

### 北部の監視者

敵に占有されている場合であっても、ノバスコシア(Nova Scotia)のハリファックス(Halifax)に6個のヘッセン傭兵隊■を追加する。

〈増援フェイズ〉にプレイする。

「北部の監視者」と呼ばれるハリファックスはイギリスの停泊基地であり、13の植民地で反乱軍が支配する地域に対する数多の攻撃に使用された。

09

### ニューヨーク湾

敵に占有されている場合であっても、2個のイギリス正規軍■と4個のヘッセン傭兵隊■をニューヨーク市(New York City)に追加する。

〈増援フェイズ〉にプレイする。

1776年夏、イギリスの大艦隊がニューヨーク湾に到着し、反乱を鎮圧するために30,000人の兵士を運んできた。

10

### ベネディクト・アーノルド

任意のエリアの1つで、1個のイギリス正規軍■を1個の大陸軍■に置き換える。

〈移動フェイズ〉にプレイする。

ベネディクト・アーノルドは、大陸軍の将軍であったが、ウェストポイントの砦をイギリスに明け渡そうと画策した。のちに、彼はイギリス軍に寝返り、准将となった。

11

### ジョセフ・ブラント

2個のアメリカ先住民■に加え、すべての〈逃亡〉したアメリカ先住民■を自分の〈増援〉に追加する。

〈増援フェイズ〉にプレイする。

ジョセフ・ブラントはモホーク族の軍事と政治における指導者であり、アメリカ革命派に対抗する先住民と王党派を率いた。

12

### バーゴイン将軍

2個のイギリス正規軍■を自分の〈増援〉に追加する。

〈増援フェイズ〉にプレイする。

ジョン・バーゴイン将軍は、ケベックの包囲を破り、反乱軍をその州から追い出すため、セントローレンス川を上流へと遡るイギリスの増援を指揮していた。

13

### 軽騎兵

このターン、敵のエリアと独立状態のアメリカ先住民のエリアに移動で入ったとき、すべての〈軍〉は移動を終了する必要がない。このカードは「戦艦移動/Warship Movement」と同時にはプレイできない。

〈増援フェイズ〉にプレイする。

イギリス軍第16および第17軽騎兵連隊は騎兵部隊であり、アメリカ独立戦争の主要な戦いに数多く参戦した。

14

### ガイ・カールトン

敵に支配されている場合であっても、ケベック市(Quebec City)に3個の王党派■を追加する。

〈増援フェイズ〉にプレイする。

1775年、ガイ・カールトンは、ケベックの州知事であり、ケベックの戦いの前に都市の防衛の準備を整えた。

15

### ジョン・バトラー

このターン、すべての会戦の前に、1回ただで攻撃ロールを行う。このロールでは、〈命中〉結果だけを適用する。

〈会戦フェイズ〉の開始時にプレイする。

ジョン・バトラーは王党派であり、バトラーズ・レンジャーという名の特殊部隊を結成した。このレンジャーはインディアンと緊密に協力し、北西部の辺境でも戦った。

09

### 英国王党派

自陣営が支配する各植民地のすべてのユニットを再配置できる。先住民ユニット■も含む。

〈増援フェイズ〉にプレイする。

イギリス王室に忠誠心を持ち続けた植民地住人の多くは、独立戦争に反対し、愛国派の隣人と戦った。

10

### 女王陛下のレンジャー部隊

このターンに移動するすべての〈軍〉の移動に2を加える。このカードは「漁船移動/Boat Movement」と同時にはプレイできない。

〈移動フェイズ〉にプレイする。

女王陛下のレンジャー部隊は独立戦争中数多くの戦いを戦った王党派の部隊であり、ブランディワインの戦いでワシントンを打ち破る手助けをした。

11

### ヘッセン傭兵隊の増援

2個のヘッセン傭兵隊■と、すべての〈逃亡〉したヘッセン傭兵隊■を自分の〈増援〉に追加する。

〈増援フェイズ〉にプレイする。

イギリスはアメリカの革命家たちと戦うため、30,000人以上のドイツのヘッセン傭兵を雇った。

12

### 1776年1月1日

ケベック州にいる愛国派■は、1つのエリアにつき1個のユニットを残して、すべて〈逃亡〉する。

〈移動フェイズ〉にプレイする。

1776年1月1日、ベネディクト・アーノルドのニューイングランド部隊全員の徴兵期限が切れた。彼らは自由に故郷に帰れるようになった。

13

### ポール・リベア

自陣営や同盟軍のユニットが占有する任意の1個の都市エリアに、2個の愛国派■を追加する。

〈増援フェイズ〉にプレイする。

ポール・リベアは探出した愛国者であり、レキシントン・コンコードの戦いの前に、植民地軍兵にイギリス軍の接近を警告したことでよく知られている。

09

### 独立宣言

このターン中のすべての会戦で、愛国派■は〈逃亡〉結果を無視する。

〈会戦フェイズ〉の開始時にプレイする。

1776年7月4日、独立宣言が大陸会議で承認された。それは、13の植民地はもはや大英帝国の一部ではないと宣言するものであった。

10

### 自由の息子たち

このターンの〈移動〉カードに示された数の最大2倍の数の〈軍〉を移動させる。「漁船移動/Boat Movement」と同時にはプレイできない。

〈移動フェイズ〉にプレイする。

自由の息子たちは独立に熱心なアメリカ人の愛国者たちからなる政治集団であった。

11

### ベツィー・ロス

このターンのすべての会戦で、〈逃亡〉した王党派■のすべてを愛国派■に置き換える。置き換えられたユニットはその会戦に残る。

〈会戦フェイズ〉の開始時にプレイする。

ベツィー・ロスは、ジョージ・ワシントンのために最初にアメリカ国旗を作ったとされている人物である。

12

### ロシャンボー伯爵

敵に占有されている場合であっても、6個のフランス軍■をロードアイランド(Rhode Island)のニューポート(New Port)に配置する。

〈増援フェイズ〉にプレイする。

1780年7月11日、フランスの将軍ロシャンボー伯爵は5,500人のフランス兵を連れてロードアイランドのニューポートに到着した。

09

### ベンジャミン・フランクリン

敵に占有されている場合であっても、4個のフランス軍■をジョージア(Georgia)のサバンナ(Savannah)に配置する。

〈増援フェイズ〉にプレイする。

ベンジャミン・フランクリンはフランス駐在の外交官であり、1778年に軍事同盟を締結させた。彼はアメリカ合衆国の建国の父のひとりでもあった。彼は独立宣言の草稿作製にも寄与した。

10

### ジョージ・ワシントン

このターンの〈移動〉カードに示された数よりも〈軍〉を1個多く移動させる。「戦艦移動/Warship Movement」と同時にはプレイできない。

〈移動フェイズ〉にプレイする。

未来の初代合衆国大統領であるジョージ・ワシントンは、1775年に大陸軍の総司令官となった。

11

### ルイス大佐

2個のアメリカ先住民■に加え、すべての〈逃亡〉したアメリカ先住民■を自分の〈増援〉に追加する。

〈増援フェイズ〉にプレイする。

ルイス・クック大佐は強い影響力を持ったイロコイ族のリーダーで、大陸軍の中では最高位のアメリカ先住民だった。彼はジョセフ・ブラントの生涯の宿敵だった。

12

### モントゴメリー

1つのエリアにいる会戦に勝利した1個の〈軍〉を1つの隣接エリアへと移動させてもよい。その結果、別の会戦が発生してもよい。

〈会戦フェイズ〉にプレイする。

モントゴメリー将軍は、ベネディクト・アーノルドと合流し、ケベック市を包囲する前に、セントジョン砦とモントリオールを攻略した。

13

### ベネディクト・アーノルド

このターン中のすべての会戦で、愛国派■は〈逃亡〉結果を無視する。

〈会戦フェイズ〉の開始時にプレイする。

独立戦争の初期に、ベネディクト・アーノルド大佐は将来を約束された軍事戦略家であり、1775年にはケベック市を攻撃するため、メインの荒野を抜けて進軍する軍を率いた。

14