



1812 - The Invasion of Canada

Wir schreiben das Jahr 1812. In Europa herrscht Krieg. Den Bemühungen des französischen Kaisers Napoleon um die Vorherrschaft in Europa steht eine Koalition unter englischer Führung entgegen.

Britische Schiffe kapern amerikanische Segler, die Frankreich mit Ressourcen versorgen, konfiszieren die dringend benötigten Waren und zwangsrekrutieren einige US-Seeleute in den Dienst der Royal Navy.

Eifrig darum bemüht ihre souveränen Rechte zu verteidigen und ihre Position in Nordamerika zu stärken, erklären die Vereinigten Staaten Großbritannien am 18. Juni 1812 den Krieg. Den Vorteil der auf Europa konzentrierten Engländer nutzend, marschieren amerikanische Truppen am 12. Juli 1812 in Kanada ein, um die Briten aus ihrer letzten in Nordamerika verbliebenen Kolonie zu drängen. Die Engländer sehen sich nun einem Feind auf einem anderen Kontinent gegenüber.

In **1812 - The Invasion of Canada** übernehmen die Spieler die Rollen der Kriegsparteien im Krieg von 1812. Auf der britischen Seite sind dies die reguläre Armee (Rotröcke), kanadische Milizen und amerikanische Ureinwohner (Indianer); auf amerikanischer Seite die reguläre amerikanische Armee und amerikanische Milizen. Die Spieler beider Seiten müssen ihre Strategien abstimmen, um ihre Feldzüge erfolgreich durchzuführen. Jede Seite muss bestimmte Städte und Forts auf dem Spielplan erobern. Wer bei einem Waffenstillstand die meisten Eroberungen besitzt, gewinnt das Spiel.

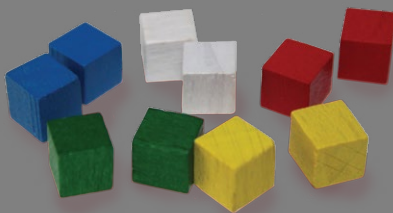
Spielmaterial



1 Spielplan - Unterteilt in britische (rot) und amerikanische (blau) Heimatgebiete, Ziele wie Städte und Forts als Sternchen.



60 Karten - 12 rote britische Reguläre, 12 gelbe kanadische Miliz, 12 grüne Indianer, 12 blaue amerikanische Reguläre, 12 weiße amerikanische Miliz.



160 Einheiten - 25 rote britische Reguläre, 35 gelbe kanadische Milizen, 25 grüne Indianer, 30 blaue amerikanische Reguläre, 45 weiße amerikanische Milizen.



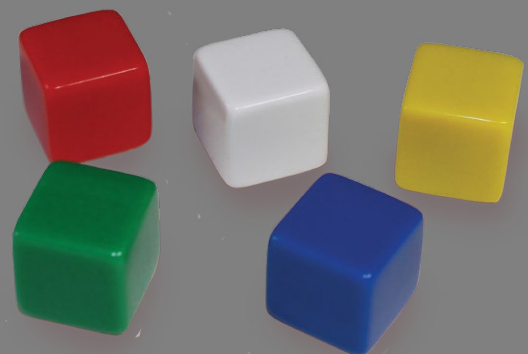
1 Rundenanzeiger



20 Kontrollmarker - doppelseitige Marker.



13 Kampfwürfel - 2 rote britische Reguläre, 3 gelbe kanadische Milizen, 3 grüne Indianer, 2 blaue amerikanische Reguläre, 3 weiße amerikanische Milizen.



5 einfarbige Würfel - Je einer pro Farbe, sowie 1 Stoffbeutel (nicht abgebildet) zum verdeckten Ermitteln der Zugreihenfolge.

Spieldaufbau

1.0 Partei wählen - Jeder Spieler wählt eine Kriegspartei und nimmt die entsprechenden Einheiten, Kampfwürfel und Karten der Farbe der gewählten Partei.

Jeder Partei ist eine eigene Farbe zugewiesen:

Amerikaner:	Briten:
Amerikanische Reguläre - blau	Britische Reguläre - rot
Amerikanische Miliz - weiß	Kanadische Miliz - gelb
	Indianer - grün

Bei Spielen mit weniger als fünf Personen müssen ein oder mehrere Spieler mehrere Parteien einer Seite übernehmen. Alle Parteien müssen gespielt werden.

1.1 Spielplan - Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Spieler der amerikanischen Seite sitzen am südlichen Rand und Spieler der britischen Seite am nördlichen Rand.

Heimatgebiete - Der Spielplan ist in rote und blaue Gebiete eingeteilt. Blau kennzeichnet amerikanische Heimatgebiete, rot kennzeichnet britische Heimatgebiete.

Ziele sind als Sternchen dargestellte Städte oder Forts. Die Seite, die bei Spielende die meisten **feindlichen** Ziele kontrolliert, gewinnt.

Szenarien - Das Spiel enthält drei Szenarien. Ein Einführungsszenario 1812, ein Kampagnenszenario 1812 und ein Kampagnenszenario 1813. Die Platzierungen der Starteinheiten jedes Szenarios sind im Spieldaufbau der Szenariobeschreibung auf Seiten 7 und 8 beschrieben.



1.2 Starteinheiten für die 1812 Szenarien - Einige Gebiete auf dem Spielplan enthalten farbige Quadrate für die Platzierung der Starteinheiten des Einführungsszenarios und des Kampagnenszenarios 1812. Platzieren Sie die Einheiten auf den entsprechend farbigen Quadraten. (Der Aufbau der Starteinheiten der Kampagne 1813 ist auf Seite 8 aufgeführt.)

Bsp.: Fort Niagara erhält 2 weiße und 2 blaue Einheiten.

1.3 Zusätzliche Einheiten aufstellen - Für die Szenarien von 1812 werden zusätzliche Einheiten aufgestellt. Die Anzahl und die Platzierung dieser zusätzlichen Einheiten sind im Spieldaufbau der jeweiligen Szenarien auf Seite 7 beschrieben.

1.4 Truppenvorrat - Übrige Einheiten, die nicht während des Spieldaufbaus auf den Spielplan gestellt werden, werden von dem Spieler der jeweiligen Partei bereitgehalten. Diese Einheiten werden in kommenden Runden als Anwerbungen (3.1) oder gemäß spezieller Karten eingesetzt.

1.5 Karten ziehen - Für jedes Szenario ist angegeben, aus welchen Karten der Nachziehstapel eines Spielers zu Spielbeginn besteht. Die Spieler mischen ihre Karten und ziehen je drei Karten für ihre Kartenhand.

Wenn ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt nur Spezialkarten (mit dem Vermerk „Special“ am oberen Rand) auf der Hand hält, zeigt er die Karten, mischt sie unter seinen Nachziehstapel und zieht drei neue Karten.

Spiele derselben Seite dürfen einander ihre Karten zeigen, um ihre Aktionen untereinander abzustimmen.

1.6 Rundenanzeiger platzieren - Der Rundenanzeiger wird auf das erste Feld der Rundenanzeige an den unteren Rand des Spielplans gestellt.

1.7 Der Stoffbeutel - Die einfarbigen Würfel werden in den Stoffbeutel gelegt. Beim Spielen der vollständigen Kampagne von 1812 wird der blaue Würfel der amerikanischen Regulären auf das Feld des ersten Zuges gelegt.

Ablauf

2.0 Runden und Züge - Das Spiel wird über eine variable Anzahl von Runden gespielt. Während jeder Runde führen alle Spieler einen Zug zur Mobilisierung ihrer Einheiten mit Bewegungskarten durch.

Die Zugreihenfolge wird zufällig bestimmt. Am Anfang jeder Runde werden alle fünf einfarbigen Würfel in den Stoffbeutel gelegt. Ein Würfel wird blind aus dem Beutel gezogen und auf das erste Feld der Zugsanzeige gelegt. Die gezogene Farbe zeigt an, welche Partei an der Reihe ist. Die Partei beendet ihren Zug, bevor der nächste Würfel aus dem Beutel gezogen wird.

Hinweis: Die amerikanischen Regulären haben in der Kampagne von 1812 immer den ersten Zug.

2.1 Aktiver Spieler - Der Spieler, der die Partei spielt, die grade am Zug ist.

Nachdem alle einfarbigen Würfel gezogen wurden und alle Parteien ihren Zug durchgeführt haben, endet die Runde. Die Würfel werden wieder in den Beutel gelegt und der Rundenanzeiger wird auf das nächste freie Feld gesetzt. Die neue Runde beginnt mit dem Ziehen eines neuen Würfels aus dem Stoffbeutel.

2.2 Spielende prüfen - Am Ende von Runde 3 und am Ende jeder weiteren Runde müssen die Bedingungen für das Ende des Spiels geprüft werden (4.0).

3.0 Zugreihenfolge - Die Farbe eines gezogenen Würfels zeigt an, welche Partei den nächsten Zug hat. Der aktive Spieler kann dann eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Angeworbene Einheiten (3.1) und geflohene Einheiten (3.1.2) in Einberufungsgebieten platzieren
- 1 Bewegungs- und bis zu 2 Spezialkarten (3.2) spielen
- Kämpfe austragen (3.3)
- Neue Karten ziehen (3.4)

3.1 Anwerbungen platzieren - Jede Partei hat ein oder zwei **Einberufungsgebiete** mit Quadraten ihrer Farbe für Anwerbungen auf dem Spielplan.

- Britische Reguläre (rot) – Montreal (3x)
- Kanadische Miliz (gelb) – Montreal (1x), York (1x)
- Indianer (grün) – Six Nations (1x) + 1 Bonus
- Amerik. Reguläre (blau) – Pittsburgh (2x), Albany (3x)
- Amerik. Miliz (weiß) - Pittsburgh (2x), Albany (1x)

Bsp.: Das Gebiet von Albany ist ein Einberufungsgebiet für amerikanische Milizen und reguläre Einheiten.



Zu Beginn jedes Zuges platziert der aktive Spieler angeworbene Einheiten aus dem Truppennvorrat in den Einberufungsgebieten. Die Anzahl der einzusetzenden Einheiten entspricht der Zahl unter dem Quadrat ihrer Farbe.

Jede Partei hat nur eine begrenzte Menge Einheiten in ihrem Truppennvorrat. Befinden sich im Truppennvorrat einer Partei nicht mehr genügend Einheiten, können in dem Zug keine Anwerbungen aufgestellt werden.

3.1.1 Indianische Anwerbungen - Zusätzlich zu der grünen Einheit im Gebiet der Six Nations kann der Spieler der indianischen Einheiten eine weitere Einheit in ein beliebiges Gebiet stellen, in dem sich bereits eine Einheit der Indianer befindet. Die zusätzliche Einheit kann in ein amerikanisches oder britisches Heimatgebiet gestellt werden, selbst wenn das Gebiet der Six Nations vom Feind besetzt ist.



3.1.2 Geflohene Einheiten - Außer angeworbenen Einheiten platziert der aktive Spieler eigene Einheiten aus dem Feld für geflohene Einheiten (3.2.2) im **Einberufungsgebiet**.

Bsp.: Zug der kanadischen Miliz. Der aktive Spieler nimmt 2 gelbe Anwerbungen aus dem Truppennvorrat und platziert eine in Montreal und eine in York. 7 gelbe Einheiten befinden sich im Feld für geflohenen Einheiten und werden in beliebiger Aufteilung in Montreal und York platziert.

Vom Gegner besetzte Einberufungsgebiete können nicht verwendet werden. Dies kann dazu führen, dass in einem Zug keine Anwerbungen oder geflohene Einheiten eingesetzt werden können. Anzuwerbende Einheiten dieses Zuges gehen verloren, geflohene Einheiten verbleiben in ihrem Feld.

Der aktive Spieler spielt nun eine Bewegungskarte.

3.2 Bewegungskarte und max. 2 Spezialkarten ausspielen

Jede Partei hat ein Kartendeck mit 12 Karten, davon 8 Bewegungskarten und 4 Spezialkarten (3.2.7).

Der aktive Spieler **muss** in seinem Zug eine Bewegungskarte spielen. Er kann außerdem bis zu 2 Spezialkarten spielen. Einheiten können sich entsprechend der Bewegungskarten über Land oder Wasser bewegen. Ein aktiver Spieler kann in seinem Zug nie mehr als 1 Bewegungskarte spielen.

Außer Waffenstillstandskarten (3.2.3) werden ausgespielte Karten aus dem Spiel entfernt.

3.2.1 Bewegung über Land - Landbewegungskarten erlauben Einheiten eine Bewegung von einem Landgebiet in ein angrenzendes Landgebiet. Einheiten werden vom aktiven Spieler entsprechend der Bewegungskarten und eventueller Modifizierungen von Spezialkarten bewegt.

3.2.2 Armeen sind Gruppen von Einheiten im selben Gebiet und können aus Einheiten verschiedener verbündeter Parteien bestehen.

Bsp.: Eine britische Armee in einem Gebiet kann aus 3 roten britischen Regulären, 5 gelben kanadischen Milizen und 3 grünen Indianern bestehen.

Die Anzahl der Figuren auf einer Bewegungskarte gibt die Anzahl maximal zu bewegender Armeen an, gefolgt von der Angabe, über wieviel Gebiete sich **jede** Armee bewegen darf. Eine Armee und seine Einheiten dürfen sich in einem Zug nie zweimal bewegen.

Bsp.: Für die gezeigte Karte darf der Spieler der amerikanischen Regulären 4 Armeen jeweils bis zu 2 Gebiete weit bewegen. Keine dieser Armeen oder der zu ihr gehörenden Einheiten dürfen dabei zweimal bewegt werden. Spezialkarten können einer Armee aber eine zusätzliche Reichweite verleihen.



Um eine Armee zu bewegen, muss wenigstens eine Einheit der Armee dem aktiven Spieler gehören. Der aktive Spieler kann dann **alle Einheiten** der Armee bewegen, auch die der verbündeten Parteien.

Bsp.: Der Spieler der amerikanischen Regulären kann eine Armee mit einem amerikanischen Regulären und 6 amerikanischen Milizen bewegen.

Armeen bewegen sich bei ihren Bewegungen von Gebiet zu Gebiet, müssen aber ihre Bewegung beenden, wenn sie in einem Gebiet auf feindliche Einheiten treffen. Armeen können sich vor ihrer Bewegung in kleinere Armeen aufteilen und Einheiten oder Armeen in einem Gebiet zurücklassen. In der Bewegung können Armeen keine Einheiten hinzufügen oder zurücklassen. Erlaubt die Bewegungskarte mehreren Armeen eine Bewegung, können aus einem Gebiet auch mehrere Armeen in verschiedene andere Gebiete ziehen oder mehrere Armeen ziehen in dasselbe Gebiet.

Bsp.: 4 amerikanische Reguläre und 5 amerikanische Milizen sind in Fort Niagara. Im Zug des Spielers der amerikanischen Regulären wird die oben abgebildete Karte gespielt. 2 Reguläre und 2 Milizen werden als Armee nach Fort George und je 2 Reguläre und Milizen als Armee nach Queenston. 1 Miliz bleibt zurück und 2 Bewegungen bleiben übrig.

Der aktive Spieler kann weniger Armeen bewegen oder sich weniger weit bewegen, als auf der Karte angegeben.

Kleine Flüsse sind als schwarze Linien dargestellt und werden wie eine normale Gebietsgrenze überquert.

3.2.3 Waffenstillstandskarten - Jede Partei hat eine Waffenstillstandskarte, die als Bewegungskarte zählt und eingesetzt wird. Nach dem Ausspielen wird sie am westlichen Rand des Spielplans platziert. Spieler können jederzeit sehen, wie viele Waffenstillstandskarten bereits ausgespielt wurden. Haben alle Parteien einer Seite ihre Waffenstillstandskarten ausgespielt, endet das Spiel am Ende der Runde (4.0).

3.2.4 Bewegung über Wasser - Um eine größere Wasserfläche zu überqueren, müssen Kriegsschiff-, Fischerboot- oder Kanu-Karten gespielt werden. **Größere Wasserflächen** wie Seen oder sehr breite Flüsse sind in aquamarin dargestellt und enden an ihren gegrauten Rändern.

Armeen mit einer Bewegungskarte für Wasserflächen können sich von einem



Landgebiet über Wasserflächen in ein anderes Landgebiet bewegen, auch wenn dieses feindbesetzt ist.

Bsp.: Eine britische Armee in Prescott könnte sich über den Ontariosee nach Fort Niagara bewegen, jedoch nicht nach Buffalo am Erie-See, da beide Seen durch einen grau dargestellten kleineren Fluss getrennt sind

3.2.5 Einschränkungen für Fischerboote und Kanus

Einige Bewegungskarten für Wasser begrenzen über die Anzahl und Farbe der abgebildeten Rechtecke die Anzahl und Art der zu transportierenden Einheiten einer Armee.



Kanus transportieren bis zu 5 Indianereinheiten aus max. 5 verschiedenen Gebieten über eine angrenzende Wasserfläche in ein Gebiet, das an dasselbe Gewässer grenzt.

Fischerboote transportieren bis zu 2 Armeen mit jeweils max. 3 Einheiten aus 2 verschiedenen Gebieten über eine angrenzende Wasserfläche in ein Gebiet, das an dasselbe Gewässer grenzt.

Bsp.: Die Fischerboot-Karte der amerikanischen Miliz erlaubt das Transportieren von 2 Armeen, wobei jede Armee bis zu 3 weiße und blaue Einheiten enthalten kann, wobei mindestens je eine weiße Einheit dabei sein muss.



3.2.6 Nichtspielbare Gebiete - Die beigefarbenen äußeren Gebiete und kleinen Inseln in den großen Seen können nicht betreten werden und gelten nicht als bespielbare Gebiete.

3.2.7 Spezialkarten - Jede Partei hat besondere Spezialkarten im Kartenstapel, erkennbar am Wort "Special" am oberen Rand. Diese Karten beeinflussen die Bewegungs- oder Kampfregeln (5.0). Spielt der aktive Spieler seine Bewegungskarte aus, kann er zusätzlich beliebig viele seiner Spezialkarten ausspielen. Nachdem der aktive Spieler alle Bewegungen seines Zuges beendet hat, werden die Kämpfe durchgeführt.



3.2.8 Ziele - Dies sind wichtige Städte und Forts, die mit Sternen neben ihren Namen dargestellt werden. Kontrolliert eine Seite ein **feindliches** Ziel, wird dies durch einen **Kontrollmarker** im entsprechenden Gebiet angezeigt. Die Fahne der kontrollierenden Seite zeigt nach oben.

Eine Seite kontrolliert ein Ziel, wenn ihre Einheiten am Ende eines Zuges das Gebiet besetzen. Ziehen die Einheiten ab oder werden vertrieben, wird der Kontrollmarker entfernt und das Gebiet fällt an den Vorbesitzer zurück.

Bsp.: Britische Kräfte besetzen Buffalo am Ende des Zuges des Spielers der kanadischen Miliz. Ein britischer Kontrollmarker wird in das Gebiet gelegt.

Die Seite, die bei Spielende die meisten feindlichen Ziele kontrolliert, gewinnt (4.0). Dazu müssen nur die jeweiligen Kontrollmarker auf dem Spielplan gezählt werden.

Das Gebiet von Fort Erie und Queenstown beinhaltet 2 Ziele. Wenn die amerikanische Seite das Gebiet kontrolliert, werden auch 2 Kontrollmarker in das Gebiet gelegt.

3.3 Kämpfe - Wenn gegnerische Einheiten im selben Gebiet stehen, kommt es zum Kampf.

Bei mehreren Kämpfen in einem Zug, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge, in der die Kämpfe abgehandelt werden. Den Kampf beeinflussende Spezialkarten müssen vor Durchführung der Kämpfe zugewiesen werden.

Die Seite, in deren Heimatgebiet (1.1) der Kampf stattfindet, hat die Initiative und würfelt zuerst. In roten Gebieten haben die britischen Spieler und in blauen Gebieten die amerikanischen Spieler die Initiative, unabhängig davon, welche Armee Angreifer oder Verteidiger ist.

Zuerst würfeln die Spieler der Seite mit Initiative gleichzeitig mit ihren Kampfwürfeln und wenden das Ergebnis an. Sind danach noch Einheiten beider Seiten übrig, würfeln nun die Spieler der anderen Seite gleichzeitig mit ihren Kampfwürfeln und wenden das Ergebnis an. Dies wird abwechselnd fortgeführt, bis nur noch eine Seite im Gebiet verbleibt.

Jeder Spieler einer Partei würfelt mit seinen eigenen Kampfwürfeln und trifft die Entscheidungen für seine eigenen Einheiten. Dabei verwendet er so viele Kampfwürfel, wie er Einheiten im Kampf hat. Die Spieler der britischen und amerikanischen Regulären dürfen aber maximal 2, die Spieler der kanadischen und amerikanischen Milizen sowie der Ureinwohner maximal 3 Würfel nehmen.

Battle Dice Results - Each faction's Battle Dice have a unique combination of Hit, Flee and Blank Command Decision faces.

3.3.1 Treffer - Bei einer Zielscheibe wird eine **gegnerische** Einheit vom Spielplan genommen und in den Truppenvorrat gelegt. Sind mehrere Parteien der anderen Seite betroffen, müssen sie gemeinsam den Verlust bestimmen.



3.3.2 Flucht - Bei einer fliehenden Figur wird eine eigene Einheit in das Feld für geflohene Einheiten gestellt. Geflohene Einheiten kommen später über das Einberufungsgebiet im nächsten Zug der Partei wieder zurück in das Spiel (3.1.2).



3.3.3 Sonderbefehl - Zeigt der Würfel kein Symbol, kann der würfelnde Spieler eine **eigene** Einheit aus dem Kampf in ein angrenzendes befreundetes Gebiet bewegen.



Befreundete Gebiete sind eigene Heimatgebiete, die aber nicht vom Feind besetzt sind oder **gegnerische** Heimatgebiete, die von Verbündeten besetzt sind. Eigene aber vom Feind besetzte Heimatgebiete oder leere gegnerische Heimatgebiete sind keine befreundeten Gebiete. Gebiete mit

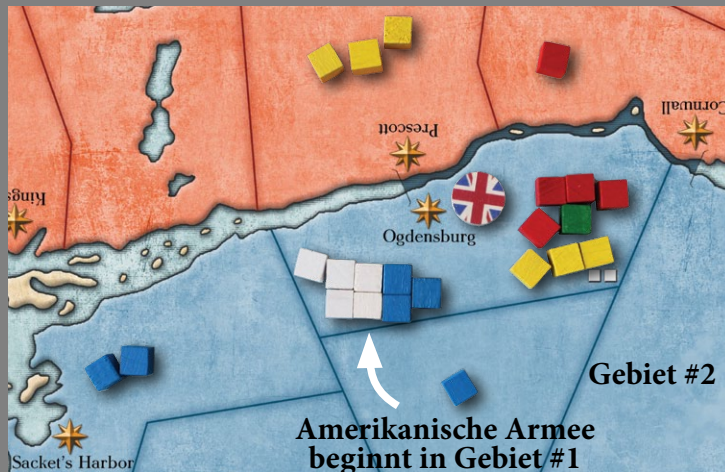
verbündeten und feindlichen Einheiten (ein zu führender Kampf) gelten als befreundet und können betreten werden.

Die Reihenfolge in der die Sonderbefehle durchgeführt werden, müssen die betroffenen Spieler unter sich ausmachen.

Gibt es kein angrenzendes befreundetes Gebiet, ist eine Bewegung aus dem Gebiet heraus nicht möglich.

Mit einem Sonderbefehl kann man sich nicht über Wasserflächen aus einem Kampf heraus bewegen.

3.3.4 Indianischer Sonderbefehl - Indianereinheiten haben den Vorteil, sich bei der Bewegung durch einen Sonderbefehl in unbesetzte **gegnerische** Heimatgebiete bewegen zu dürfen. So können sie auch Kontrolle über Zielgebiete erlangen.



Zugbeispiel: Der britische Spieler eroberte in der vorigen Runde das Zielgebiet von Ogdensburg und legte einen Kontrollmarker hinein. Der weiße Würfel für die amerikanische Miliz wird aus dem Stoffbeutel gezogen. Der Spieler der amerikanischen Miliz ist nun der aktive Spieler und möchte Ogdensburg zurückerobern. Er spielt eine Bewegungskarte für 2 Armeen über je 3 Gebiete. Die amerikanische Armee in Gebiet 1 beginnt mit 5 weißen und 4 blauen Einheiten. Alle Einheiten bis auf eine blaue Einheit bewegen sich nach Norden in das Gebiet von Ogdensburg. Danach bewegt der Spieler noch eine weitere Armee am westlichen Spielfeldrand. Die Bewegung ist abgeschlossen und um Ogdensburg entbrennt der Kampf.



Der Kampf findet in einem amerikanischen Heimatgebiet (1.1) statt, daher hat der amerikanische Spieler die Initiative und würfelt zuerst. Der Spieler der Miliz würfelt mit 3 weißen Würfeln und erzielt 1 Treffer, 1 Flucht und 1 Sonderbefehl. Der Spieler der Regulären würfelt mit 2 blauen Würfeln und erzielt 1 Treffer und 1 Sonderbefehl.



Die britische Seite erhält also 2 Treffer und die einzelnen Parteien müssen untereinander klären, welche Einheiten als Verluste entfernt werden. Sie entfernen 2 rote Einheiten, um in ihrer Aktion noch so viele Kampfwürfel wie möglich verwenden zu können. Die amerikanische Miliz muss noch eine weiße Einheit in das Feld für geflohene Einheiten (3.3.2) stellen. Beide amerikanischen Spieler nutzen den Sonderbefehl

nicht für eine Einheitenbewegung, sondern lassen ihre Einheiten im Kampfgebiet.

Hinweis: Die amerikanischen Spieler hätten mit den Sonderbefehlen ein oder zwei Einheiten in angrenzende befreundete Gebiete bewegen können, unter anderem nach Gebiet #2, um das Gebiet für evtl. später sich zurückziehende Indianereinheiten zu blockieren (3.3.4).

Jetzt würfeln die britischen Spieler für ihre 2 roten, 3 gelben und eine grüne Einheit.



Sie erzielen bei den Amerikanern 3 Treffer, die 1 blaue und 2 weiße Einheiten als Verluste nehmen. Eine gelbe kanadische Milizeinheit wird in das Feld für geflohene Einheiten gestellt. Die britischen Regulären und die Indianer haben je 1 Sonderbefehl erhalten. Die Indianer könnten eine Einheit nach Gebiet #2 ziehen und es dadurch unter ihre Kontrolle bringen, danach könnten die Regulären auch in dieses Gebiet ziehen. Beide Spieler möchten aber ihre Einheiten im weiteren Kampf behalten.



Die Amerikaner würfeln und erzielen 3 Treffer. Die Briten lassen ihre beiden roten Einheiten im Kampf, da diese die höchste Erfolgswahrscheinlichkeit im Angriff haben. Die weiße amerikanische Miliz erhält einen Sonderbefehl aber bleibt weiter im Kampf.



Die Briten würfeln und die Amerikaner entfernen eine weiße Miliz. Die Briten nutzen den Sonderbefehl für den Rückzug einer Einheit nach Cornwall.



Die Briten verlieren die letzte Einheit durch den nächsten amerikanischen Angriff, die dadurch den Kampf gewinnen und den britischen Kontrollmarker entfernen.

3.4 Karten ziehen

Am Ende des Zuges füllt der aktive Spieler seine Kartenhand auf 3 Karten auf. Sind nicht mehr genug Karten im Nachziehstapel, muss der Spieler mit dem Rest auskommen.

Zieht ein Spieler und hat nur 3 Spezialkarten auf der Hand, aber keine Bewegungskarten, zeigt er seine Karten, mischt sie unter seinen Nachziehstapel und zieht 3 neue Karten. Nach dem Ziehen muss ein Spieler immer mindestens eine Bewegungskarte in der Hand haben.

Der Zug des aktiven Spielers ist vorüber und ein neuer Zug beginnt mit dem Ziehen eines neuen einfarbigen Würfels aus dem Stoffbeutel.

4.0 Spielende - Die Bedingungen zum Spielende werden mit dem Ende der 3ten Runde und danach zum Ende jeder folgenden Runde geprüft. Das Spiel endet, wenn **alle** Waffenstillstandskarten **mindestens einer Seite** ausgespielt

wurden (1.0). Die Briten haben 3 Waffenstillstandskarten, die Amerikaner 2.

Das Spiel gewinnt die Seite mit den meisten Kontrollmarkern auf dem Spielplan (3.2.8). Es kann **unentschieden ausgehen**.

Bsp.: Die Amerikaner kontrollieren 3 britische Ziele und haben 3 Kontrollmarker auf dem Spielplan. Die Briten kontrollieren 2 amerikanische Ziele und haben daher 2 Kontrollmarker. Die Amerikaner gewinnen um 1.

Spezialkarten

5.0 Kartenbeispiele

Nachfolgend ein paar Klarstellungen für die im Spiel enthaltenen Spezialkarten.



War Hawks #09

Bsp.: Bewegungskarte #1 wurde gespielt (2 Armeen dürfen sich 3 Gebiete weit bewegen). Nun darf der aktive Spieler 4 Armeen über 3 Gebiete bewegen.



William Harrison #10

Bsp.: Mindestens eine Einheit der sich bewegendes Armee muss blau sein. Einheiten dürfen im Ursprungsgebiet zurückgelassen werden.



Publication Ban #11

Bsp.: In diesem Zug gilt das Gebiet von Rome als Einberufungsgebiet (3.1) der amerikanischen Regulären. Einheiten dürfen nicht in Albany aufgestellt werden.



Forced March #12

Bsp.: Bewegungskarte #2 wurde gespielt (2 Armeen dürfen sich 3 Gebiete weit bewegen). Eine dieser Armeen darf sich bis zu 5 Gebiete weit bewegen.



Kentucky Militia #09

Bsp.: Für jeden mit einem weißen Kampfwürfel erzielten Treffer, müssen die Briten 2 Einheiten ihrer Wahl als Verluste entfernen.



Hometown Support #10

Bsp.: Befinden sich nicht genug weiße amerikanische Milizeinheiten im Truppenvorrat, dürfen diese aus dem Feld für geflohene Einheiten genommen werden.



Captain Aisquith's Sharpshooters #11

Bsp.: Während des Zuges des Spielers der amerikanischen Miliz erhalten beide amerikanischen Spieler den Vorteil dieser Karte.



Turncoat #12

Bsp.: Die Karte muss vor Beginn des Kampfes gespielt werden.



Mackinac Reinforcements #09

Bsp.: Die britischen Regulären können in ein feindlich besetztes Gebiet gestellt werden.



Fife and Drum #10

Bsp.: Bewegungskarte #3 wurde gespielt (2 Armeen dürfen sich 1 Gebiet weit bewegen). Beide Armeen dürfen sich nun 2 Gebiete weit bewegen.



Napoleon Defeated #11

Bsp.: Diese Einheiten können nur aufgestellt werden, wenn sich genügend rote Einheiten im Truppenvorrat befinden.



General Brock #12

Bsp.: Das Ergebnis „Flucht“ wird bei allen gelben Kampfwürfeln ignoriert.



Ambush #09

Bsp.: Die Auswirkungen der Karte finden nach der Bewegung aber vor dem Kampf statt.



Billy Green #10

Bsp.: Der Kampf findet in britischem Heimatgebiet statt. Alle britischen Spieler würfeln einmal und werten Treffer aus. Dann beginnt der Kampf wie üblich.



Training #11

Bsp.: Diese Einheiten müssen umgewandelt werden, bevor Bewegungen durchgeführt werden.



John Brant #09

Bsp.: Diese 2 Einheiten können auch bewegt werden, nachdem sie eingesetzt wurden.



Tecumseh #10

Bsp.: Der Spieler der Indianer sucht sich einen Kampf vor dessen Abwicklung aus. Die Amerikaner müssen für ihre Einheiten würfeln und Fluchtergebnisse werten.



John Norton #11

Bsp.: Die Karte wirkt sich vor oder nach der Durchführung der Bewegungen durch die Bewegungskarte aus. Gebiete können feindbesetzt sein und so einen Kampf auslösen.



War Cry #12

Bsp.: Die Karte wirkt sich vor oder nach der Durchführung der Bewegungen durch die Bewegungskarte aus. Gebiete können feindbesetzt sein und so einen Kampf auslösen.