



プレイ手順:

- 〈増援フェイズ〉**
フランスおよびイギリス正規軍の〈増援〉: そのプレイヤーは4個の〈増援〉ユニットを自分の置き場から取り、敵軍ユニットのいない1個かそれ以上の港エリアに配置します。
カナダ軍および植民地軍の〈増援〉: そのプレイヤーは、各召集マーカースに描かれた数の〈増援〉ユニットを各召集マーカースのあるエリアに配置します。さらに、〈逃亡〉ユニットのすべてを召集マーカースのあるエリアの1個または両方に配置します。
先住民: 先住民ターン・キューブが置かれた場所にあるシンボルが描かれた2個のエリアのそれぞれに3個の先住民を配置します。
- 〈移動フェイズ〉**: アクティブ・プレイヤーは〈移動〉カードを1枚(だけ)プレイします。
- 〈会戦フェイズ〉**: すべての会戦を解決します。
- ドロー・カード・フェイズ**: アクティブ・プレイヤーは、ドローして手札のカードを3枚まで戻します。ドローしたのち、手札に〈移動〉カードがないなら(つまり、〈イベント〉カードだけなら)、カードを公開し、ドロー・デッキに戻して再度シャッフルし直し、新たに3枚のカードをドローします。
注: アクティブ・プレイヤーは、カードに記載されているフェイズ中に、手札にある任意の〈イベント〉カードを(手札にあるなら最大2枚まで)プレイして構いません。
注: 〈移動〉および〈イベント〉カードは、アクティブ・プレイヤーしかプレイできません。

陣営	〈派閥〉	ユニット	ダイス	ダイスの結果の数
	フランス正規軍	35	2	🎯🎯🎯
	フランス系カナダ軍	45	3	🎯🎯🎯
	イギリス正規軍	35	3	🎯🎯🎯
	イギリス植民地軍	45	3	🎯🎯🎯
	アメリカ先住民	45	2	🎯🎯🎯

会戦が行われているエリアに砦があるとき、防御側プレイヤーの一方が、攻撃側が会戦ダイスをロールすると同時に、1個の黒い砦ダイスをロールします。防御側が〈防衛〉結果をロールしたなら、攻撃側が出した〈命中〉結果の1個を無視します。	砦ダイス	🏰🏰🏰
--	------	-----

