

1812 De invasie van Canada

Het is het jaar 1812. Een oorlog trekt over Europa en Rusland wanneer Napoleon, Keizer van Frankrijk, poogt Europa te domineren door veroveringen. Maar een coalitie van tegenstanders van Frankrijk, geleid door Groot-Brittannië weerstaat aan zijn ambitie. Groot-Brittannië, hopeloos op zoek naar middelen, overvalt Amerikaanse schepen die Frankrijk bevoorraden, confisqueren de vracht en maken en dusdanige indruk dat hun matrozen zich inlijven bij de Royal Navy.

Het jonge Verenigde Staten tekent bezwaar aan. Er op gebrand om zijn soevereine rechten te verdedigen en zijn positie in het noorden van Amerika te versterken, verklaart de Verenigde Staten Groot-Brittannië de oorlog op 18 juni 1812. Gebruik makend van de strijd die de Britse troepen voeren tegen Napoleon in Europa, trekken de Amerikaanse strijdkrachten Canada binnen op 12 juli 1812. Hun doel is om de Britten te verdrijven uit hun laatste kolonie op Noord Amerikaanse bodem. Verbaasd trekt Groot-Brittannië zich terug uit de aanval om een andere vijand op een ander continent het hoofd te bieden.

In **1812-De invasie van Canada** kruipen de spelers in de huid van één van de belangrijke partijen die aan de oorlog van 1812 hebben deelgenomen. Aan de Britse kant worden deze voorgesteld door de Britse Reguliere Troepen (Redcoats), Canadese Milities en de Native Americans. Voor de Amerikaanse kant treden het Amerikaanse Reguliere leger en de Amerikaanse milities in het strijdperk. De spelers van elke zijde kunnen hun strategie gezamenlijk bepalen om hun campagnes te plannen en uit te voeren. Elke zijde zal pogen om doelsteden en forten op de kaart aangegeven te veroveren. Wanneer de wapenstilstand wordt afgesloten is die zijde, die het meeste vijandelijke doelen controleert, de winnaar.

Spelonderdelen

1 kaart – onderverdeeld in Britse (rood) en Amerikaanse (blauw) Homeland gebieden, sommigen hebben doelen gemerkt met sterren.

60 kaarten - 12 rode Britse, 12 gele Canadese militie, 12 groene Native American, 12 blauwe Amerikaans Regulier leger en 12 witte Amerikaanse milities.

160 eenheden – 25 rode Britse Reguliere, 35 gele Canadese militie, 25 groene Native American, 30 blauwe Amerikaanse Reguliere, 45 witte Amerikaanse Milities.

1 pion om de ronde aan te duiden

20 controleschijven, dubbelzijdig

13 gevechtdobbelstenen – 2 rode Britse reguliere, 3 gele Canadese milities, 3 groene Native American, 2 blauwe Amerikaanse reguliere, 3 witte Amerikaanse milities.

5 volgordeblokjes – één van elke kleur + 1 zijden zak om ze uit te trekken (niet afgebeeld).

Spelopstelling

1.0 Kies een partij – Elke spelers kiest een partij om mee te spelen en neemt de overeenkomstige eenheden, gevechtsdobbelstenen en kaarten van die specifieke partij.

De kleurencode voor elke partij is als volgt

Amerika	Groot-Brittannië
Amerikaanse Reguliere – blauw	Britse Reguliere - rood
Amerikaanse militie – wit	Canadese militie – geel
	Native Americans – groen

Wanner er met minder dan 5 spelers gespeeld wordt, dat zal 1 of meerdere spelers meerdere partijen spelen in het conflict. Er moet met alle partijen gespeeld worden.

1.1 Opstellen van de kaart – Leg de kaart in het midden van de tafel met de kant voor de Amerikaanse speler aan de zuidkant en die van de Britse spelers aan de noordkant.

Homeland gebieden – De kaart is opgedeeld in rode en blauwe gebieden. Blauw wijst op Amerikaanse homeland gebieden en rood op Britse homeland gebieden.

Objectieven zijn steden of forten voorzien van sterren. De partij die het meeste **vijandelijke** objectieven onder zijn controle heeft op het einde van het spel, wint.

Scenario's – Het spel bevat 3 scenario's. Een 1812 introductie scenario, een 1812 volledige campagne scenario en een 1813 campagne scenario. Elk scenario begint met het plaatsen van eenheden zoals beschreven in de individuele scenario's op pagina's 7 en 8.

1.2 Starteenheden voor het 1812 scenario – Sommige gebieden op de kaart zijn gemerkt met gekleurde vakjes die het plaatsen van de starteenheden voor het 1812 introductie scenario en het 1812 volledige campagne scenario voorstellen. Leg de overeenkomstige gekleurde eenheden op deze gebieden op de kaart (de starteenheden voor het 1813 campagne scenario staan op pagina 8).

voorbeeld Fort Niagara krijgt 2 witte eenheden en 2 blauwe eenheden.

1.3 Plaats bijkomende eenheden – In de 1812 scenario's moeten de spelers nog bijkomende eenheden plaatsen. Het aantal eenheden en waar ze geplaatst worden worden vermeld in de acties voor het scenario op pagina 7.

1.4 Eenheden pool – Alle overblijvende eenheden die niet tijdens de spelopstelling op de kaart geplaatst worden worden bijgehouden door de speler van die partij. Deze eenheden zullen in latere beurten op de kaart geplaatst worden als rekruteringen (3.1) of wanneer speciale kaarten worden uitgespeeld.

1.5 kaarten trekken – Elk scenario duidt aan welke kaarten tot de trekstapel behoren waarover de speler bij het begin van zijn spel beschikt. De spelers schudden hun stapels en iedereen trekt hieruit 3 kaarten om op hand te houden.

Op gelijk welk ogenblik dat een speler enkel nog 3 speciale kaarten op handen heeft, aangeduid door het woord “special” bovenaan de kaart, toont hij deze kaarten, steekt deze opnieuw in zijn trekstapel en trekt hij 3 nieuwe.

Spelers van dezelfde partij mogen hun kaarten aan elkaar laten zien om hun toekomstige acties te kunnen plannen.

1.6 De rond pion plaatsen – Plaats de pion om de ronde aan te duiden op vak 1 van het rondespoor op de linker beneden zijde van het bord.

1.7 De zak om uit te trekken – Plaats alle volgorde stenen in deze zak. Indien je de volledige 1812 campagne speelt, haal dan de blauwe Amerikaanse Reguliere eruit en leg deze als eerste op het volgordespoor.

Spel

2.0 Ronden en beurten – Het spel wordt gespeeld over een variabel aantal ronden. Tijdens elke ronde komen de 5 partijen aan de beurt om hun eenheden te mobiliseren door gebruik te maken van hun bewegingskaarten.

De beurtvolgorde wordt willekeurig bepaald. Bij het begin van elke ronde worden alle 5 de beurtvolgordestenen in de beurs gedaan. 1 beurtvolgordesteen wordt blind uit de beurs getrokken en op het eerste vak van het beurtvolgordespoor geplaatst. De gekozen kleur duidt aan welke partij aan de beurt is. Pas wanneer deze partij zijn beurt volledig heeft afgewerkt wordt de volgende beurtvolgordesteen uit de beurs getrokken.

Noot : De Amerikaanse Reguliere zijn altijd eerst aan de beurt in ronde 1 van de volledige 1812 campagne.

2.1 Actieve speler – de speler die de partij speelt die aan de beurt is, is de actieve speler.

Enmaal alle beurtvolgordestenen getrokken geweest zijn en alle partijen hun beurt hebben afgewerkt, eindigt de ronde. Alle beurtvolgordestenen worden opnieuw in de beurs gedaan en de pion wordt 1 vak opgeschoven op het rondespoor. De nieuwe ronde begint door een nieuwe beurtvolgordesteen uit de beurs te trekken.

2.2 Einde van het spel checken – Op het einde van ronde 3 en elke daaropvolgende ronde, wordt gekeken of aan de voorwaarden om het spel te beëindigen voldaan wordt. (4.0)

3.0 beurtvolgorde – De getrokken beurtvolgordesteen duidt aan welke partij aan de beurt is. De actieve speler kan in deze volgorde volgende acties uitvoeren :

- ♣ inlijven (3.1) & gevluchte eenheden (3.1.2) in zijn opbrengstgebieden plaatsen
- ♣ een bewegingskaart spelen en tot 2 speciale kaarten uitspelen (3.2)
- ♣ gevechten afhandelen (3.3)
- ♣ nieuwe kaarten trekken (3.4)

3.1 Inlijven – elke partij heeft 1 of 2 **opbrengstgebieden** op de kaart die een inlijven blokjesafbeelding hebben in hun kleur.

- ♣ Britse Reguliere – Montreal (3 rode)
- ♣ Canadese milities – Montreal (1 gele) – York (1 gele)
- ♣ Native Americans – Six Nations (1 groene) + 1 extra groene
- ♣ Amerikaanse Reguliere – Pittsburgh (2 blauwe) – Albany (3 blauwe)
- ♣ Amerikaanse milities - Pittsburgh (2 witte) – Albany (1 witte)

Voorbeeld : Hier wordt Albany afgebeeld wat een opbrengstgebied is voor Amerikaanse milities en Amerikaanse reguliere eenheden.

Bij het begin van elk van zijn beurt, mag de actieve speler inlijven vanuit zijn algemene voorraad en deze in zijn opbrengstgebied plaatsen. Het aantal in te lijven eenheden dat mag geplaatst worden komt overeen met het getal dat onder het blokje met de aangeduide kleur staat.

Elke partij heeft een beperkte voorraad eenheden. Indien de algemene voorraad van die partij leeg is, dan kunnen er deze beurt geen eenheden ingelijfd worden.

3.1.1 Inlijven bij de Native Americans – Bijkomend bij de ene groene eenheid die in het opbrengstgebied six nations mag geplaatst worden, mag de speler met de Native Americans nog een bijkomende groene eenheid plaatsen in een gebied waar reeds een Native American eenheid staat. Deze bijkomende eenheid mag geplaatst worden op een Brits of Amerikaans homeland en mag zelfs geplaatst worden op het opbrengstgebied van de Native Americans, zelfs indien dit gebied door vijandelijke eenheden bezet is.

3.1.2 Het plaatsen van gevluchte eenheden – Bijkomend bij het inlijven van eenheden kan de actieve speler ook de eenheden die op het vak voor de gevluchte eenheden geplaatst werden (3.3.2) opnieuw in het spel brengen door ze in zijn **opbrengstgebieden** te plaatsen.

Voorbeeld : Het is de beurt aan de Canadese milities. De actieve speler lijft gele eenheden uit zijn algemene voorraad in en plaatst er 1 in Montreal en een andere in York. Er zijn 7 eenheden in het vak der gevluchte eenheden die de actieve speler in willekeurige hoeveelheid kan overbrengen naar Montreal en/of York.

Indien vijandige eenheden het opbrengstgebied bezetten, dan kunnen er geen eenheden op dit gebied geplaatst worden. Dit kan resulteren in een beurt zonder dat

inlijvingen gebeuren of gevluchte eenheden op het bord geplaatst worden. Indien dit het geval is, verliest de speler voor die beurt de mogelijkheid eenheden in te lijven en blijven de gevluchte eenheden op hun vak staan.

De actieve speler speelt nu een bewegingskaart.

3.2 speel een bewegingskaart en tot 2 speciale kaarten – Elke partij heeft een eigen stapel van 12 kaarten waarvan er 8 bewegingskaarten zijn en 4 speciale kaarten (3.2.7)

De actieve speler **MOET** tijdens zijn beurt 1 bewegingskaart spelen. Hij mag ook tot 2 speciale kaarten spelen. Eenheden kunnen bewegen over land of water, afhankelijk van wat de bewegingskaart toelaat. De actieve speler mag niet meer dan één bewegingskaart spelen tijdens zijn beurt.

Leg alle reeds gespeelde kaarten af , behalve de bestandsbewegingskaarten (3.2.3)

3.2.1 Bewegingskaarten over land – deze laten de eenheden toe van het ene landgebied naar het andere landgebied verplaatst te worden. De eenheden worden door de actieve speler verplaatst zoals wordt toegestaan door de gespeelde bewegingskaart en gewijzigd door eventuele speciale kaarten.

3.2.2 legers – zijn groepen eenheden die zich in hetzelfde gebied bevinden. Een leger kan bestaan uit eenheden van verschillende partijen die samen vechten.

Voorbeeld : een Brits leger in een gebied kan bestaan uit 3 rode Britse reguliere eenheden, 5 gele Canadese militie eenheden en 3 groene Native Americans eenheden.

Het aantal soldatenfiguren op de bewegingskaart geeft het aantal legers aan dat mag verplaatst worden, gevolgd door hoeveel gebieden elk van deze legers mag verplaatst worden. Gelijk welk leger, en alle tot dat leger behorende eenheden, mag geen tweede maal tijdens dezelfde beurt verplaatst worden.

Voorbeeld : voor de afgebeelde bewegingskaart mag de speler van de Amerikaanse reguliere tot 4 verschillende legers elk twee gebieden verzetten. Geen enkel van deze legers of hun eenheden mogen een tweede maal verplaatst worden. (Sommige speciale kaarten laten een leger bijkomende bewegingen toe.)

Om een leger te kunnen verplaatsen, moet minstens 1 eenheid tot de partij van de actieve speler behoren. De actieve speler kan dan **ALLE EENHEDEN** van dat leger verplaatsen waaronder ook de eenheden van geallieerde partijen.

Voorbeeld : De Amerikaanse regulier kunnen elk leger bewegen dat bestaat uit 1 Amerikaanse reguliere eenheid en 6 Amerikaanse militie eenheden.

Legers worden van gebied naar gebied verplaatst over de gebiedsgrenzen heen. Een leger moet stoppen wanneer het een gebied betreedt dat door vijandige eenheden bezet is. Legers kunnen geen eenheden achterlaten of bijnemen tijdens hun beweging. Een leger kan zich opsplitsen in meerdere legers alvorens het zich verplaatst. Dit laat de speler toe een leger te verplaatsen, terwijl een ander deel van het leger ter plaatse

blijft. Indien de bewegingskaart het verplaatsen van meerdere legers toestaat, dan kan de speler ook het andere leger verplaatsen eventueel naar een ander gebied. Verschillende legers mogen verplaatst worden naar 1 gebied om zo een groot leger te vormen.

Voorbeeld : Er zijn 4 Amerikaanse reguliere en 5 Amerikaanse militie eenheden in Fort Niagara. Het is de beurt aan de Amerikaanse reguliere en de actieve speler speelt de afgebeelde bewegingskaart. Hij verplaatst eerst 2 reguliere en 2 militie eenheden naar Fort George voor zijn eerste legerbeweging. Vervolgens verplaatst hij 2 reguliere en 2 militie eenheden naar Queenston voor zijn tweede legerbeweging . 1 Militie eenheid werd niet verplaatst en blijft in Fort Niagara. De actieve speler heeft nu nog 2 legerbewegingen over.

De actieve speler moet niet het volledige aantal legers dat op zijn bewegingskaart staan aangegeven verplaatsen, of de volledig aangegeven beweging per leger volbrengen.

Een zwarte lijn toont een kleine rivier die kan overgestoken worden zonder boot en wordt gebruikt als alle andere gebieden op het bord.

3.2.3 Bestandskaarten – Elke partij beschikt over 1 bestandskaart. Bestandskaarten zijn een soort bewegingskaarten en worden ook als dusdanig gespeeld. Nadat ze uitgespeeld zijn, worden ze bovenaan rechts opgelijnd in plaats van te worden afgelegd. Dit om de spelers toe te laten te volgen hoeveel bestandskaarten er reeds gespeeld werden. Wanneer elke partij van een verbond zijn bestandskaart heeft uitgespeeld op het einde van een ronde, dan eindigt het spel. (4.0)

3.2.4 Beweging over water – Om een grote plas water over te steken moet ofwel een oorlogsschip, een vissersboot of een kano bewegingskaart gespeeld worden. Meren en grotere rivieren worden op het bord aangeduid in waterblauwe kleur en worden beschouwd als **grote plassen water**. Een grote plas water eindigt waar de rivieren in grijs overgaan.

Legers die een waterbewegingskaart hebben mogen van een landgebied dat aangrenzend is aan die grote waterplas naar een ander aangrenzend landgebied gaan dat grenst aan dezelfde grote waterplas, zelfs wanneer het door vijandige eenheden bezet is.

Voorbeeld : Een Brits leger in Prescott zou zich over het Lake Ontario kunnen verplaatsen naar Fort Niagara. Het kan zich echter niet naar Ontario verplaatsen omdat de 2 meren gescheiden zijn door een grijze rivier.

3.2.5 Maximum aantal legereenheden die met vissersboot of kano kunnen verplaatst worden - Sommige waterbewegingskaarten beperken het aantal legereenheden die kunnen verplaatst worden. Het aantal blokjes en de kleur geven het maximum aantal eenheden die per leger kunnen verplaatst worden. Een kano laat 5 Native Americans eenheden toe, wanneer ze aangrenzend zijn aan

dezelfde grote plas water, om zich naar 1 gebied te verplaatsen, aangrenzend aan die grote plas water.

Vissersboten laten toe 2 legers, van tot 3 eenheden elk en uit twee verschillende gebieden, samen naar 1 enkel gebied te verplaatsen aangrenzend aan dezelfde grote waterplas.

Voorbeeld : De Amerikaanse militia vissersbootkaart laat toe om 2 legers te bewegen. Elk leger mag bestaan uit 3 eenheden en samengesteld zijn uit witte of blauwe eenheden, waarvan er minstens 1 wit moet zijn.

3.2.6 Buiten de grenzen gebied – Bewegingen naar het beige grenzegebied zijn verboden. Eilanden die zich in grote waterplassen bevinden worden niet beschouwd als een gebied.

3.2.7 Speciale kaarten – Elke partij beschikt over unieke speciale kaarten, die worden aangeduid door het woord “special” bovenaan. Deze speciale kaarten veranderen de bewegings- of gevechtsregels (5.0) Wanneer de speler zijn bewegingskaart speelt dan mag hij ook 1 of al zijn speciale kaarten spelen die hij op handen heeft.

Nadat de speler klaar is met zijn bewegingen voor deze beurt, worden de gevechten afgehandeld.

3.2.8 objectieven – Dit zijn belangrijke steden en forten die op het bord staan afgebeeld met een ster naast de naam van de stad.

Wanneer een partij een vijandig objectief controleert, dan wordt deze controle bijgehouden door er een controleschijf op te leggen met de vlag van die partij die het objectief controleert bovenaan.

Een partij controleert een vijandig objectief wanneer zijn eenheden op het einde van de ronde dat gebied controleren. Indien de eenheden van een partij die een gebied controleert, wegtrekken of gedwongen worden te vertrekken door de vijand, dan wordt deze controleschijf weggenomen en gaat de controle terug naar de partij tot wiens homeland het gebied behoort.

Voorbeeld : Britse eenheden bezetten Buffalo op het einde van de beurt van de Canadese militie. Een controleschijf met de Britse vlag naar boven wordt in dit gebied gelegd.

De partij die op het einde van het spel het meeste vijandige objectieve onder controle heeft wint (4.0). Dit wordt makkelijk bepaald door het aantal controleschijven te tellen die elke partij op het bord liggen heeft.

Het Fort Erie en Queenston gebied heeft 2 objectieven. Indien de Amerikanen dit gebied controleren worden er 2 controleschijven met de Amerikaanse vlag naar boven gelegd.

3.3 gevechten

Een gevecht vindt plaats wanneer twee vijandige legers hetzelfde gebied bezetten. Indien er meerdere gevechten plaats vinden, dan kiest de actieve speler de volgorde waarin deze gevechten worden afgehandeld. Elke uitgespeelde speciale kaart, die een gevecht beïnvloedt, moet voor aanvang van de gevechten worden toegewezen aan een gevecht.

De partij in wiens homeland gebied (1.1) het gevecht plaats vindt, heeft het initiatief en gooit als eerste. In de rode gebieden hebben de Britse spelers het initiatief, in de blauwe gebieden de Amerikaanse, ongeacht welk leger aanvaller of verdediger is. Eerst gooien alle speler die het initiatief hebben gezamenlijk hun gevechtdobbelstenen en handelen de resultaten af. Indien er eenheden van beide partijen overblijven nadat de resultaten van de dobbelstenen werden afgehandeld, gooien de spelers van de andere partij gezamenlijk hun gevechtdobbelstenen en handelen de resultaten af. Het gevecht blijft zo heen en weer gaan tot er maar één partij meer eenheden in het gebied heeft.

Elke speler die voor de betrokken partij speelt, gooit zijn gevechtdobbelstenen en neemt de beslissingen voor zijn eenheden. De speler gooit het aantal gevechtdobbelstenen dat overeenkomt met zijn aantal eenheden dat aan het gevecht deelneemt. Het maximum aantal dobbelstenen dat door de Amerikaanse en Britse reguleren kan gegooid worden is twee, terwijl de Amerikaanse militie, de Canadese militie en de Native Americans een maximum hebben van drie.

Resultaten van de gevechtdobbelstenen - Elke dobbelsteen van de vechtende partijen heeft een unieke combinatie van treffer, vlucht en blanco commandobeslissingsvakken.

3.3.1 – treffer Een treffer zorgt ervoor dat een **vijandelijke** eenheid wordt opgeruimd, van het bord genomen wordt en naar de algemene voorraad van die speler gaat. De tegenstanders beslissen onder hen welke eenheid het gevecht dient te verlaten, indien er meer dan een partij is om tussen te kiezen.

3.3.2 – vlucht Een vlucht resultaat zorgt ervoor dat een eenheid van de speler wiens gekleurde dobbelsteen het vluchteresultaat gooit, **zelf** op de vlucht slaat. Deze eenheden komen op het vluchtvak op het bord te staan. Deze gevluchte eenheden kunnen terugkeren naar het opbrengstgebied van die partij bij het begin van de volgende beurt van die partij (3.1.2)

3.3.3 commandobeslissing – wanneer een blanco zijde van de dobbelsteen gegooid wordt, dan **mag** de controlerende speler beslissen om één van **zijn** eenheden uit het strijdgebied te bewegen. Deze eenheid kan verplaatst worden naar elk aangrenzend bevriend gebied.

Bevriende gebieden zijn alle gebieden van je homeland die leeg zijn of bevriende eenheden bevatten of **vijandige** homeland gebieden die bezet zijn door bevriende eenheden.

Je eigen homeland gebieden die enkel bezet zijn door vijandelijke eenheden zijn geen bevriende gebieden. Een gebied waar zich zowel bevriende als vijandige eenheden bevinden (een nakend gevecht) worden als vriendelijk beschouwd en kunnen gebruikt worden.

De volgorde waarin de commandobeslissingen genomen worden, wordt bepaald door

de betrokken verbonden partijen.

Indien er rond het gevechtsgebied geen bevriende gebieden liggen, dan is het verplaatsen uit gevechtsgebied geen optie.

Een eenheid die via water in een gevechtsgebied aankwam **mag** door een commandobeslissing dit gebied **niet** opnieuw via water verlaten.

3.3.4 Commandobeslissing voor Native Americans : Native American eenheden hebben een voordeel en mogen door een commandobeslissing verplaatst worden naar onbezette **vijandelijke** homeland gebieden, waaronder niet bezette Amerikaanse objectiefgebieden.

Rondevoorbeeld : De Britse speler heeft het gebied van Ogdensburg de vorige ronde bezet en, vermits het een homeland van de tegenstander was, er een controleschijf geplaatst. Het Amerikaanse Militie volgordeblokje wordt uit de beurs getrokken. De Amerikaanse militie speler, die Ogdensburg opnieuw wil heroveren, speelt een bewegingskaart die hem toestaat 2 legers tot 3 gebieden te verplaatsen. Het Amerikaanse leger op gebied #1 begint met 5 witte eenheden en 4 blauwe. Alle eenheden, uitgezonderd 1 witte eenheid, verplaatsen zich noordwaarts naar Ogdensburg. De Amerikaanse militie speler verplaatst vervolgens een leger dat zich in het westen van het bord bevindt. De beweging is voltooid en er vindt een gevecht plaats in Ogdensburg.

Het gevecht speelt zich af in een Amerikaans homeland (1.1) dus hebben de Amerikaanse spelers het initiatief en gooien ze eerst. De speler met de Amerikaanse militie gooit 3 witte dobbelstenen met als resultaat 1 treffer, 1 vlucht en 1 commandobeslissing. De speler met de Amerikaanse reguliere gooit 2 blauwe dobbelstenen die resulteren in 1 treffer en 1 commandobeslissing.

De Britse zijde loopt 2 treffers op en de spelers als groep moeten nu beslissen welke eenheden ze van het bord verwijderen. Ze besluiten 2 rode eenheden te verwijderen zodat ze tijdens hun volgende actie nog met het maximale aantal dobbelstenen kunnen gooien. De Amerikaanse militie gooide 1 vlucht en moet dus 1 eenheid afruimen en in het vak gevluchte eenheden plaatsen. (3.3.2) Beide Amerikaanse spelers hebben 1 commandobeslissing gegooid en beiden besluiten geen eenheid uit het gevechtsgebied weg te laten trekken.

Noot : Elk van de Amerikaanse spelers kon 1 eenheid wegtrekken naar een bevriend aangrenzend gebied. Hieronder zit ook gebied #2 wat dit gebied ontoegankelijk zou maken voor terugtrekkende Native American eenheden. (3.3.4)

Nu gooien de Britse spelers. Er zijn 2 rode eenheden, 3 gele eenheden en 1 groene eenheid. De worpen leveren volgend resultaat op.

De Amerikaanse spelers lopen 3 treffers op en besluiten 1 blauwe en 2 witte eenheden af te ruimen. Vervolgens wordt een gele Canadese militie naar het gevluchte eenheden vak verplaatst. De Native American en Britse reguliere hebben elk nog 1 commandobeslissing. De Native American eenheid zou zich kunnen terugtrekken naar gebied #2. Vervolgens zouden ook de Britse reguliere zich naar dit gebied kunnen terugtrekken. Beide spelers besluiten echter het gevecht aan te gaan dat

verder duurt.

De Amerikanen gooien :

De Britse spelers verliezen 3 eenheden en besluiten beide rode Britse reguliere eenheden te behouden omdat deze de meeste kansen hebben om treffers te scoren. De witte Amerikaanse militie heeft 1 commandobeslissing gegooid en besluit in het gevecht te blijven.

De Britten gooien :

De Amerikaanse speler besluit een witte eenheid af te ruimen. Vervolgens besluit de Britse speler om één van zijn eenheden terug te trekken naar Cornwall ten gevolge van zijn commandobeslissing.

De Britten verliezen hun laatste eenheid bij de volgende Amerikaanse aanval. De Amerikanen winnen het gevecht en de Britse controleschijf wordt verwijderd.

3.4 kaarten trekken

Op het einde van de beurt trekt de actieve speler kaarten tot hij opnieuw 3 kaarten op hand heeft. Indien er onvoldoende kaarten overblijven in de trekstapel, dan speel je met wat overblijft.

Indien een speler 3 kaarten trekt en enkel speciale kaarten op handen heeft, moet hij deze laten zien, ze opnieuw in de trekstapel schudden en 3 nieuwe kaarten trekken. Een speler moet steeds 1 bewegingskaart op handen hebben nadat hij kaarten getrokken heeft.

De beurt van de actieve speler is voorbij en een nieuwe ronde begint door een nieuw volgordeblokje uit de beurs te trekken.

4.0 Einde van het spel

De voorwaarde om het spel te beëindigen wordt op het einde van de 3^o ronde geëvalueerd en nadien op het einde van elke daaropvolgende ronde.

Het spel eindigt indien op het einde van de ronde alle bestandskaarten van één of beide partijen werden uitgespeeld (1.0). Er zijn 3 bestandskaarten van de Britten en 2 van de Amerikanen. Het spel wordt gewonnen door die partij die de meeste controleschijven op het bord heeft liggen (3.2.8) Een gelijkspel is mogelijk.

Voorbeeld De Amerikanen controleren 3 Britse objectieve, dus liggen er 3 Amerikaanse controleschijven op het bord. De Britten controleren 2 Amerikaanse objectieven, dus liggen er 2 Britse controleschijven op het bord. De Amerikanen winnen met 1.

5.0 Voorbeelden van kaarten

Hieronder staat de verklaring voor de meegeleverde speciale kaarten.

War Hawks #09

voorbeeld : bewegingskaart #1 werd gespeeld die toestond om 2 legers elk 3 gebieden te verplaatsen. Nu mag de actieve speler 4 legers elk 3 gebieden verplaatsen.

William Harrison #10

Voorbeeld : Ten minstens 1 eenheid in het leger dat verplaatst wordt moet blauw zijn. Eenheden mogen in het oorspronkelijke gebied achtergelaten worden.

Publication ban #11

Voorbeeld : Enkel tijdens deze beurt kan Rome ook gebruikt worden als opbrengstgebied voor de Amerikaanse reguliere (3.1). Er mogen geen eenheden geplaatst worden in Albany.

Forced March #12

Voorbeeld : Bewegingskaart #2 werd gespeeld die toestond om 2 legers elk 3 gebieden te verplaatsen. 1 van deze legers mag nu 5 gebieden verplaatst worden.

Kentucky Militia #09

Voorbeeld : Voor elke witte gevechtsdobbelsteen waarmee een treffer gegooid wordt, moeten de Britse geallieerden 2 eenheden afruimen.

Hometown support #10

Voorbeeld : Indien er onvoldoende witte Amerikaanse militie-eenheden in de algemene voorraad zijn, mogen deze genomen worden uit het gevluchte eenhedenvak.

Captain Aisquiths' Sharpshooters #11

voorbeeld : Beide Amerikaanse spelers krijgen het voordeel van deze kaart tijdens gevechten tijdens de beurt van de Amerikaanse militie.

Turncoat #12

Voorbeeld : Deze kaart moet gespeeld worden alvorens het gevecht begint.

Mackinac reinforcements #09

voorbeeld : De Britse Reguliere eenheden mogen geplaatst worden in een door de vijand bezet gebied.

Fife and Drum #10

Voorbeeld : Bewegingskaart #3 werd gespeeld die toestand dat 2 legers 1 gebied verplaatst werden. Beide legers mogen nu elk 2 gebieden verplaatst worden.

Napoleon Defeated #11

Voorbeeld : Deze eenheden kunnen enkel geplaatst worden indien er voldoende eenheden zijn in de algemene voorraad van de Britse Reguliere.

General Brock #12

Voorbeeld : alle gele vluchresultaten worden niet in rekening gebracht

Ambush #09

Voorbeeld : De effecten van deze kaart worden na de verplaatsing toegepast maar alvorens er gevechten zijn afgehandeld.

Billy Green #10

Voorbeeld : Het gevecht vindt plaats in een Brits Homelandgebied. Alle Britse geallieerde spelers doen 1 worp en passen enkel de treffers toe. Vervolgens beginnen ze het gevecht door opnieuw te gooien.

Training #11

Voorbeeld : Deze eenheden moeten omgevormd worden alvorens ze kunnen geplaatst worden.

John Brant #09

Voorbeeld : Deze 2 eenheden kunnen verplaatst worden nadat ze geplaatst werden.

Tecumseh #10

Voorbeeld : de speler met de Native Americans kiest 1 gevecht alvorens het wordt afgehandeld. De Amerikaanse spelers moeten voor hun eenheden gooien maar mogen enkel de vluchresultaten in rekening brengen.

John Norton #11

Voorbeeld : De effecten van deze kaart mogen gebruikt worden voor of na de verplaatsing van eenheden alvorens de beurt afgerond is. Gebieden kunnen door de vijand bezet zijn, wat dat resulteert in een gevecht.

War Cry #12

Voorbeeld : De effecten van deze kaart mogen gebruikt worden voor of na de verplaatsing van eenheden alvorens de beurt afgerond is. Gebieden kunnen door de vijand bezet zijn, wat dat resulteert in een gevecht.

Starteenheden : Plaats de overeenkomstige gekleurde eenheden op de desbetreffende gebieden zoals aangegeven op het bord (1.2)

Bijkomende eenheden : Nadat de beginnende eenheden op het bord geplaatst werden, plaatsen de Britse Reguliere, Canadese milities en de Native American spelers elk 4 bijkomende eenheden in hun kleur op gelijk welk Brits homeland gebied. Vervolgens plaatsen de Amerikaanse milities en de Amerikaanse reguliere spelers elk 6 bijkomende eenheden in hun kleur om gelijk welk Amerikaans homeland. De eenheden van een speler mogen op 1 of meerdere gebieden geplaatst worden, waaronder lege.

Startkaarten : Elk speler schudt zijn stapel kaarten en neemt vervolgens de bovenste 3 kaarten.

Beginronde : Plaats de rondeteller op vak 1.

Beginbeurt : Plaats de beurtvolgordesteen van de Amerikaanse Reguliere op het eerste vak van de beurtvolgorde. Deze speler gaat eerst. Doe de overige beurtvolgordestenen in de beurs. Deze zullen in willekeurige volgorde getrokken worden om de verdere beurtvolgorde te bepalen.

Einde van het spel : De speleinde voorwaarden worden vanaf de derde ronde bekeken en daarna op het einde van elke volgende ronde. Indien alle bestandskaarten van 1 of beide verbonden gespeeld zijn, eindigt het spel. Het verbod met de meeste controleschijven wint het spel (4.0)

1812 : introductie scenario setup – aanbevolen voor nieuwe spelers

Starteenheden : Plaats de overeenkomstige gekleurde eenheden op de desbetreffende gebieden zoals aangegeven op het bord (1.2)

Bijkomende eenheden : plaats bijkomende eenheden op de volgende gebieden. Deze bijkomende eenheden staan ook afgebeeld op onderstaande kaart.

Begin kaarten : Elke speler stelt zijn deck samen uit de hieronder opgesomde kaarten, schudt zijn deck en trekt de 3 bovenste kaarten.

Amerikaanse Reguliere : 01,03,05,06,09,11

Britse Regulier : 03,04,05,07,10,12

Amerikaanse militie : 01,03,04,05,09,12

Canadese militie : 03,04,05,07,10,12

Native American : 02,04,05,07,09,10

Beginronde : Plaats de rondeteller op vak 1.

Beginbeurt : steek alle beurtvolgordestenen in de beurs en trek er willekeurig eentje

uit. Plaats deze op het eerste vak. Deze partij is eerst aan de beurt.

Einde van het spel : Het spel is over na ronde twee en diegene die de meeste controleschijven op de kaart heeft is de winnaar. Dit kennismakingsspel maakt geen gebruik van de bestandskaarten of de voorwaarden van het volledige scenario om het einde van het spel te bepalen.

1813 scenario Dit scenario begint in ronde 3 waarbij de partijen reeds in het midden van hun strijd zijn.

Historisch inleiding : Tijdens de lente van 1813 was de oorlog bijna reeds een jaar aan de gang met hevige gevechten aan beide zijden van de grens. De Amerikanen realiseerden zich dat dit geen eenvoudige invasie zou worden. Onder leiding van generaal William Hull, was het Noordwest Amerikaanse leger verslagen bij Fort Detroit, waarbij ze het totale gebied van Michigan verloren dat onder Brits gezag kwam te staan. Bovendien liepen verscheidene pogingen om op het Niagara front terrein te veroveren faliekant af.

Onverschrokken trokken de Amerikaanse troepen samen om een tweede invasie van Canada voor te bereiden. William Harrison trok een groot leger samen in het Westen klaar om Michigan opnieuw te heroveren en verder te trekken op Brits gebied. York (het hedendaagse Toronto) hoofdstad van boven Canada, werd overvallen en platgebrand door mannen van Sacket's Harbor. Op het Niagara schiereiland viel Fort George uiteindelijk voor de Amerikaanse troepen die vervolgens verder optrokken naar Stoney Creek. Plannen voor de Amerikanen om beneden Canada te veroveren waren in een ver gevorderd stadium waarbij vooral gefocust werd op een aanval op Montreal langs twee zijden.

De oorlog is op zijn hoogtepunt en beide partijen pogen krampachtig hun gebied te behouden. De Amerikanen, geconfronteerd met onverwachte weerstand, worden tot het uiterste van hun krachten gedreven en de Britten hebben moeite om hun aanwezigheid in Noord Amerika te handhaven. Hier begint het 1813 scenario.

Starteenheden : Bevolk de kaart met de eenheden zoals hieronder aangegeven. Deze eenheden staan ook aangegeven op de kaart als grote gekleurde vakken. De eenheden op de echte kaart gedrukt, worden niet geplaatst.

Startkaarten : Alle spelers bouwen hun deck met alle kaarten behalve diegene die hieronder aangeduid staan. Vervolgens wordt elk deck geschud en neemt de speler de bovenste 3 kaarten van hun deck.

Britse regulier : -03, -07, -09, -12

Amerikaanse regulier : -01, -03, -09

Canadese militie : -03, -07, -11

Amerikaanse militie : -01, -07, -11

Native Americans : -02, -07, -11

Beginbeurt : steek alle beurtvolgordestenen in de beurs en trek er willekeurig eentje uit. Plaats deze op het eerste vak. Deze partij is eerst aan de beurt.

Beginronde : Plaats de rondeteller op vak 3.

Einde van het spel : de voorwaarden voor het gespeelde worden gerevalueerd op het einde van ronde 3 en op het einde van elke volgende ronde. Indien alle bestandskaarten van één of beide partijen gespeeld werd, eindigt het spel. De partij met de meeste controleschijven wint het spel.

Een historisch overzicht van de oorlog van 1812 tot 1815

De oorlog van 1812 werd ook de tweede onafhankelijkheidsoorlog van Amerika genoemd, een vergeten conflict, de oorlog die niemand won. Het was een complex en fascinerend hoofdstuk in de geschiedenis van Noord Amerika die de toekomst voor de beide naties bepaalde. Bij het begin van 2012 zal zijn 200 jarige verjaardag 200 jaar vrede tussen Canada en de Verenigde Staten vieren.

Oorzaken van de oorlog

De oorzaken van deze oorlog waren complex en blijven tot de dag van vandaag controversieel. Toentertijd waren niet alle Amerikanen voorstander van een oorlog, en sommige zaken waren belangrijker in sommige delen van Amerika dan in andere. Bovendien had veel rond het debat over de Republiek eerder te maken met sensationele krantenartikels en bevlogen speeches dan met datgene wat in werkelijkheid gebeurde. Uiteindelijk hebben een aantal factoren er in zekere mate toe bijgedragen dat de weg van de oorlog gekozen werd.

Vaarrechten – Sinds 1799 was Groot-Brittannië betrokken bij een oorlog tegen Napoleon Bonaparte. Om deze oorlog tot een goed einde te brengen hadden de Britten een constante behoefte aan nieuwe rekruten voor de Royal Navy. Het inlijven – waarbij mannen gedwongen werden om tegen hun zin in in het leger te gaan - was de oplossing. Samen met het inlijven in Britse havens, stopte de Britse zeemacht ook neutrale Amerikaanse schepen en grepen ze iedereen die beschouwd werd als Britse onderdaan of deserteur. Er waren verschillende misbruiken, waaronder de befaamde Chesapeake affaire. In juni 1807 werd dit Amerikaanse fregat door de HMS Leander juist buiten de kust van Virginia geënterd. De Britse officieren wilden het schip doorzoeken op Britse deserteurs. Wanneer de Chesapeake bezwaar opperde, opende Leander het vuur, waarbij 3 doden en 16 gewonden vielen. Mannen werden gevangen genomen – drie ervan Amerikanen die uit het Britse leger waren gevlucht nadat ze werden ingelijfd. De vierde, een Britse onderdaan, werd opgehangen wegens desertie, terwijl één van de Amerikanen in de gevangenis van Halifax stierf. Woedende Amerikanen protesteerden luidkeels tegen deze Britse acties en zagen de Chesapeake affaire als een toonbeeld van Britse arrogantie en inbreuk op de Amerikaanse rechten – zelfs toen een diplomatieke oplossing werd gevonden in

November 1811 en een compensatie werd afgesproken en de overlevende Amerikanen werden vrijgelaten.

Vrijhandel – Economische beweegredenen lagen ook aan de grondslag van de oorlog. Zowel Groot-Brittannië als Frankrijk legden diverse sancties op aan neutrale schepen, waarbij elke zijde hoopte de andere te ontrieven van hoognodig materiaal. Dit maakte het voor de Amerikanen moeilijker en duurder om handel te drijven met Europa. Handelaars en politici in Amerika protesteerden hevig tegen de Britse “orders-in-counsel” een aantal decreten met de bedoeling neutrale schepen de handel met Frankrijk of zijn bondgenoten te beperken of te beletten.

Andere beperkingen uitgevaardigd door zowel Groot-Brittannië als Frankrijk sneden ook in de winsten van de Amerikanen, zeker omdat beide partijen hun wetten gebruikten om Amerikaanse schepen en hun cargo te claimen. In de 9 jaar die tot deze oorlog leidden, werden ongeveer 1,700 schepen gevangen genomen. Hoewel ongeveer de helft hiervan door de Fransen en zijn bondgenoten werden gevangen, waren het de Britse acties die het meest de aandacht trokken en het pro - oorlogsgevoel aanwakkerden. Ironisch genoeg werden de “orders-in-council” op 23 juni 1812 ingetrokken, alvorens Groot-Brittannië de oorlogsverklaring had vernomen. Het nieuws bereikte Washington maar op 13 augustus.

Relaties met Native Americans – Naarmate meer kolonisten zich gingen vestigen in gebieden die toebehoorden aan de Indiaanse stammen in het Noordwesten (Ohio, Illinois, Michigan, Indiana en Wisconsin) schonden ze vaak bestaande overeenkomsten en vielen ze vaak de Native Americans aan zonder hierbij stil te staan. En even vaak sloegen de Native Americans terug.

Terugdenkend aan de Revolutie en de excessen begaan door de Britse bondgenoten tegen de Native Americans, beschuldigden de Amerikanen de Britten ervan om hen met wapen en munitie te voorzien en de Native Americans aan te moedigen de kolonisten te overvallen. De Britten onderhielden een nauwe band met de Native Americans, dreven handel met hen en leverden hen wapens en munitie. Maar ze wilden geen openlijke oorlog met de Verenigde Staten en moedigden daar waar mogelijk vreedzame oplossingen voor de conflicten aan. Dit weerhield de Britten er echter niet van om de anti – Amerikaanse gevoelens bij de Native Americans aan te moedigen om hen zo te beletten naar Britse gebieden op te schuiven. Een doel dat de Britten zich vanaf het begin van de Revolutie hadden gesteld was om een eigen Native American staat te maken aan de Zuidwest grens van Canada die als bufferzone zou kunnen dienen tegen de Amerikanen.

Wat beide zijden vaak vergaten was dat de Native Americans zich niet als onderdanen zagen, maar als een eigen natie met eigen rechten, met hun eigen culturen, interne conflicten en politieke agenda's. Als reactie op een decennia lange reeks van gebroken beloftes en witte betutteling, waren de Shawnee profeet Tenskwatawa en zijn oorlogsbroeder Tecumseh begonnen om de verschillende stammen te verenigen en hen ervan te overtuigen terug te keren naar hun oorspronkelijke manier van leven. De onrust ten gevolge hiervan leidde vaak tot raids van de Native Americans op grensdorpen en uiteindelijk tot de slag bij Tippecanoe in november 1811. De

overwinning van de toekomstige president William Henry Harrison en de vernietiging van Prophetstown (nabij Lafayette, Indiana) ondermijnde de invloed van de broers en dreef Tecumseh tot een nauwere samenwerking met de Britten in de oorlog van 1812.

Landhonger – Naarmate de Amerikaanse bevolking groeide, groeide ook de nood aan land. Afgezien van het feit dat ze hun oog hadden laten vallen op het westen, gebieden waar nu Native Americans woonden, hadden ze ook hun oog noordwaarts laten vallen. Na de Revolutie was John Grave Simcoe, de eerste luitenant - gouverneur van Boven - Canada erin geslaagd vele Amerikanen naar zijn provincie te lokken met de belofte van goedkoop en vruchtbaar land. Ten gevolge hiervan, een ook door de migratie van loyalisten van het Verenigd Keizerrijk, was in 1812 ongeveer 30 % van de bevolking in Boven - Canada van Amerikaanse komaf. De term “manifest destiny” was nog niet in gebruik, maar vele Amerikanen geloofden dat ze voorbestemd waren om het ganse Noord Amerikaanse continent te bevolken. Hoewel historici beweren dat de honger naar land alleen niet zou geleid hebben tot en oorlog, was het toch een factor die politici en journalisten gebruikten om het publiek aan te sporen.

Politiek – Republikeinen, die de regering uitmaakten beschuldigden de Federalisten er vaak van dat ze teveel empathie hadden voor de Britten. Ze zagen de oorlog als een mogelijke manier om hun politieke tegenstanders onderuit te halen. Regionale belangen speelden ook gedeeltelijk mee. De meeste Republikeinen kwamen uit het Zuiden en Westen waar er een aanzienlijke steun was voor de oorlog. Federalisten kwamen meestal uit het Noorden of Oosten waar men over het algemeen gekant was tegen oorlog.

Wanneer het uiteindelijk op een stemming aankwam, werd er gestemd volgens de partijlijnen waarbij 86% van de Republikeinen stemde in het voordeel van oorlog en 100% Federalisten die tegen stemden. Wegens de Republikeinse meerderheid van iets over de 61% van de stemmen in het Huis van Afgevaardigden en de Senaat, was de stemming in het voordeel van een oorlog.

De oorlog begint

Toen de oorlog werd afgekondigd waren de meeste Britse manschappen bij leger en zeemacht bezig te vechten tegen Napoleon en zijn bondgenoten. De Amerikanen geloofden dat dit hen tot voordeel zou strekken. Door Canada aan te vallen maakten ze een goede kans meer grondgebied te veroveren en tevens een goede uitgangspositie te verwerven in hun onderhandelingen met Groot-Brittannië over andere zaken zoals zeevaartrechten en vrijhandel. Canada, zoals de vroegere president Thomas Jefferson zijn bekende uitspraak, was enkel een gewoon geval van binnenmarcheren. Vooreerst was de Amerikaanse bevolking met 7,5 miljoen 15 maal groter dan die van het Britse Noord Amerika.

In Boven - Canada, waar het vaak om grond ging, lag de bevolking onder de 80,000

zielen, waarvan ongeveer 27,000 Amerikaans bloed hadden, verdeeld over een rijgsnoer van kleine nederzettingen langs de noordzijde van de Sint Laurensrivier en de grote meren. Wegen waren in slechte toestand en verdediging tegen aanval te water was onder peil. De Britse Reguliere krachten zaten aan het einde van hun krachten en de enkele leden van de milities waren nauwelijks opgeleid. Vanaf het begin werd er gevreesd voor voedseltekorten, omdat vele van de basisbehoeften, waaronder zout nodig om het vlees te pekelen en te bewaren, moesten worden ingevoerd. Voeg hier bovenop nog een grote ontevredenheid met de huidige regering toe en de instroom van vele pas ingeweken Amerikanen die, naar men aannam, van harte de wapens zouden opnemen om samen met hun vroeger land de oorlog te voeren. Het zag ernaar uit dat de voorspelling van Jefferson juist was. Om de zaken nog iets ingewikkelder te maken aarzelden sommige groepen Native Americans, waaronder die van de Zes Naties en de Grote Rivier, om de Brits-Canadese zaak te ondersteunen. Nadat ze hun land waren kwijtgespeeld tijdens de revolutie door het Amerikaans-Brits verdrag, hadden ze zich in zuid Ontario gevestigd. Aanslepende twisten over grond, de terughoudendheid om tegen kennissen te moeten vechten aan de andere kant van de grens, de vrees dat een Amerikaanse overwinning hen opnieuw landloos zou maken en politieke twisten hield ze in het begin buiten de oorlog.

Omdat de hoofdfocus van Groot-Brittannië lag op het verslaan van Bonaparte in Europa, was hun beginstrategie deze om hun land tegen de Amerikaanse legers te verdedigen. Dit hield in dat de Amerikanen in het offensief moesten gaan, maar er was geen allesomvattende strategie uitgewerkt voor het begin van de oorlog. Bovendien hadden de republikeinen het aantal soldaten drastisch gereduceerd in het jaar voorafgaand aan de oorlog omdat ze meer bekommerd waren met het afbetalen van de nationale schuld. De zeemacht was in redelijk goede staat van paraatheid, met ervaren zeelui die reeds heel wat actie hadden ervaren met piraten voor de kust van Afrika en in gevechten met Frankrijk tussen 1797 en 1801, hoewel een aantal vaartuigen uit koers genomen waren. Het leger was slecht georganiseerd en werd hoofdzakelijk geleid door oudere officieren die tijdens de Revolutie hadden gevochten of politiek benoemd waren. De milities, waarop vele Amerikanen hun hoop hadden gevestigd voor de overwinning, waren slecht getraind en ongedisciplineerd.

1812

Het eerste seizoen van de campagne bracht redelijk wat succes op het water. Amerikaanse piraten brachten wat schade toe aan de Britse schepen en de zeemacht won enkele gevechten. In augustus versloeg *The Constitution*, later genoemd *Old Ironsides*, het Britse schip *Guerrière* op 750 mijlen oostwaarts van Boston. Op land verliep het niet zo vlot. William Hull stak in juli 1812 over naar het westelijke deel van Boven - Canada en vaardigde een verklaring uit om de kolonisten ervan te overtuigen rustig thuis te blijven. Hij dreigde ermee iedereen die betrapt werd op een gevecht met Native Americans te executeren. Majoor Generaal Isaac Brock, bevelhebber van de troepen in Boven - Canada en dienstdoende luitenant -

gouverneur van de provincie, antwoordde met een eigen verklaring en maakte plannen om Hull uit Canada te verdrijven.

Vier dagen nadat Hull de grens had overgestoken brachten de vereende krachten van Brits-Canadese soldaten, native krijgers en bonthandelaars onder dekking van de duisternis artillerie in stelling gericht op het Michillimackinac eiland, een strategisch belangrijke post gelegen in de nauwe doorgang tussen het Michigan meer en de Huron. De volgende dag dwongen ze het fort Mackinac tot een overgave. De bevelhebber van het fort, Luitenant Porter Hanks, was nog niet op de hoogte gebracht dat de Verenigde Staten zich in staat van oorlog bevonden.

Wanneer Hull de overgave vernam concludeerde hij dat de stammen van het noordwesten de lokale Amerikaanse kolonisten en zijn troepen zouden aanvallen. Hij trok het grootste deel van zijn manschappen terug over de grens en gaf de opdracht Fort Dearborn (Chicago) te ontruimen. Tegen midden augustus waren de troepen onder leiding van Isaac Brock opgerukt tot de Oostzijde van de Detroit rivier waar ze hun artillerie opstelden. Na Fort Detroit te hebben gebombardeerd overtuigde hij Hull dat, ingeval van een tegenaanval, hij zijn native American bondgenoten, waaronder de krijgers onder bevel van Tecumseh en John Norton van de zes naties, niet meer onder controle zou kunnen houden. Hierop gaf Hull zich over.

Deze twee overwinningen nagenoeg zonder bloedvergieten hielpen om het moreel in Boven - Canada op te krikken en leidden ertoe dat steeds meer Native krijgers zich aansloten. Ze speelden een zeer belangrijke rol in de slag bij Queenston Heights in oktober. De Amerikaanse invasie viel uit elkaar omwille van conflicten tussen de oudere generaals en de weigering van de New York militia om Canadees grondgebied binnen te trekken. Na het einde van het eerste seizoen in de campagne, was het duidelijk dat de invasie van Canada niet was verlopen zoals de Amerikanen gehoopt hadden en dat de oorlog verre van over was.

1813

Januari 1813 bracht verschrikkelijk gebeurtenissen met zich mee. De Amerikaanse troepen, die erop uit gestuurd waren om het door Hull verlaten gebied rond Michigan opnieuw in te nemen, werden verslagen bij Frenchtown (Monroe). In de nasleep van dit gevecht werden meer dan 60 Amerikaanse gevangenen door de natives, geallieerd met de Britten, afgeslacht. Velen van de doden kwamen uit Kentucky en 'Remember The Raisin' werd een strijdkreet in volgende gevechten. Begin februari begonnen de Britse zeemacht, die een blokkade gelegd had rond Chesapeake en de baai van Delaware, hun patrouilles op te drijven over de ganse lengte van de Amerikaanse kust.

Nu het lente werd bereidde de Verenigde Staten zich voor op een aanval op Kingston, de voornaamste zeemachtbasis van de Britten op de grote meren. De overdreven rapporten over de sterkte van de zeemachtbasis en politiek getouwtrek achter de schermen zorgde ervoor dat het doelwit gewijzigd werd naar York (Toronto), de hoofdstad van Boven - Canada. Een van de hoofdbedoelingen was om 2 Britse schepen te veroveren die daar lagen aangemeerd, maar één verliet de haven alvorens de Amerikanen ter plekke waren en het andere werd in brand gestoken toen de Britten

zich terugtrokken. De Amerikaanse troepen bezetten de stad voor een week, staken de openbare gebouwen in brand, bezetten private woningen en gingen zich te buiten aan plunderingen.

Op dat ogenblik was de “shipbuilders war” in volle gang. Zich realiserend dat de sterkte van de zeemacht een cruciale rol zou spelen in de uitkomst van deze oorlog, haasten beide partijen zich om nieuwe en grotere schepen te bouwen, terwijl ze die van de vijand poogden te veroveren of te vernielen. Sacket's Harbor, Het Amerikaanse hoofdkwartier op de grote meren, werd door de Britten in mei aangevallen, maar de Amerikaanse troepen konden dit succesvol verdedigen.

Het verging de Amerikanen beter bij twee belegeringen bij Fort Meigs, Ohio, hoewel opnieuw enkele gevangenen genomen Amerikanen door de native krijgers werden afgeslacht. Er werd ook een opmerkelijke vooruitgang geboekt op het Niagara schiereiland. Tegen begin juni waren de Amerikaanse troepen zover westwaarts opgeschoven dat ze zich voor Stoney Creek bevonden, maar ze werden teruggedreven na een verward nachtelijk gevecht.

In de nasleep van dit gevecht vroeg en verkreeg kapitein James FitzGibbon, een Ier die dienst deed bij het Britse leger, de toestemming om een elitegroep te vormen om de Amerikaanse troepen te bestoken op het Niagara schiereiland. FitzGibbon's groene tijgers zorgen voor zoveel onrust dat een groep van 500 man onder leiding van Luitenant-kolonel Charles G. Boerstler de opdracht kregen hiermee komaf te maken. Laura Secord, 37, wiens vader bij de Amerikaanse patriotten had gediend, hoorde van de plannen en liep 32 kilometer om FitzGibbon te waarschuwen. Hoewel hij mogelijks reeds gehoord had van de geplande aanval, werd Laura uiteindelijk één van de meest bekende Canadese figuren in deze oorlog van 1812. Hoewel FitzGibbon oorspronkelijk de verdienste kreeg Boerstler en zijn mannen te hebben verslagen, blek later dat het vechten vooral gebeurde door troepen Natives van Boven en Beneden Canada.

De belangrijkste Amerikaanse overwinning in 1813 was de slag bij het Erie meer in september toen Commodore Oliver Hazard Perry de Britse schepen onder Luitenant Robert Barclay versloeg bij de Put-in Baai. De Britse verliezen bedroegen 6 schepen, 41 doden en 94 gewonden. Dit gaf als resultaat dat de Verenigde Staten nu het zuidwestelijke deel van Boven Canada controleerden. In de nasleep van de slag bij het Erie meer, vluchten de Zes Naties van hun land langs de grote rivier om toevlucht te zoeken nabij het Britse militaire hoofdkwartier op de baai van Burlington, nabij het hedendaagse Hamilton. Ondertussen overwoog het Britse leger om dit gebied op te geven en terug te plooiën naar Kingston.

De slag om de Thames volgde in oktober. Het werd een overwinning voor de Amerikanen en de Shawnee oorlogsleider Tecumseh werd in deze slag gedood. Meer naar het oosten leiden de Amerikanen een oorlog in schaarvorm in een aanvalspoging om Montreal en het omringende gebied te veroveren, maar ze werden bij Chateauguay, Beneden Canada, en Chrysler's Farm, Boven Canada, teruggedreven. In december, toen de Amerikaanse troepen zich opmaakten om zich terug te trekken over de Niagararivier werd het dorpje Newark (Niagara-on-the-lake) in brand gestoken. De bewoners bestonden vooral uit vrouwen, kinderen en oudere mannen vermits alle gezonde mannen ofwel oorlogsgevangenen waren of onder actie dienst

waren. Deze actie werd langs beide zijden van de grens afgekeurd en leidde tot een vergeldingsactie een maand later toe de Britse troepen Lewiston, Youngstown, Manchester, Buffalo en Black Rock, New York platbranden.

1814

Tegen begin 1814 liep de oorlog in Europa op zijn laatste benen. In een poging om voordeel te halen uit hun overwinning bij het Erie meer en de herovering van het westelijke deel van Boven - Canada trachten de Amerikanen Mackinac opnieuw te heroveren. Ze bereikten in juli het eiland, maar zonder succes.

In maart marcheerden de Amerikaanse troepen naar Montreal, maar ze werden gestopt bij Lacolle, net noordelijk van de Amerikaanse grens. Die maand trad Napoleon Bonaparte af, waardoor de Britten zich meer konden concentreren op hun oorlog in Noord Amerika. Tegen april waren door strijd geharde manschappen op weg om de oversteek te maken.

Intussen werden burger doelwitten aangevallen in het westelijk deel van Boven Canada. In mei werden verscheidene vestigingen langsheen de noordelijke oever van het Erie meer en verder inlands platgebrand.

De Amerikanen bezetten Fort Erie in Niagara en vochten de slag bij Chippawa uit op 5 juli . In het bloedige gevecht dat volgde versloegen de Generaals Jacob Brown en Winfield Scott ongeveer 2,000 Brits-Canadezen onder leiding van Generaal Phineas Riall, die verkeerdelijk voorhad dat nog een gedeelte van de Amerikaanse troepen bezig waren met de verovering van Fort Erie. Later in de maand leverden 2 legers slag bij Lundy's Lane op een warme juli avond. De gevechten tussen 3500 Britten en 2800 Amerikanen waren intens, verwarrend en onbeslist, hoewel beide zijden de overwinning opeisten.

Die zomer vochten de Britse troepen zich een weg naar de hoofdstad van de Verenigde Staten, waar ze op 14 augustus vlakbij Washington geraakten en geleidelijk aan hun weg naar het Capitool voortzetten. Toen ze er op 25 augustus geraakten, vonden ze het grootste gedeelte van de stad verlaten en staken ze de openbare gebouwen in brand, waaronder het Witte Huis. Deze actie werd sterk bekritiseerd , hoewel er ook beweerd werd dat het een gerechtvaardigde vergelding was voor het platbranden van York in april 1813.

Een aanval op Baltimore volgde in september. Tijdens het bombardement van Fort McHenry, zag Francis Scott Key een hele grote Amerikaanse vlag wapperen op het fort en schreef hij enkele woorden neer die later de "The Star Spangled Banner" zouden worden. Niet in staat om dicht genoeg te geraken om ernstige schade toe te brengen, trokken de Britten zich uiteindelijk terug uit de haven van Baltimore.

Ondertussen trok de Canadese Gouverneur-generaal Sir George Prevost, die diplomatie verkoos boven acties ter velde, naar Lake Champlain. Hij was van plan Plattsburgh, New York te veroveren maar een gevecht tussen Britse en Amerikaanse eskadrons op het Lake Champlain dat eindigde in een Amerikaanse overwinning dwong Prevost tot de terugtocht.

In de herfst trokken de Amerikanen, gestationeerd in Fort Erie naar het noorden in een poging om bijkomend grondgebied te veroveren. Ze stuitten echter op Britse

troepen bij Cook's Mill (Welland). Alhoewel de Amerikanen de Britten tot en terugtrekking dwongen en ze voorraden veroverden, konden ze hun overwinning niet consolideren nadat ze vernamen dat de Britten de controle over Lake Ontario hadden verkregen.

Vanuit het westen overspoelden 1500 Amerikanen onder Duncan McArthur Boven Canada een spoor van branden en plunderingen achterlatend. Hun doel was om de troepen bij het Niagara schiereiland te versterken, maar ze moesten rechtsomkeer maken bij de grote rivier. Een kleine schermutseling vond plaats bij Malcolm's Mills (Oakland) waar de Norfolk Militie en de regulieren snel werden verslagen door de mannen van McArthur in wat het laatste landgevecht zou worden in Canada.

Hoewel de gevechten gedurende de loop van het jaar doorgingen in het zuiden van de Verenigde Staten, liep de oorlog op zijn laatste benen vermits in Europa vredesonderhandelingen waren aangebroken.

Vredesonderhandelingen

De eerste echte pogingen om de oorlog te beëindigen gebeurden in augustus 1812. Sir George Prevost en de Amerikaanse opperbevelhebber Henry Dearborn werkten een kort wapenbestand uit om te bekijken of de “orders-in-council” konden worden ingetrokken. Dit hield stand tussen 9 augustus en 8 september. In diezelfde maand bood de Russische tsaar Alexander I aan om te bemiddelen in de vredesonderhandelingen, maar dit aanbod werd niet eens ernstig overwogen. Het was slechts in januari 1814 dat de Verenigde Staten en Groot-Brittannië het eens waren om gezanten te sturen die elkaar in levende lijve zouden ontmoeten. De gesprekken begonnen in augustus in Gent, dat toen deel uitmaakte van het koninkrijk der Nederlanden (nu België). Hoewel beide zijden poogden voordelen te bekomen was de grootste bekommernis, toen het verdrag op de vooravond van Kerstmis getekend werd, om terug te keren naar het status quo van voor de oorlog.

Volgens officiële verslagen heeft de oorlog geleid tot ongeveer 11,300 Amerikaanse doden en 8,600 Brits-Canadezen werden gedood, verwond of waren vermist. In de realiteit waren de verliezen waarschijnlijk groter vermits het aantal verliezen vaak onder gerapporteerd werden en het onmogelijk was hoeveel, burgers inclusief, slachtoffers er vielen of permanent invalide werden ten gevolge van ziekte of ontberingen geleden tijdens deze oorlog.

De slag bij New Orleans

Hoewel het verdrag van Gent getekend werd op 24 december 1814, kwam het pas in voege nadat beide landen dit hadden geratificeerd. Alvorens de details van het verdrag de Verenigde Staten bereikten hadden de Britse en Amerikaanse troepen reeds de slag bij New Orleans op 8 januari 1815 uitgevochten. Het was een grote overwinning voor de Amerikanen en meteen de laatste veldslag in deze oorlog.

Historisch overzicht door Cheryl MacDonald

Als verdere naslagwerken raden we aan :

Benn, Carl : *The Iroquois in the War of 1812*, 1998

Osprey Publishing: : *The War of 1812*, 2002

Hickey, Donald : *The War of 1812: A Forgotten Conflict*, 1989

University of Illinois Press : *Don't Give Up the Ship : Myths of the War of 1812*, 2006

Sheppard, George : *Plunder, Profit and Paroles : A Social History of the War of 1812 in Upper Canada*, 1994

Taylor, Alan : *The Civil War of 1812 : American Citizens, British Subjects, Irish Rebels and Indian Allies*, 2010

Zuehlke, Mark : *For Honour's Sake : The War of 1812 and the Brokering of an Uneasy Peace*, 2006