld „A“ ist nicht isoliert, da es eine britische KE enthält.

Beispiel 3, beidseitige Isolierung: Die Felder „A“ und „B“ sind britisch kontrolliert und durch die angrenzenden amerikanischen PK-Marker isoliert. Die Felder „C“ und „D“ sind amerikanisch



kontrolliert und genauso durch die angrenzenden britischen Marker isoliert. Die isolierten amerikanischen PK-Marker werden vor den isolierten britischen Markern entfernt. In diesem Fall sind nach dem Entfernen die Felder „C“ und „D“ unkontrolliert. Dies erlaubt jetzt „A“ und „B“ zu den nun nicht kontrollierten Feldern „C“ und „D“ zu ziehen. Da sie nicht länger isoliert sind, verbleiben die britischen PK-Marker in „A“ und „B“ auf dem Plan.

- **B.** Ist ein PK-Marker isoliert, wird er im isolierte PK-Marker-entfernen-Segment entfernt. Existieren angrenzende, ebenfalls isolierte britische PK-Marker, werden alle angrenzenden isolierten PK-Marker gleichzeitig entfernt.

Spielhinweis: Obige Regeln simulieren die langsam anwachsende Unterstützung der Bevölkerung in einer Region. Wenn ein Feld nicht kontrolliert ist, sind die wahren Stimmungen der Region noch unbestimmt. Werden alle Felder einer Region kontrolliert, haben sich die vorherrschenden Stimmungen herausgebildet. Minderheitsmeinungen werden in den Untergrund „gedrückt“, es sei denn, sie werden von Truppen (Briten oder Amerikanern) oder von einigermaßen gut organisierten und unterstützten Milizen (d.h., einem amerikanischen oder französischen General) unterstützt.



11.0 WINTERABNUTZUNG

In der Winterabnutzungsphase (siehe 5.4) werden ggf. KE entfernt. Es existieren unterschiedliche Regeln für britische, amerikanische und französische KE. Winterquartier-Felder sind auf dem Plan durch ein Quadrat oder einen Stern (befestigte Häfen) gesondert gekennzeichnet. Generäle, der Kontinentalkongress und die französische Flotte sind immer gegen Winterabnutzung immun.

11.1 Die Briten

Britische KE in einem Winterquartier-Feld oder südlich der Winterabnutzungs-Linie, verlieren keine KE wegen Winterabnutzung. Britische KE nördlich der Winterabnutzungs-Linie, die sich nicht in Winterquartier-Feldern aufhalten, verlieren die Hälfte ihrer Stärke (abgerundet).



Beispiel: 5 britische KE in Reading, PA würden 2 KE verlieren (abgerundet). Es würden 3 KE im Feld verbleiben. Ein Feld mit 3 KE würde auf 2 KE reduziert. Eine *Armee* mit 1 KE kann wegen Winterabnutzung nichts verlieren. Um das Resultat für einen einzelnen KE ohne General nördlich der Winterabnutzungs-Linie und nicht in einem Winterquartier zu ermitteln, wird mit einem Würfel gewürfelt. Bei einer gewürfelten 1 bis 3 wird der KE vom Plan entfernt, bei einer 4-6 verbleibt er dort.

11.2 Die Amerikaner

Amerikanische KE unterliegen unabhängig von ihrem Aufenthaltsort der Winterabnutzung. Amerikanische KE verlieren die Hälfte ihrer Stärke (abgerundet). Ein einzelner amerikanischer KE in einem Feld mit einem amerikanischen oder französischen General wird niemals durch Winterabnutzung entfernt. Um das Resultat für einen einzelnen KE ohne General zu ermitteln, wird mit einem Würfel gewürfelt. Bei einer gewürfelten 1 bis 3 wird der KE vom Plan entfernt, bei einer 4-6 verbleibt er dort.



Wichtige Ausnahme: Bis zu 5 mit General Washington in einem Feld befindliche KE sind von Winterabnutzungsverlusten ausgenommen, wenn sie sich in einem Winterquartier-

Feld oder südlich der Winterabnutzungs-Linie befinden. Ist Washington mit mehr als 5 KE in einem Feld, wird die Summe der überzähligen KE normal für Winterabnutzung gewertet, als ob sie allein im Feld stünde.

Beispiel: Washington und 6 KE sind in Philadelphia, PA, einem Winterquartier. 5 KE werden von Verlusten ausgenommen. Das Schicksal der sechsten KE wird per Würfelwurf ermittelt.

11.3 Die Franzosen

Französische KE in einem Feld mit mindestens einem amerikanischen KE nehmen Winterabnutzung hin wie amerikanische KE. Französische KE, die alleine in einem Feld sind, nehmen Winterabnutzung wie britische KE hin. Wenn sich sowohl französische als auch amerikanische KE in einem Feld aufhalten, entscheidet der amerikanische Spieler, welche KE (wenn nötig) als Verlust abgebaut werden.



12.0 Die Französische Allianz



Die Leiste Französische Allianz auf dem Plan weist 10 Felder (0 bis 9) auf. Feld 9 ist das Feld der Französischen Allianz. Zu Spielbeginn befindet sich der Marker Französische Allianz („French Alliance“) im Feld „0“ der Leiste.

12.1 Den Allianz-Marker bewegen

Der Marker *Französische Allianz* kann sich nach rechts (in Richtung Allianz) oder zurück nach links bewegen: Der Marker wandert um +1 Feld nach rechts, wenn die Briten eine Schlacht verlieren. Für diesen Zweck zählt ein Überrennen als Schlacht.

- * Wenn die Briten den Vorteil der „Regulären“ verlieren (egal, aus welchem Grund), wandert der Marker um +2 Felder nach rechts. Dies kann nur ein Mal im Spiel passieren.
- * Wenn die „Hortalez et Cie: Geheime französische und spanische Hilfe“ Ereignis-Strategiekarte als Ereignis ausgespielt wurde, wandert der Marker um +2 Felder nach rechts.
- * Wenn die „Benjamin Franklin: Gesandter in Frankreich“

Ereignis-Strategiekarte als Ereignis ausgespielt wurde, wandert der Marker um +4 Felder nach rechts.

- * Wenn George Washington gefangen (und aus dem Spiel entfernt) wurde, wird der Marker um -3 Felder nach links verschoben. **Achtung:** Das „niedrigste“ Feld ist das Feld „0“. Darunter kann er niemals sinken.

12.2 Die Auswirkungen der Französischen Allianz

- **A.** Wenn der Marker *Französische Allianz* das Feld *Französische Allianz* auf der Leiste erreicht (Feld 9), unterzeichnen die Franzosen eine Allianz mit den Amerikanern, treten in den Krieg ein und in Europa steht ein größerer Krieg vor der Tür. Die Leiste und der Marker *Französische Allianz* werden für den Rest des Spiels nicht mehr benötigt.
- **B.** Das Ereignis *Französische Allianz* tritt in Kraft, nachdem die gegenwärtige Strategiekarte vollständig umgesetzt wurde. Weitere Aktivierungen einer *Feldzug-/Großer Feldzug*-Karte werden, wenn nötig, beendet, bevor das Ereignis *Französische Allianz* eintritt. Wenn es eintritt, passiert Folgendes:
 - (i.) Der amerikanische Spieler platziert die französische Flotte in eine beliebige Blockadezone auf dem Plan. Während zukünftiger Französischer Flottenphasen (siehe 5.5), einschließlich der laufenden Spielrunde, darf er die französische Flotte neu positionieren.
 - (ii.) Der amerikanische Spieler platziert den französischen General Rochambeau und die 5 französischen KE in ein Hafen-Feld, das weder britische KE noch einen britischen PK-Marker enthält. Existiert kein solcher Hafen, wandern Rochambeau und seine KE ins amerikanische Verstärkungs-Feld. Der amerikanische Spieler kann das Eintreffen der französischen Truppen nicht verzögern, wenn es ein „legales“ Hafen-Feld gibt. Anschließend kann der amerikanische Spieler sie ins Spiel bringen, indem er eine OPS karte mit beliebigem Wert in eine der beiden amerikanischen Verstärkungs-Karten-Felder spielt und alle französischen Truppen in *einen* Hafen platziert, der weder britische KE noch einen britischen PK-Marker enthält. Die französischen Truppen kommen als Verstärkung nur *komplett* ins Spiel; der amerikanische Spieler kann nicht Teile für einen späteren Zeitpunkt zurückhalten.
 - (iii.) Der Marker *Französische Allianz* wird auf die Seite *Europäischer Krieg* („European War“) gedreht und zur Erinnerung ins Feld der nächsten Spielrunde auf der Spielrunden-Leiste gelegt – die Spieler wissen auf diese Weise, dass der Krieg begonnen hat. Der Europäische Krieg beginnt nicht vor der Rundenabschlussphase (siehe 5.7) der laufenden Spielrunde. Viele Ereignis-Strategiekarten weisen Texte auf, die den Europäischen Krieg bedingen. Der Rest der laufenden Strategiephase wird gespielt, als ob der Europäische Krieg nicht eingetreten ist. Während der Rundenabschlussphase der laufenden Spielrunde entfernt der britische Spieler insgesamt 2 britische KE von einem oder zwei beliebigen Feldern (einschließlich blockierten Häfen) auf dem Plan. Die KE können nicht aus dem britischen Verstärkungs-Feld entfernt werden.
 - (iv.) Am Ende der Spielrunde wird der Kartenstapel neu gemischt.



Spielhinweis: Der Ausbruch eines umfassenden Kriegs in Europa hatte eine große, aber wechselhafte Auswirkung auf die Amerikanische Revolution. Zunächst gab es ein Erstarren der schwächer werdenden britischen öffentlichen Unterstützung zur Fortsetzung des Konflikts, da die „historischen“ Gegner Frankreich, Spanien und die Niederlande involviert waren. Die britische Armee und Marine wurden vergrößert. Jedoch waren nun viele Besitzungen, vor allem in der Karibik, in Gefahr. Lord Germain musste Truppen und Schiffe aus Nordamerika abziehen, um diese Besitzungen zu schützen. Ereignisse in fernen Plätzen, selbst im Indischen Ozean, wirkten sich auf den Krieg in den 13 Kolonien aus. Diese Ereignisse werden von einer Reihe von Ereignis-Strategiekarten aufgenommen.

■ C. Rochambeau und französische KE werden genau wie amerikanische Generäle und KE behandelt. **Ausnahme:** Winterabnutzung, siehe 11.0. Wenn aktiviert, kann Rochambeau sowohl amerikanische als auch französische KE bewegen. Er kann dazu verwendet werden, abzufangen oder sich vor einer Schlacht zurückzuziehen. Amerikanische Generäle, wenn aktiviert, können französische KE genau wie amerikanische bewegen. Während PK-Aktionen, entweder in der Strategiephase oder der politischen Kontrollphase, werden französische KE und Rochambeau wie amerikanische KE bzw. Generäle behandelt. Während der Winterabnutzungsphase werden französische KE entweder wie amerikanische oder britische KE behandelt (siehe 11.3). Die 5 französischen KE können das Spiel nur über die Französische Allianz betreten und können nicht ersetzt werden, wenn sie eliminiert werden. Alle Hinweise in den Regeln und auf den Karten auf amerikanische Generäle und KE schließen Rochambeau und französische KE mit ein.



12.3 Die französische Flotte



Die französische Flotte („French Navy“) beeinflusst den britischen Spieler auf verschiedene Art und Weise. Wenn sie ins Spiel gebracht wird und während aller weiteren französischen Flottenphasen kann sie in eine der sieben Blockadezonen des Plans gelegt werden. Sobald sie im Spiel ist, kann sie nur während der

französischen Flottenphase verschoben werden. Jedes Hafen-Feld befindet sich in einer der Blockadezonen:

Blockadezone	Häfen
St. Lawrence	Montreal, Quebec
New England	Falmouth (MA), Boston (MA), Barnstable (MA), Newport (RI)
Long Island Sound	New York (NY), Long Island (NY), New Haven (CT)
Delaware	Philadelphia (PA), Wilmington (DE)
Chesapeake	Baltimore (MD), Alexandria (VA), Yorktown (VA), Norfolk (VA)
Carolinas	Wilmington (NC), New Bern (NC), Charleston (SC)
South Atlantic	Savannah (GA), St. Mary's (GA)

Wenn sich die französische Flotte in einer Blockadezone aufhält, sind alle Häfen in der Zone auf fünf Arten betroffen:

- * Kein Hafen in einer blockierten Zone kann britische Verstärkungen erhalten (siehe 8.1).
- * Britische Seebewegung (siehe 7.5) in eine blockierte Zone oder aus ihr heraus ist erlaubt.
- * Keine Anlandungs-Aktivierung (siehe 7.2.B) kann amerikanische PK-Marker in einer blockierten Zone drehen.
- * Der britische Spieler kann sich von einem Hafen in einer blockierten Zone nicht über See zurückziehen (siehe 9.62).
- * Der britische Spieler erhält keinen +1 WWM für die Royal Navy (siehe 9.42), wenn eine Schlacht in einem Hafen in einer blockierten Zone stattfindet.

Wichtig: Der Blockadestatus eines Hafens spielt keine Rolle beim Platzieren, Drehen und Entfernen von PK-Markern und bei der Feststellung ihrer Isolierung (siehe 10.0).

Wurde die „d'Estaing segelt in die Karibik“ Ereignis-Strategiekarte gespielt, wird die französische Flotte aus ihrer Blockadezone entfernt und auf das Feld der laufenden Runde der Spielrunden-Leiste gelegt. Während der nächsten französischen Flottenphase wird sie ins Feld der gewünschten Blockadezone verlegt.



13.0 SIEGBEDINUNGEN

13.1 Automatischer Sieg

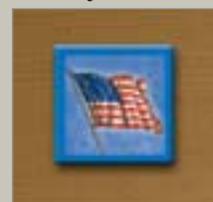
Ein automatischer Sieg kann während der Strategiephase oder der Winterabnutzungsphase jeder Spielrunde eintreten. Ein britischer automatischer Sieg tritt sofort ein, sobald sich keine amerikanische oder französische KE in den 13 Kolonien und Kanada befindet. Ein amerikanischer automatischer Sieg tritt sofort ein, sobald sich keine britische KE in den 13 Kolonien (ausschließlich Kanada) befindet.

13.2 Sieg am Spielende

Endet das Spiel durch eine „Norths Regierung stürzt—der Krieg endet...“ Ereignis-Strategiekarte, wird der Sieger durch das Abzählen der kontrollierten Kolonien pro Seite ermittelt. Kanada zählt bei der Siegermittlung als Kolonie. Die Briten gewinnen, wenn sie am Ende des Spiels *sechs oder mehr* Kolonien kontrollieren. Die Amerikaner gewinnen, wenn sie am Ende des Spiels *sieben oder mehr* Kolonien kontrollieren. Wenn Briten *und* Amerikaner ihre Siegbedingungen erfüllen oder kein Spieler die Bedingungen erfüllt, gewinnen die Briten.

Die Seite mit der höheren Anzahl von PK-Markern in einer Kolonie kontrolliert sie. Ist die Anzahl identisch, kontrolliert keine Seite die Kolonie. Um Kanada zu kontrollieren, muss eine Seite sowohl Montreal als auch Quebec kontrollieren (siehe 10.0).

Zur Vereinfachung enthält das Spiel quadratische Kolonie-Kontroll-Marker für die Kolonie-Kontroll-Felder auf dem Plan.



WASHINGTON'S WAR INDEX

Abnutzung

- Amerikanische Abnutzung: 11.2
- Britische Abnutzung: 11.1
- Französische Abnutzung: 11.3
- Winterabnutzung: 11.0
- Winterabnutzungsphase: 5.4

Aktivierung

- Aktivierungen, generell: 7.1, A
- Feldzug-/Großer Feldzug-Aktivierung: 7.2
- Operationen-Schleife-Aktivierungen: 7.1, B

Armee

- Definition: 3.0
- Platzieren von PK-Markern: 10.11 B iii

Bewegung

- Abfangen: 7.8
- Bonus: 9.46
- Aktivierung eines Generals: 7.1, A
- Aktivierung per Feldzug-/Großer Feldzug: 7.2
- Angrenzend, Definition: 3.0
- Beschränkungen: 7.4
- Bewegungsablauf: 7.3
- Britische Seebewegung: 7.5
- Operationen-Schleife-Aktivierung: 7.1, B
- Rückzug vor der Schlacht: 7.9
- Überrennen: 9.7
- Vorteil der amerikanischen Beweglichkeit: 7.3, C

Britische Flotte

- Britische Seebewegung: 7.5
- Anlandung: 7.2, B
- Royal Navy: 9.42

Britische Reguläre

- Bonus verlieren: 9.41, 12.1
- Schlacht-Bonus: 9.41

Committees of Correspondence

- Spielaufbau: 4.0, Hintergrundheft

Ereignisse - siehe Karten

Europäischer Krieg

- Europäischer Krieg: 12.2 B iii

Französische Flotte

- Blockadezone-Auswirkungen: 12.3
- Blockadezone-Definition: 3.0
- Französische Flotte Blockadezonen: 12.3
- Französische Flottenphase: 5.5

Franzosen

- Auswirkungen der Französischen Allianz: 12.2 B
- Den Marker Französische Allianz bewegen: 12.1
- Französische Einheiten: 11.3, 12.2 C
- Französische Einheiten als amerikanische Einheiten: 3.0, 12.2 C

Für den König!

- Spielaufbau: 4.0, Hintergrundheft

Generäle

- Abfangen: 7.8
- Amerikanische Generäle platzieren PK-Marker: 10.11 A iii
- Gefangen nehmen: 7.6, 9.5 Achtung
- George Washington
 - Gefangen nehmen: 7.6 B Sonderregel
 - Rückzug vor der Schlacht: 7.9 A Sonderregel
- Winterabnutzung: 11.2, wichtige Ausnahme

- Winteroffensive: 9.44
- Greenes Rückzug vor der Schlacht: 7.9 A Sonderregel
- Möglicher Schlachtwert: 3.0
- Platzieren: 8.1 C, 8.2 C
- Rochambeau: 12.2 C
- Verstärkungsfeld: 4.0, 8.1, 8.2
- Werte
 - Beweglichkeitswert: 3.0
 - Definition: 3.0
 - Erklärung der Werte: 2.2 B/C
 - Strategiewert: 3.0

Hinweise des Autoren: Hintergrundheft

Isolierung

- Amerikanische PK-Marker-Isolierung: 10.31
- Britische PK-Marker-Isolierung: 10.32
- Isolierte PK-Marker entfernen: 10.2.3
- PK-Marker-Isolierung ermitteln: 10.3

Kampf – siehe Schlacht

Kampfeinheiten (KE)

- Amerikanische Einheit (Definition): 3.0
- KE-Definition: 3.0
- Unterschiedliche Werte: 2.2 A

Kanada

- Kanada als Kolonie: 13.2
- Kanada kontrollieren: 10.0 A/B

Kapitulation

- Kapitulation: 9.63
- Verlust der britischen Regulären: 9.41, 12.1

Karten

- Besondere Ereignisse
 - Benjamin Franklin: 6.34 C ii
 - Unabhängigkeitserklärung: 6.1 E, 6.34 C i
 - Definition: 6.34 A/C
 - Spielendekarten: 6.34 C iii
 - Zufällige Auswahl: 6.34 B
- Ereignis-Strategiekarten
 - Als Schlachtkarten: 6.33
 - Abwerfen: 6.32
 - Definition: 3.0
 - PK-Marker platzieren: 6.31, 6.32 B, 10.12
 - Ausspielen: 6.3, 6.31
 - PK-Marker entfernen: 6.32 B iii, 10.12
- Karten ausgeben: 6.1
- Kartenstapel neu mischen: 6.1, 12.2 iv
- OPS Karten
 - Generäle aktivieren: 7.1 A
 - Definition: 3.0
 - Ausspielen: 6.2
- Schlachtkarten
 - Bonus: 9.45
 - Definition: 3.0
- Strategiekarten-Definition: 3.0
- Strategiekartenphase: 5.2

Kolonien

- Kanada als Kolonie: 13.2
- Definition: 3.0
- Politische Kontrolle: 10.0 A/B

Kontinentalkongress

- Segment: 10.2.1
- Auflösen: 7.7
- Auswirkungen des Auflösenden: 10.11 A iv

Miliz

- Unterstützung: 9.43

Operationen-Schleife

- Aktivierung: 7.1, B

Politische Kontrolle (PK)

- Auswirkungen der frz. Flotte: 12.3, wichtig
- Definition: 3.0
- Kontrolle einer Kolonie: 10.0 A/B
- Kontrolle Kanadas: 10.0 A/B
- PK-Marker
 - Amerikanische PK-Marker, Platzierung: 6.32 B ii, 10.11 A
 - Britische PK-Marker, Platzierung: 6.32 B ii, 10.11 B
- Isolierung
 - Amerikanische PK-Marker, Isolierung: 10.31
 - Britische PK-Marker, Isolierung: 10.32
- Entfernen von PK-Markern: 6.32
- Feststellen der PK-Marker-Isolierung: 10.3
- Isolierte PK-Marker-entfernen-Segment: 10.2.3
- PK-Marker-Segment: 10.2.2
- Politische Kontroll-Marker-Definition: 3.0
- Politische Kontrollphase: 5.6

Rückzug

- Ablauf: 9.61
- Britischer Rückzug über See: 9.62
- Rückzug vor der Schlacht: 7.9

Rundenabschlussphase

- Rundenabschlussphase: 5.7
- Spielende: 6.34 C iii, 13.2

Schlacht

- Abfang-Bonus: 9.46
- Ablauf einer Schlacht: 9.2
- Amerikanische Winteroffensive: 9.44
- Britische Reguläre: 9.41
- Kampf-Würfelwurf-Modifikatoren: 9.4
- Kapitulation: 9.63
- Royal Navy: 9.42
- Rückzug vor der Schlacht: 9.6
 - Britischer Rückzug über See: 9.62
 - Ablauf: 9.61
- Schlacht-Definition: 9.1
- Schlachtkarten: 9.45
- Schlachtkarten-Bonus: 9.45
- Schlachtverluste: 9.5
- Tatsächlicher Schlachtwert eines Generals: 9.3
- Überrennen: 9.7

Sieg

- Automatischer Sieg: 13.1
- Spielende-Sieg: 13.2

Spielbeispiel: Hintergrundheft

Spieltyps: Hintergrundheft

Stapellimit

- Definition: 3.0

Strategiephase

- Strategiephase: 5.3

Überrennen

- Überrennen: 9.7

Verstärkungen

- Amerikanische Verstärkungen: 8.2
- Britische Verstärkungen: 8.1
- Verstärkungsphase: 5.1