



BIRTH OF AMERICA



1775

REBELLION

RULE & SCENARIO BOOK



ACADEMY
GAMES

Version 20

1 勢力の選択

各プレイヤーは担当する勢力を選び、それに応じた数の部隊キューブ、バトルダイス、勢力カードを受け取ります。



勢力カード
ドローデッキ

1 英国王党派

- 13 黄色の勢力カード
- 45 黄色の英国王党派部隊キューブ
- 3 黄色の英国王党派バトルダイス



3バトルダイス



増援部隊用
予備キューブ

6



手札3枚

4

2 初期部隊配置

地図上のエリアの隅に色付けされた四角形があれば一致する数だけその色の部隊を配置します。

3 支配旗を配置

イギリスの支配旗  をデラウェア、ノバスコシア、ケベックに
アメリカの支配旗  をロードアイランド、コネチカットに
配置します。

4 勢力カードを引く

あなたの勢力カードから01-12までのカードを取り出して(13以上のカードはケベック包囲戦シナリオで使います)あなたのドローデッキとします。この12枚をシャッフルして初期手札として3枚引きます。

5 追加部隊の配置


袋に4つの手番キューブ(何も書いていないダイスです)を入れランダムに1つ取り出します。自分のキューブを引いた勢力と同陣営の勢力は、それぞれ自陣営の部隊がある任意のエリアに4つ自分の色の追加部隊を配置します。終了したら相手側の陣営も同じようにします。

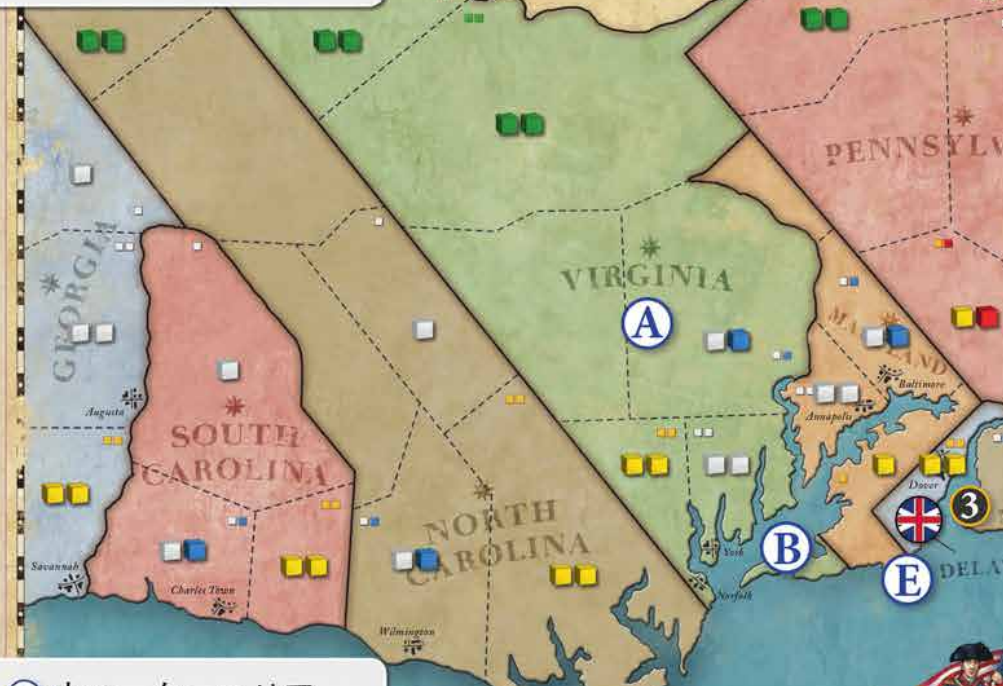


A 植民地とエリア

植民地とはバージニアのように1色で塗られた大きな地域を指します。ゲームに勝つには植民地を支配下に置かなくてはなりません。(6p参照)
エリアは植民地内の破線で区切られた小さな地域をいいます。

B シティエリア

シティエリアはヨークやノーフォークのようにエリア内にシティアイコン  を持ち、増援部隊は必ずシティエリアに配置されます(7p参照)。



C ウォーターエリア

ウォーターエリアには湖、川、大西洋(セントローレンス川とつながっています)を含みます。これらのエリアは水域移動カードで横断することができます(8p参照)。

D 渡河可能地域

渡河可能地域は軍が水域移動カードを使わずに川を渡ることができる灰色の場所です(8p参照)。これは別々のウォーターエリアの境界線でもあります。



勢力カード
ドローデッキ

1 愛国者

- 12 白色の勢力カード
- 45 白色の愛国者部隊キューブ
- 3 白色の英国者バトルダイス



3バトルダイス



増援部隊用
予備キューブ

6



手札3枚

4



勢力カード
ドローデッキ

1 英国軍正規兵

- 15 赤色の勢力カード
- 35 赤色の英国軍正規兵部隊キューブ
- 2 赤色の英国軍正規兵バトルダイス



2バトルダイス 増援部隊用
予備キューブ



手札3枚

6 増援部隊用予備 キューブの作成

各勢力ごとにマップに配置しなかったキューブで増援部隊用予備キューブを作ります。

次に3色のキューブを色ごとに分けて、同じく予備部隊キューブを作り、ボードの付近に一致するバトルダイスと一緒に置きます。

- 4 アメリカ先住民部隊 (■)
- 12 ヘシアン部隊 (■)
- 10 フランス部隊 (■)

E 支配旗

支配旗をあなたの陣営が支配する植民地 (6p参照) の★アイコンの上に置きます。支配旗は両面印刷で計16個あります。

F 脱走兵スペース

戦場から脱走した部隊 (10p参照) はその勢力の次の増援部隊フェイズ (7p参照) まで、ここに置きます。

G ラウンドと 手番トラック

ラウンドトラックはゲームの進行といつ勝利が訪れるか (5p参照) を表示します。手番トラックには各勢力の手番がいつ来るかを示す勢力の手番キューブを配置します。

7 ラウンドマーカー を配置

ラウンドマーカーをラウンドトラックの「I」の場所に置きます。



ヘシアン傭兵部隊

- 12 オレンジ ヘシアン部隊キューブ
- 2 オレンジ ヘシアンバトルダイス



アメリカ先住民

- 18 緑色 アメリカ先住民部隊キューブ
- 2 緑色 アメリカ先住民バトルダイス



仏軍正規兵

- 10 紫色 仏軍正規兵部隊キューブ
- 2 紫色 仏軍正規兵バトルダイス



支配旗

16 両面印刷支配旗



勢力カード
ドローデッキ

1 大陸軍

- 14 青色の勢力カード
- 40 青色の大陸軍部隊キューブ
- 2 青色の大陸軍バトルダイス



増援部隊用
予備キューブ



手札3枚

Teaching video available at:
ACADEMYGAMES.COM/1775

はじめに

時は1775年。英国から自らに課せられた新たな税金によって、アメリカの植民地の怒りは頂点に達し、彼らは武器の大量備蓄及び民兵の組織化に着手した。4月18日、植民地の民兵は自分達が保管している武器を押収する為に派遣された700名の英国兵の縦隊列に対して待ち伏せ攻撃を行った。結果、英国兵は安全なボストンにたどり着くまでに273名が戦死するか負傷することになった。アメリカ独立戦争の始まりである。

「1775: Rebellion」ではプレイヤーはアメリカ独立戦争に関係した主だった勢力を担当します。イギリス側のプレイヤーは英国軍正規兵、英国王党派、ドイツヘシアン傭兵部隊を、アメリカ側のプレイヤーは大陸軍、愛国者、仏軍正規兵を操作します。両陣営ともアメリカ先住民と同盟を結ぶこともできます。

同陣営側のプレイヤーには互いに協調戦略をとることが求められます。両陣営とも自らが支配する街に増援部隊を配置し、その部隊を戦闘に投入して植民地を支配することを目指します。

ゲームは休戦宣言時に終了し、最も植民地を支配している陣営がゲームに勝利します。

もしあなたが「アメリカ建国史 英国植民地時代3部作」を遊ぶのが初めてなら、14pの入門シナリオからプレイすることをお勧めします。

目次

このルールブックではプレイの例の記述は赤い文字で記します。

重要なルールの説明、デザイナーズメモ、
歴史的情報については青い文字で記します。

セットアップ—2P	ルール習熟の為にまずゲームのセットアップを行うことを推奨します。いくつかの重要なゲーム用語がセットアップ時に説明されています。
はじめに&目次—4P	ゲームの大まかな概要と目次です。
ゲームの流れ—5P	ゲームの基本的な手順とラウンドを形成するフェイズ、同時に基礎となるいくつかの概念について説明します。
植民地を支配する 同盟勢力の部隊—6P	
増援部隊フェイズ—7P	以下の4つのフェイズについて、各パートごとにそれぞれプレイ例をあげて説明しています。
移動フェイズ—8P	
戦闘フェイズ—10P	
カード補充フェイズ—12P	
イベントカード—12P	イベントカード使用時のルールとカードの詳しい解説。
カードの解説—13P	
2つのシナリオ—14P	「入門シナリオ」と「ケベック包囲戦」の2つシナリオのルールです。
歴史的背景—16P	アメリカの歴史上極めて重大なこの時期に活躍した人物、発生した出来事に焦点を当てて紹介します。

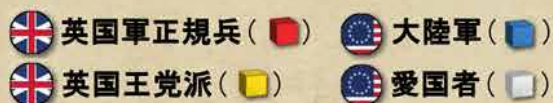
ゲームの流れ



陣営と勢力

1775:Rebellionは英国(🇬🇧)と米国(🇺🇸)の間で行われた、植民地支配をめぐる戦いです。

両陣営とも協力関係にある2つの勢力とその同盟勢力から構成されており、勝つのも負けるのも一緒になります。



協力関係にあるプレイヤーは自分の勢力カードの手札を見せ合っても構いません。相手側の勢力を衰退させるべく自由に話し合うこともできます。

プレイヤーが4人揃わない時は:1人のプレイヤーが英米側のどちらかの両勢力を担当します。必ず4つの勢力がプレイされなくてはなりません。

ラウンドと手番

ゲームは4から8ラウンドで行われます。各ラウンドごとに4勢力全てがランダムで手番を行います。

手番キューブを引く:ラウンドの開始時に袋の中に手番キューブを4つとも入れます。

中身を見ないように1番目の手番キューブを袋から引いて手番トラックの「1st」のところに置きます。そのキューブを引いた勢力のプレイヤーが最初の手番を行います。

各勢力が自分の手番を終えたら、同じ様に別の手番キューブを見ないように引いて、手番トラックに配置して、誰が次のターンを実行するのかを決めます。

ラウンドの終了:ラウンドは4つ全ての勢力が手番を終えたら終了します。

ラウンドマーカーをラウンドトラックの次のスペースに配置して次のラウンドを開始します。

フェイズの順序

自分の手番キューブを引いた勢力が手番を行います。

手番となった勢力は以下のフェイズをその順序で実行します。

- 1) 増援部隊フェイズ (7P参照)
- 2) 移動フェイズ (8~9P参照)
- 3) 戦闘フェイズ (10~11P参照)
- 4) カード補充フェイズ (12P参照)

ゲームの終了

IIIラウンドが始まったら、それ以降全てのラウンドであなたは英国側か米国側がその所有する停戦カード(8P参照)を2枚とも使ったかどうかをチェックしなくてはなりません。もし片方が使ったらゲームは終了し勝者が決まります。

勝利条件:ゲーム終了時に最も多くの植民地を支配していた側の勝利です。



引き分け

英米の植民地の支配数が同数ならば、ゲームは引き分けに終わります。この場合どちらも勝者にはならずアメリカはフランス系カナダ人の南部の州となります。

植民地を支配する

植民地の支配化

以下の両方の条件を満たしたら、植民地を支配します。

- ・あなたの陣営の部隊がその植民地の中の最低1エリアに存在する。
- ・敵対勢力の部隊か独立アメリカ先住民がその植民地内のどこにもいない。

あなたの陣営と同盟関係にあるアメリカ先住民の部隊は植民地支配の妨げにはなりません (pg6)

支配旗の配置:あなたの陣営が植民地を支配したらアメリカかイギリスの支配旗をそのエリアの星マークの上に置きます。

ターン終了時に支配した植民地に敵対勢力の部隊があるか、その植民地からあなたの陣営が全ての部隊を移動させたなら支配旗を取り除きます。



支配の例 (A):

両陣営ともペンシルバニアを支配していません。なぜなら両陣営とも部隊を配置しており、独立アメリカ先住民の部隊も存在しているからです。



支配の例 (B):

この状態でならアメリカ陣営はペンシルバニアを支配しています。イギリス側をペンシルバニアから追い出し北部のアメリカ先住民と同盟を結んだからです (pg6)。アメリカ側の支配であることを支配旗が表しています。

同盟勢力の部隊

ヘシアン部隊とフランス部隊

ヘシアン部隊 (■):ヘシアン傭兵部隊はイギリス陣営の同盟部隊で、イギリス側プレイヤーのとあるイベントカード使用時にゲームに登場します (pg12)。

独立戦争時、イギリスは数万のヘシアン傭兵部隊を雇いました。

フランス部隊 (■):フランス軍正規兵はアメリカ陣営の同盟部隊で、アメリカ側プレイヤーのとあるイベントカード使用時にゲームに登場します (pg12)。

フランスは独立戦争勃発時、イギリスとほぼ900年に渡って交戦状態でした。そしてこの戦争はフランスにカリブ海イギリス領の利権を得る好機を与えたのです。

同盟部隊による支配

フランス、ヘシアン部隊は、その陣営の勢力両方もが、その時点で部隊を配置していなくても、代わりに植民地を支配することができます。

アメリカ先住民部隊

アメリカ先住民部隊 (■):アメリカ先住民は彼らと同盟を結ぶまでは独立しています。追加のアメリカ先住民部隊は、とあるカード使用時に陣営の味方勢力としてゲームに登場します。(pg12)

植民地がこれ以上拡大しないことを願って、多くのアメリカ先住民がイギリス側についたとはいえ、イロコイ族やチェロキー族のような部族はアメリカを支持した者とに分裂しました。

アメリカ先住民との同盟:独立アメリカ先住民部隊と同盟を結ぶには、彼らしかいないエリアにあなたの部隊を移動させなければなりません。そうすれば、そのエリアのアメリカ先住民部隊はあなたの同盟部隊となり、あなたの部隊として動かすことができます。

もし、エリアにアメリカ先住民しかいなくなれば彼らは独立部隊に戻ります。

アメリカ、イギリス側が同時に別のエリアでアメリカ先住民の同盟部隊を持つこともあり得ます。

増援部隊フェイズ

増援部隊の配置

増援部隊フェイズの開始時に、増援部隊用予備キューブから4つとります。

それらをあなたの陣営が支配する植民地のシティエリアに配置します。
(1箇所もしくはそれ以上でも可)

植民地のシティエリアに増援部隊を配置する為にはその植民地を完全に支配する必要があります。

増援部隊の上限:各勢力の増援部隊用予備キューブには限りがあります。

もし、増援部隊フェイズの開始時に増援部隊用予備キューブが4つなければ、残り全てを配置します。



増援部隊配置の例 (A):

ジョージは大陸軍(■)を担当しています。袋から彼のキューブが最初に引かれたので、彼が最初の手番です。

ジョージは配置する増援部隊4■を持っています。彼はニュージャージーを支配下に置きたかったので、プリンスタウンを攻撃しようと思っています。プリンスタウンと隣接する北と南のエリアには彼の部隊がいます。

ですが、北のエリア①はシティエリアではありませんので増援部隊の配置はできません。そして植民地ニュージャージーは支配下ではありませんのでトレントン②にも配置はできません。

彼は支配している植民地で最も近いシティエリアであるハートフォードに3■を配置することにし、残りの1■をニューポート④に置きました。



増援部隊配置の例 (B):

ウィルは英国軍正規兵(■)の担当です。

彼の手番開始時に脱走兵スペースに2■があります⑤。

彼は配置できる増援部隊4■に脱走兵2■を加えます。そして合計6■を、配備済の2■の増強の為、ドーバーに配置します。



脱走兵の配置

脱走兵スペースには戦場から脱走した部隊を置きます (pg10)。

もし、増援部隊フェイズの開始時にあなたの勢力の部隊が脱走兵スペースにあれば、それらをあなたの陣営が支配する植民地のシティスペースに配置します。(1箇所もしくはそれ以上でも可)

脱走したヘシアン部隊とアメリカ先住民部隊については、そう明記されたイベントカードでのみ、配置できます。

増援ができない場合

手番開始時にあなたの陣営が植民地を支配していなければ、増援部隊も脱走兵も配置することはできません。

配置予定の増援部隊を予備に戻し、脱走兵は脱走兵スペースに残ります。

移動フェイズ



移動カードを使う

移動フェイズの開始時に、部隊に軍を編制し新しいエリアに移動するように指示する為、手札から移動カードを1枚(1枚だけです)使います。

軍の編制



軍アイコン:移動カードに記載されている軍アイコン1個につき、軍を1つ編制できます。軍とは、とあるエリアから別のエリアと一緒に移動する部隊の一時的な集合体です。

軍のルール:

- ・軍には1つのエリアにいる幾つかの、若しくは全部の部隊を参加させることができる。
- ・軍にはあなたの部隊、同じ陣営側の部隊、同盟部隊を参加させることができる。
- ・軍にはあなたの部隊が最低1ついなければならない。

軍の移動



距離アイコン:あなたは編制した各軍を移動カードの矢印の下に示されたエリア数だけ動かすことができます。

移動のルール:

- ・各軍、部隊は移動フェイズに1度しか移動することはできない。
- ・軍は移動中に部隊を合流させたり、離脱させたりすることはできない。
- ・敵部隊や独立アメリカ先住民が存在しているエリアに入ったら、軍は移動を止めなくてはならない
- ・渡河可能地点では軍は川を渡ることができる。

水域移動カード

水域移動カードは各軍をウォーターエリアと隣接するエリアから、そのウォーターエリアと隣接する別のエリアに移動させることができます。

渡河可能地域:灰色の渡河可能地域はウォーターエリアの「終わり」を表しています。水を使った軍の移動では渡河可能地点をまたぐような移動はできません。



戦列艦カード:戦列艦は1つか2つの軍を編制して(軍アイコンの示す数に従います)個々の軍にウォーターエリアを横断する移動をさせることができます。

英国軍正規兵(■)と大陸軍(■)には戦列艦移動カードがあります。

ボートカード:ボートは同じウォーターエリアと隣接する1つか2つのエリアにそれぞれ3部隊までの軍を2つ編制できます。両軍は必ずそのウォーターエリアを横断し、同じエリアに移動しなくてはなりません。英国王党派(■)と愛国者(■)がボートカードを所持します。



セントローレンス川

セントローレンス川は水域移動においては大西洋の一部とみなします(ケベック市南部の渡河可能地域まで)。

例:英国軍正規兵(■)は戦列艦カードを使用して1つの軍をケベックシティからジョージアのサヴァナに移動させます。

休戦カード

各勢力は自分のデッキに休戦カード(pg5)を1枚持っています。休戦カードは移動カードで移動フェイズにおいて使用します。

もし、あなたが手札に移動カードが1枚しかなければそれをプレイしなくてはなりません。たとえそれが休戦カードであってもです!

戦闘フェイズ

戦闘

移動フェイズの終了時に、イギリスとアメリカ双方が同じエリアに部隊を配置していれば、戦闘になります。

攻撃側/守備側:手番の勢力が常に**攻撃側**で相手側陣営が**守備側**です。

複数個所での戦闘:もし戦闘が複数発生したら手番の勢力がどこから処理するかを選べます

バトルダイスを振る

守備側がダイスを振る:守備側が先行で最初にダイスを振ります。

守備側の各勢力が自分の持つバトルダイスの上限までで、戦闘に参加する自分の部隊1つにつき、自分の色のバトルダイスを1つ振ります。そして出たダイスの目の効果を適用します。

攻撃側がダイスを振る:次に各攻撃側勢力が同様に自分の部隊ごとにバトルダイスを振ってその結果を適用していきます。

戦闘の継続:攻撃側がダイスが振った後に双方の部隊が同じエリアにいれば、守備側が再度ダイスを振ります。守備側と攻撃側は一方の陣営のユニットだけが残るまで（もしくは部隊がいなくなるまで）、交互にダイスを振ります。

同盟部隊のダイス:各陣営は自分の勢力の部隊のダイスを振る際に、同盟部隊の分もその同盟部隊の色のダイスを使って振ります。同盟部隊の分はどちらのプレイヤーが振っても構いません。

戦闘時のアメリカ先住民

アメリカ先住民部隊は決して先住民同士では戦いません。戦闘開始時に両陣営にアメリカ先住民部隊がいれば、両陣営から1アメリカ先住民部隊が逃亡します。これを一方の陣営だけにアメリカ先住民部隊がいる様になるか、双方ができなくなるまで行います。

例: ■2と ■3の軍が ■2と ■2が守るエリアに移動しました。バトルダイスを振る前に両陣営から ■2が逃走し、残った ■2と ■1が ■2と戦います。逃走した ■4は脱走兵スペースに置かれます。

ダイスの目を適用する

あたなの陣営がダイスを振ったら、その目の結果を以下の通りに適用していきます。



1. 逃亡:逃走アイコンがでたバトルダイス1つにつき、戦闘からその色の部隊1つを取り除き、脱走兵スペースに置きます。



2. 攻撃命中:攻撃命中がでたバトルダイス1つにつき、相手陣営は戦闘から取り除く自分の部隊を1つ選び、増援部隊用予備キューブに戻さなくてはなりません。



3. 移動指示:何も書いていないバトルダイス1つにつき、ダイスを振ったプレイヤーはその色の1部隊に移動指示を選んで出すことができます。

移動指示

移動指示1つにつき、1部隊を戦場から離脱させ、戦場と隣接するエリアへの移動させることができます。

移動指示のルール

- ・空白地に対して移動指示はできる。
- ・移動指示はあなたの部隊がいるエリアと隣接する好きなエリアにだすことができる。別の戦闘がこの手番でそのエリアで起きて構わない。
- ・独立アメリカ先住民部隊がいるエリアに移動指示をだすことができる。その場合、アメリカ先住民部隊は移動フェイズ (pg6) に移動したのと同様にあなたの陣営の部隊となる。
- ・相手方の部隊しかいないエリアに移動指示を出すことはできない。
- ・ウォーターエリアを横断する移動指示はできない(渡河可能地点を除く)。
- ・戦場の周囲全エリアが敵部隊しか存在しなければ移動指示をだすことはできない。

防御態勢の整ったエリアに海を渡って攻撃をした場合、進軍元に退却するような移動指示はだせません。

戦闘の例



戦闘の例 (A) :
 ジョージ(■)は□1、■4の軍を手番でプリンスタウンに移動させました。彼とその友人であるベッツィー(□)はイギリスに攻撃を仕掛けます。



守備側のダイス



守備側のイギリスが先にダイスを振ります。アンナ(■)が●1つを振り、彼女の友人のウィル(■)も●1つを振ります。結果は、攻撃命中1と移動指示1でした。



アメリカ側は被害を受けた自分の部隊を1つ決めなくてはなりません。彼らはジョージの■1つを取り除くことにし増援部隊用予備キューブに戻します。



ウィルは彼の■を戦場から離脱させる移動指示は使わないことにしました。



攻撃側のダイス



続いてアメリカ側がダイスを振る番です。□1と■3が残っています。ベッツィーが●1つ、ジョージが●2つを振ります。大陸軍はバトルダイスの上限である2つまで振ることができます。



ジョージは逃亡を1つ出してしまったので彼の■1つが脱走兵スペースに送られます。しかし彼とベッツィーは攻撃命中を2つ出してもいます。これはイギリス部隊を取り除くのに十分で戦闘に勝利します。



アメリカ側はイギリス部隊が残っていませんので、これでニュージャージーを支配します。支配旗を置きます。

ヒント: □の代わりに■を失うことでアメリカ側は単に●2ではなく●2と●1を振ることができます。



戦闘の例 (B) :
 ジョージ(■)はマサチューセッツを支配しようとボストンに□3と■4を移動させました。イギリスは再び守備側です。



守備側のダイス



アンナ(■)が●1つ、ウィル(■)が●2つ振り、結果は攻撃命中2と移動指示1でした。



ジョージとベッツィーはイギリスの攻撃に対して■2を失うことにしました。

ウィルは移動指示を使って■1を戦場から離脱させ、ボストンの北の空白地に移動させます。



攻撃側のダイス



アメリカ側が振ります。ジョージ(■)とベッツィー(□)は攻撃命中3と逃亡2をだします。■1と□1が脱走兵スペースに送られ、残っていたイギリス部隊両方が取り除かれます。



アメリカ側はイギリスをボストンから追い払う事はできましたが、まだボストンの北に■1があるのでマサチューセッツの支配には失敗しました。

ヒント:相手の手が届くキーエリアは空白地にはいけません!

移動の例

移動の例 ① :

アンナは英国王党派(■)を担当しており、1つの軍を3エリアまで移動できる移動カードをプレイしました。

彼女はニューヨークで■2、■2、■1、■3、の部隊からなる軍を1つ編制しました。そしてこの軍をペンシルバニアを通過してボルチモアに到着するように南に移動させます。

アンナの軍は空白地及び自陣営の部隊がいるエリアは通ることができませんが、敵陣営の部隊がいるエリアでは停止しなくてはなりません。



移動の例 ② :

ジョージは大陸軍(■)で3つの軍をそれぞれ2エリア移動できる移動カードを使います。

彼はいくつかの増援部隊を配置したハートフォード①で■1、■4の1つの軍を編制し、それをプリNSTOWNへ向けて北西に移動させます。彼は■1つを残しておくことにしました。

次にニューポート②で■1、■2、の2つ目の軍を、ニューポートの北のエリア③で■2、■2、の3つ目の軍を編制し、両方をボストンに移動させます。

ジョージの全ての軍は彼自身の勢力である■を最低1つ含まなくてはなりません。

移動の例 ③ :

アンナ(■)は手番でボートカードをプレイします。

彼女はドーバー④で■2、■1、の軍を、ニューヨークシティ⑤で■1、■2の軍を編制します。彼女は両方の軍を大西洋を渡ってハートフォードに移動させます。

ボートでの移動ではアンナの軍には3部隊まで編入でき、その内1つは彼女の自身の勢力の部隊であることが必要です。



カード補充フェイズ

使用したカードの破棄

移動フェイズで使用した移動カードは破棄します。同様に手番で使用したイベントカード(pg12)も破棄します。

破棄したカードは残りのゲームで再び使うことはありません。

カードは計画的に使用して下さい。カードは一度使ってしまうと再び引けることはありません。

新しいカードの補充

カードを破棄したら、手札が3枚になるまで勢力カードを引いて下さい。

移動カードが無い場合:手札の3枚全部がイベントカードだった場合、手札を他のプレイヤーに公開します。そして手札をデッキに戻し、シャッフルして新たに3枚カードを引きます。

ゲーム開始時に移動カードがない場合も手札を公開して、新しいカードを引かなくてはなりません。



休戦カードの破棄

移動カードが休戦カードだった場合は、陣営の両方の休戦カードが使われた時にプレイヤー全員が分かるように、ボードの脇に表向けで置きます。そしてゲームは終了します(pg5)。

各勢力のデッキにある移動カードは休戦カードも含めて8枚で、プレイヤーは手番につき1枚の移動カードを使わなくてはなりません。ということは、当然プレイヤー全員は8ラウンド中に自分の休戦カードを使うことになります。

イベントカード



イベントカードを使う時:各イベントカードにはどのフェイズで使うカードなのかが記載されています。

- ・ **部隊補充イベントカード:**追加の増援部隊の投入が通常と異なる増援部隊の配備ができるようになります。同盟部隊をゲームへ登場させることもできます(pg6)。
- ・ **移動イベントカード:**追加の軍の移動が、軍のより遠くへの移動が可能になります。
- ・ **戦闘イベントカード:**この手番に起きた全ての戦闘に特殊能力が付与されます。

イベントカードを使う

各勢力のデッキには戦争の流れを変えた、重要な個々の出来事を表した、固有のイベントカードが4枚あります。

手番では手札にある好きな枚数だけイベントカードを使うことができます。

バトルイベントカードも含めて、手番の時でのみイベントカードは使うことができます。

カード解説

全般的な解説

敵のエリアに部隊を配置:相手の部隊が占領するエリアへ部隊を配置するイベントカードを使ったらあなたは配置した部隊をエリアの外に移動させることはできません。戦闘フェイズでそのエリアで戦闘を行わなくてはなりません。

例:英国軍正規兵のプレイヤーが 2と 4を 2と 2が存在するニューヨークシティに配置しました。イギリスの部隊はプリンスタウンへ移動することはできず、そのまま戦闘となります。

同盟部隊を配置:あなたの勢力ではない部隊を配置するイベントカードでも、これまでと同様に、軍を編制する為にはそのエリアにあなたの部隊が最低1つなくてはなりません。

例:大陸軍のプレイヤーは先に愛国者プレイヤーが奪取した、今は 2がおかれているサバンナに 4を置きました。

相手方の部隊こそいませんが、大陸軍のプレイヤーの が現時点でありませんのでサバンナでフランスの を移動させる為の軍の編制はできません。しかし愛国者プレイヤーの がありますので、次の手番でアメリカは を動かすことができます。

愛国者()カード

Paul Revere(09) ポール・リビア:あなたが 2を置くシティエリアの植民地は支配してなくても構いません。

Sons of Liberty (11) 自由の息子達:休戦カードとして使え、水域移動カードとしては使えない。

Betsy Ross (12) ベッツィー・ロス:英国王党派のバトルダイス で出た「逃亡」1つにつき、英国王党派キューブ 1つを増援部隊用予備キューブに戻し、新たな愛国者キューブ 1つ を戦闘に参加させる。そしてイギリスプレイヤーの「攻撃命中」があれば即座に割り当てる。

大陸軍()カード

Colonel Louis (12) ルイス大佐:脱走兵スペースにある全てのアメリカ先住民部隊()を得る。それまで相手側の同盟部隊であっても構わない。

Montgomery (13) モントゴメリー将軍:大陸軍は戦闘に勝利した1つの軍の好きな数の部隊を移動させることができる。その中には最低1つの大陸軍部隊()がいなければならない。

英国王党派()カード

John Butler (09) ジョン バトラー大佐:あなたの陣営の部隊と同盟部隊、全ての分のバトルダイスを通常の戦闘のラウンドと同様に振ります。

例:イギリスが 1、 3、 2の軍で攻撃します。このラウンドの全バトルダイス: 1、 2、 2を振りません。結果は攻撃命中3、逃亡1、移動指示が1でした。アメリカ側は3部隊を取り除き、イギリス側には逃亡と移動指示はありません。

British Loyalties (10) イギリスの忠誠心:1つの植民地に存在する部隊を配置し直すが、以下の両方の条件を満たさなくてはならない。

- ・その植民地をあなたの陣営が支配している
- ・その植民地に最低1つ英国王党派()の部隊がいる

この条件を満たす植民地にある任意の部隊を、同じ植民地内の別のエリアに移動させてもよい。

Queen's Rangers 女王陛下のレンジャー部隊 (11):休戦カードとして使え、水域移動カードとしては使えない。

January 1, 1776 (13) 1776年1月1日:

例:アメリカ側はモンリオールに 3、モンリオールの北の名前のついていないエリアに 2を駐留させています。モンリオールから 2、北部の名前のないエリアから 1が脱走します。

英国軍正規兵()カード

Benedict Arnold (11) ベネディクト アーノルド:取り除いた大陸軍部隊()は大陸軍プレイヤーの増援部隊用予備キューブに戻します。

Joseph Brant (12) ジョセフ ブラント:脱走兵スペースにある全てのアメリカ先住民部隊()を得る。それまで相手側の同盟部隊であっても構わない。

Light Dragoons (14) 竜騎兵連隊:軍を停止させることなく相手の部隊や独立アメリカ先住民部隊が存在するエリアを通過することができる。その軍は通過するエリアではなく移動を終えたエリアでのみ戦闘を開始することになります。

入門シナリオ

入門シナリオルール

通常ルールに以下の拡張ルールを追加して下さい：

ゲーム終了条件：ゲームは2ラウンド目の終了時点で終了し、最も多くの植民地を支配している陣営の勝利となります。セットアップ時に全ての勢力デッキから休戦カードを取り除いて下さい。

入門シナリオセットアップ

2-3ページの通常シナリオのセットアップ通りですが、ステップ**4**と**5**を以下に変更します。

4 勢力カードを引く

各勢力ごとに以下のカードでドローデッキを作ります：

 **英国王党派 (黄)**：
01,02,03,04,09,11

 **英国軍正規兵 (赤)**：
01,02,03,07,10,12

 **大陸軍 (青)**：
02,03,04,07,09,12

 **愛国者 (白)**：
01,02,03,04,09,11


各勢力は自分のデッキをシャッフルし初期手札として3枚を引きます。

5 追加部隊の配置


各勢力は自分の増援部隊用予備キューブから4部隊を地図上の以下のエリア(下のマップに示しています)に置きます：

 **英国王党派 (黄)：**


- ・サバンナ、GA
- ・ボストン、MA
- ・バルチモアの東、MD
- ・オールバニーの西、NY

 **大陸軍 (青)：**

- ・オーガスタ、GA
- ・ウィルミントンの北、NC
- ・ヨーク、VA
- ・ボストンの西、MA

 **英国軍正規兵 (赤)：**

- ・サバンナ、GA
- ・ノーフォーク、VA
- ・ドーバー、DE
- ・ポーツマス北、NH

 **愛国者 (白)：**

- ・オーガスタ、GA
- ・トレントン、NJ(x2)
- ・ニューポート、RI

マップに記載された部隊に追加としてこれらの各部隊が配置されます。



ケベック包囲戦シナリオ

1775年の後半、アメリカ陣営は重要なイギリスの補給港とモンリオールとケベックの要塞を占領すべくケベック侵攻を決定しました。リチャード モントゴメリー准将はモンリオールを11月13日に占領します。そして准将はケベック市の郊外で計画通りにベネディクトアーノルド大佐と落ち合うことができました。その間にイギリスのガイ カールトン総督はケベック市防衛の民兵と英国軍正規兵を急いでかき集めていました。アメリカの北部の植民地の運命はこの戦いにかかっています……。

このシナリオはゲームに十分なれたプレイヤー2人でのプレイを推奨します。

ケベック包囲戦シナリオルール

このシナリオでは植民地全体ではなく、支配しているシティアリアでプレイヤーは勝利ポイントを獲得します。ケベック市の支配は2ポイントとなります。

ゲーム終了条件:ゲームは1つの陣営に属する2つの勢力が休戦カードを使ったラウンドの終了時に終了します。通常のシナリオと違い、プレイヤーは全てのラウンドでゲーム終了かどうかをチェックしなくてはなりません。

勝利条件:ゲーム終了時にシティアリアにある支配旗をより持っているプレイヤーが勝者です。

シティアリアの支配:全てのシティアリアはイギリスかアメリカの支配で始まります。ケベック市には2ポイントの価値を示す為2つのイギリス支配旗があります。

支配するシティアリアから陣営が去るか、退却を余儀なくされたら、その陣営はシティアリアの支配を失います。

新たな支配旗を置くには、手番の勢力が手番の開始時にそのシティアリアに部隊を置いていなければなりません。各勢力は自分の手番の開始時にシティアリアの支配についてチェックして下さい。

シティアリアでの戦いに勝利して、手番中に相手の支配旗を取り除くことはできますが、ゲーム終了前にそのシティアリアを支配することはできません。この場合どちらもシティアリアの点数を得ることはできません。

増援部隊フェイズ:各勢力は、それぞれの増援部隊用予備キューブから3部隊、加えて自分の脱走兵を以下のルールに従って配置します。

- ・英国王党派(■):イギリス陣営が支配する任意のシティアリアに部隊を配置することができる。
- ・英国軍正規兵(■):あなたの陣営が支配する、大西洋に隣接する任意のシティアリアに部隊を配置することができる。(ただしセントローレンス水路は除く)
- ・愛国者(□):アメリカ陣営が支配する任意のシティアリアに部隊を配置することができる。
- ・大陸軍(■):敵部隊が占領していないマサチューセッツ内の好きなエリアに部隊を配置することができる。シティアリアでなくても構わない。



ケベック包囲戦シナリオセットアップ

初期部隊の配置:タイコンデロガ要塞とケベック南部の2つのエリアを除くニュージャージーとペンシルバニア以北の植民地エリアに、地図に印刷された通りに、アイコンに従って部隊を配置します。上記の3エリアには印刷された部隊を配置する代わりに、ケベック南部の各エリアには3愛国者(□)と1大陸軍(■)を、タイコンデロガ要塞には1愛国者(□)と1大陸軍(■)を配置します。

支配旗の配置:それぞれの陣営が支配する全てのシティアリアに支配旗を置きます。イギリス陣営は支配旗6つ(ケベック市に2つです)、アメリカ陣営は支配旗7つで始まります。

ドローデッキの作成:各勢力はそれぞれのドローデッキを、それぞれの勢力カードの中から右上にゆりの紋章のついたカード全てで作ります。

追加部隊の配置:追加部隊を4つ配置する代わりにイギリスは6英国王党派(■)と6英国軍正規兵(■)をアメリカは3愛国者(□)と3大陸軍(■)を配置します。通常のゲームの様に、どちらの勢力が先に配置するかを決める手番キューブを引きます。

ラウンドマーカーの配置:ラウンドトラックの「III」の位置にラウンドマーカーを置きます。

歴史的背景

7年戦争とイギリスの税収

1 607年に最初の恒久的なイギリスの居留地がバージニアのジェームス砦（ヨーク付近）に作られました。1760年にはイギリスの植民地の人口は150万人を超え、北部のメインから南部のジョージアにまで拡大します。これらの入植者はイギリス国王の統治下の民でありイギリス国民だとみなされていました。

イギリスが貿易と植民地支配をめぐってフランスとスペインを相手に戦った7年戦争が1763年に終結します。この戦いはまさにアメリカ、ヨーロッパ、インドを舞台とした世界大戦でした。この戦争での北アメリカ戦線はフレンチ・インディアン戦争として知られるようになり、その大部分が今日ではカナダと呼ばれる地で行われました。

7年戦争はその膨大な利息の支払いだけでイギリス国民の税収の半分をあてなければならないほどの多額の負債をイギリスに負わせました。この負債の支払いはイギリス議会に領土的支配を後回しにして、経済的問題に注力させることを強いることとなります。

イギリスは植民地の人々もこの壊滅的な戦争による多額の支払いを負担すべきと思っていましたので、アメリカの植民地から更なる税収を生み出す幾つかの議決がイギリス議会を通過します。例えば印紙法は植民地の人々に、法的文書を印刷したものの全て、新聞、許可証、果てはトランプにさえ政府印紙の購入を義務付けるものでした。印紙法、通貨法、砂糖法、が植民地の代表がないイギリス議会を通過していきました。

植民地の憤りはこれら新税によって増大し、商人達は抗議の為にイギリス製品の輸入を停止しました。ボストンでは愛国者達のグループが自らを「自由の息子達」と称して組織化し、1765年8月には市街で暴動を起こしました。

この暴力を伴う衝突は群衆がボストンの税関事務所の外に集まった1770年5月5日に頂点に達します。

群衆は警備中のイギリス兵士に対して雪を固めたものや石を投げ始めました。警備隊は銃剣を構えることを命じられ、群衆を押し戻します。その時、とある兵士が足を滑らせてマスケット銃を発砲させながら倒れたか、もしくは群衆の中の悪意をもつ者が発砲しました。発砲命令が出された信じ、残りの兵士たちは群衆に向けて発砲し、5名の市民を殺害し6名を負傷させました。この事件はボストン虐殺事件として知られるようになりました。

1770年から1773年にかけては植民地の人々とイギリスの間関係は比較的穏やかでした。しかしこれは嵐の前の静けさだったのです。



イギリスの巨大企業、東インド株式会社が破綻の瀬戸際でした。植民地の人々は安いオランダの紅茶を購入しており、東インド株式会社の倉庫は売れない紅茶が山積みになっていました。東インド株式会社を救う議会の打開策は、東インド株式会社に植民地内の紅茶市場を独占させ、同時に関税を免除する、1773年の紅茶税の導入でした。

植民地内各所の港町では「自由の息子達」が東インド株式会社の貿易商達を脅迫し、積み荷ごとイギリスへ引き返すように説得していました。1773年12月16日ボストンの「自由の息子達」は行動にでます。アメリカ先住民に変装した男たちの一団が東インド株式会社の船に乗り込み、数トンにも及ぶ紅茶を湾内に投げ捨てたのです。イギリスとアメリカも同様に後に「ボストン茶会事件」と呼ばれるこの抗議活動に衝撃を受けました。

イギリスの財産の破壊とイギリスの権威を傷つけたことはイギリス議会を激怒させました。1774年の春に議会は植民地の人々に対してとられた、一連の抑圧的法案「耐えがたき諸法」を通しました。

事態は危機へと近づいていきました。イギリスはボストン茶会事件の報復として過酷な政策を採っていったのです。ニューイングランドの植民地で武器



の大量備蓄と民兵の組織化を担う安全委員会が設立されました。植民地と王室の間の緊張は増大し、イギリスへの支持を口にすることは危険なこととなります。キングジョージ三世はニューイングランドの植民地が反乱状態であると宣言し、「強風は決断しなくてはならない。この国の臣民であるか独立するかどうかを」と迫ります。

独立戦争勃発

1 775年4月18日の夜間、トーマス・ゲイジ将軍はマサチューセッツのレキシントン及び、コンコードの町へ向かう700名のイギリス軍部隊を編成します。ケイジ将軍の任務は大量に備蓄された武器の押収とサミュエル・アダムス及びジョン・ハンコックの逮捕でした。



ゲイジ将軍はアメリカ側の不意を衝くことを期待しましたが、その夜の内に急を告げる早馬が植民地陣営のいたるところへ警告を

告げました。ポールリビアの「真夜中の騎行」として知られる、イギリス軍の接近を植民地の人々に警告したのがこの夜のことです。この警告がサミュエル・アダムスとジョン・ハンコックに逃走する時間を与えたのです。

イギリス軍はマサチューセッツのレキシントンに武装した民兵の一団を派遣しました。イギリスの民兵がコンフォードへと進軍した時、そこで500人を超える民兵と対峙し、戦闘となり敗北します。イギリス側はボストンに撤退するまでの間、アメリカの民兵の攻撃を繰り返し受けました。その軍列が安全に場所にたどり着くまでに、273名のイギリス兵が死傷しました。

レキシントン及びコンコードでの戦闘の知らせは即座に植民地中へと広まり、アメリカ独立戦争の始まりを告げたのです。

反乱の拡大に伴い、植民地では指導権についてが重要な関心事となりました。1775年5月10日に第2回大陸会議が招集され、事実上の政府となります。会議は戦費の為の流通貨幣の印刷、アメリカ先住民と国交樹立、海軍の設立、そして最も重要な大陸軍の指揮等で戦争を遂行していきました。ジョージワシントンに



それらの実現が託されました。

ワシントン将軍がボストンを占領した1775年に更なる戦いが勃発します。その年の秋、リチャード・モントゴメリー及びベネディクト・アーノルド指揮下の大陸軍がケベック州に侵攻します。11月にはアメリカはモンリオールを占領しケベック市包囲の準備を整えます。

イギリスのガイ・カールトン将軍はそれまでのアメリカの攻撃から身を逃れ、アメリカが到着する前に都市の防衛を固めます。アメリカは民兵の徴兵期間が1776年の1月に終了することから、12月30日の視界を覆うような雪嵐の中でケベック市攻撃を行いました。ですがこの攻撃は失敗し、1776年の初頭にアメリカは包囲を解きます。

イギリスと和解するよりも独立をとという考え方が生まれます。1776年の春トーマス・ジェファークソンが独立宣言の起草を開始し、6月28日に大陸会議に提出しました。大陸会議は草案を承認し、1776年7月4日に独立宣言が採択されました。

1776年イギリス軍総司令官がトーマス・ケイジからウィリアム・ハウに代わりました。ワシントンは1776年の春にハウの軍を防ぐ為に、軍をニューヨークに移動させます。そしてその夏に、反乱鎮圧の為、大規模なイギリス船団が3万のドイツヘシアン傭兵を乗せてニューヨーク湾に到着しました。

8月イギリス軍はロングアイランドに上陸し、ロングアイランドの戦いでアメリカ軍をマンハッタン島へ追い払います。イギリス軍は大陸軍を押し返し続け、ワシントンはニュージャージーからペンシルバニアへ退却を余儀なくされました。



アメリカが勝利する可能性はほとんど無いように見えました。そしてワシントンはどれだけの危機が大陸軍に迫っているのかを悟ります。彼は行動を起こす必要がありました。その為、1776年12月25日の夜、ワシントンの軍はデラウェア川を渡り、ニュージャージーのトレントンにいたヘシアンの前哨部隊に対して奇襲攻撃を仕掛けます。アメリカは3人が戦死しただけですが、ヘシアン部隊の軍需物資は奪われ1000人以上が捕虜となりました。アメリカ反乱軍の士気は多に上がりました。

1777年、戦争は激しさを増し、イギリスは反乱を鎮圧すべく、更なる労力をつぎ込みます。別のイギリスの派遣隊がジョン・バーゴイン将軍指揮下のカナダで編制されました。アメリカ軍を圧倒しニューイングランドを分断させ、その地で反乱を終わらせる



べくイギリスはバーゴイン軍をカナダからハドソン川を下らせニューヨーク市でハウ将軍と合流させる計画を立てました。1777年6月5日、5000のイギリス兵と3000のヘシアン傭兵部隊、

そしてジョセフ・ブラント指揮下のアメリカ先住民部隊がタイコンデロガ要塞を攻略します。

しかし10月バーゴイン軍はニューヨークのサラトガ南部で大陸軍と愛国者部隊からなるアメリカ軍と激突します。兵力で遥かに劣り、アメリカ軍を突破できずバーゴインは1777年10月17日に降伏を余儀なくされます。

バーゴインとの合流計画を無視し、1777年7月にハウはフィラデルフィアへ出帆しました。ハウの計画は都市の占領とワシントン将軍の撃破でした。イギリス軍はワシントン軍とペンシルバニアとデラウェアの境界近くのブランディワイン川で接触します。ワシントンはハウによって包囲され、何度か撃破されます。



ハウはフィラデルフィアを占領し、冬の間都市をイギリスの支配下に置きました。大陸軍はアメリカ軍が冬の間この地で過酷な経験をしたことで知られるバレーフォージを冬季の宿営地に定めます。

アメリカがフランスと同盟締結

1 776年より、ベンジャミン・フランクリン等のアメリカの外交官は同盟締結の為、パリにいました。1777年10月のニューヨークのサラトガでのアメリカの勝利は、アメリカに未来があることをフランスに確信させるものでした。



長年の敵、イギリスにアメリカが勝利することを切望していたフランスの官僚が、すかさずアメリカ支援に動き出します。1778年2月6日、フランスはアメリカと通商条約と軍事同盟を結びます。独立戦争における

フランスの援助はアメリカの独立達成に大いに貢献するものでした。フランスの人的及び金銭的援助なくして、アメリカの独立は成しえなかったと信じている歴史家もいます。

フランスの介入によりイギリスは戦略の転換を余儀なくされます。当時イギリスはアメリカの植民地の南部一帯に狙いを定めており、1778年11月にイギリス軍はジョージアを支配下に置いていました。1779年秋、アメリカ軍とフランス軍はジョージアのサヴァナを囲み攻撃します。イギリスはこれを撃退し、アメリカとフランスは撤退します。

1779年12月イギリスはニューヨークからサウスカロライナへ出帆しチャールズタウンを包囲します。そして1780年5月12日チャールズタウンのアメリカ軍が降伏しました。当時のイギリスは南部全体を一掃する準備を整えており、愛国者の多くはアメリカの独立は潰えたと思っていました。

1780年の秋から1781年の冬にかけて、南部での戦いは続きました。1781年夏までにイギリスの南部に置ける優位は揺らいでいきます。アメリカの補給線を分断する為、イギリスはバージニア攻略を計画し、ヨークタウンを占領すべく軍を移動させます。



フランス軍と合流した大陸軍はヨークタウンを取り囲み、町を包囲します。6000のイギリス軍は8800のアメリカ軍と7800のフランス軍に対し数で劣り、フランス艦隊がイギリス海軍に勝利したことで海路での退路も断たれていました。撤退する場所もなく、増援部隊も遥かに遠い位置にあったイギリス軍は1781年10月19日に降伏を余儀なくされました。

ヨークタウンでのイギリスの降伏はアメリカ独立戦争における全ての主な戦いの終息を告げるものとなりました。キングジョージ三世は敗北がイギリス帝国内のどこか別の場所の統治を脅かす恐れがあるとして戦争遂行を望みました。しかし議会は、既に十分なお金と人的資源が失われたとして、戦争の終結を決議しました。

アメリカ独立戦争は公式には1783年9月3日のパリ条約の調印で終了します。条約は西部の広大な領土をアメリカとして承認し、大英帝国はアメリカの「自由、主権、独立」を認めるというものでした。1783年12月に最後のイギリス軍部隊がニューヨークから撤退します。



アメリカ先住民

戦争が始まった初期の段階では、アメリカ先住民は中立を保とうとしました。しかしミシシッピ川以東に住んでいた、おおよそ20万人のアメリカ先住民は、アメリカとイギリス双方にとって、喉から手が出るほど欲しい貴重な戦闘部隊でした。

去就を迫られたアメリカ先住民の多くは、イギリスの勝利が彼らの土地の権利をおそらく最も保護してくれるだろうと信じてイギリス側に付きました。チェルキー族等のアメリカ先住民の部族達は1776年に西部辺境地南部の植民地を襲撃し始めました。次は南部の植民地の人々が酋長に和平を請わせるべく、チェルキー族の居住地を荒らしました。部族達の若い者はジョージア北部で武装集団を組織し戦い続けました。

アメリカ先住民部族の多くがイギリスとアメリカの間で板挟みとなりました。

ジョセフ・ブラント率いるイロコイ連邦は分裂し、多くのアメリカ先住民がカナダへ移住しました。1783年のパリ条約で、イギリスはそれまで支配していた



ミシシッピ川以東の領土を、その地に住んでいるアメリカ先住民を裏切って割譲しました。アメリカ先住民はパリでの交渉には参加していませんし、アメリカに降参したわけでもありませんでした。しかしその当時彼らの土地はアメリカが要求する対象となりました。

アメリカ独立戦争は当時彼らの土地へ殺到してきた白人の植民者に直面していたアメリカ先住民にとって災難な出来事でした。

英国王党派

アメリカ独立戦争は単なる独立戦争とは言えないものでした。アメリカ独立戦争は市民を分裂させ、家族を引き裂き、同胞同士の対立を招きました。

推定50万人の植民地の人々（人口の20%）がアメリカ独立戦争でイギリス側に付きました。英国王党派には農場経営者や貿易商、植民地の至る所にいる移住者が参加しました。アメリカ独立宣言はこれらの市民を独立を阻む敵へと変えました。アメリカへの忠誠を拒むことは犯罪であり、

イギリス側の兵士になるようなものでした。



処罰は過酷なものだったにもかかわらず、1万9千人も英国王党派がイギリスの為に戦いました。その他の多くの英国王党派は植民地国家議会によって告訴されて亡命したり、愛国者によって我が家を襲われたり、奪われたり

して失いました。

英国王党派はカナダの歴史において重要な役割を担いました。7万人ほどの英国王党派がノバスコシアやアッパーカナダへと逃れ、そこでイギリスに忠実な人々が集まり、後にカナダとなる基礎を形成したのです。

INDEX

Active Faction.....	pg. 5	Defender.....	pg. 10	River Crossing.....	pg. 2, 8
Allied Units.....	pg. 6	Draw Deck.....	pg. 2	Round.....	pg. 5
Area.....	pg. 2	Event Cards.....	pg. 12	Round Track.....	pg. 3, 5
Army.....	pg. 8	Faction.....	pg. 5	Side.....	pg. 5
Atlantic Ocean.....	pg. 8	Faction Cards.....	pg. 2, 12	St Lawrence Seaway.....	pg. 2, 8
Attacker.....	pg. 10	Flee Result.....	pg. 10	Truce Cards.....	pg. 5, 8, 12
Battle.....	pg. 10	Fled Units.....	pg. 7	Turn.....	pg. 4
Battle Dice.....	pg. 10	Fled Units Space.....	pg. 3	Turn Cubes.....	pg. 4
Boat Movement.....	pg. 8	French Regulars.....	pg. 6	Turn Phases.....	pg. 4
Body of Water.....	pg. 2, 8	Game End.....	pg. 5	Turn Track.....	pg. 3, 5
City Area.....	pg. 2	Hessian Mercenaries.....	pg. 6	Units.....	pg. 2
Colony.....	pg. 2, 5	Hit Result.....	pg. 10	Win Condition.....	pg. 5
Command Result.....	pg. 10	Native Americans.....	pg. 6, 10	Warship Cards.....	pg. 8
Command Move.....	pg. 10	Movement Cards.....	pg. 8	Water Movement Cards....	pg. 8
Control.....	pg. 5	Reinforcements.....	pg. 7		
Control Flag.....	pg. 3	Reinforcements Stockpile...	pg. 2, 7		

Components List

- Game Map
- 2 Reference Sheets
- 1 Round Pawn
- 16 Control Flags
- Draw Bag
- 4 Turn Markers
- 205 Unit Cubes
 - 45 Yellow
 - 35 Red
 - 45 White
 - 40 Blue
 - 12 Orange
 - 10 Purple
 - 18 Green
- 54 Faction Cards
 - 13 Loyalist Militia
 - 15 British Regulars
 - 12 Patriot Militia
 - 14 Continental Army
- 16 Battle Dice
 - 3 Yellow
 - 2 Red
 - 3 White
 - 2 Blue
 - 2 Orange
 - 2 Purple
 - 2 Green

Design Credits

Game Design:

Beau Beckett and Jeph Stahl

Project Managers:

Gunter Eickert, Uwe Eickert

Box Cover Art:

Stephen Paschal www.stephenpaschal.com

Historical Overview:

Brandon Good

Rules Layout:

Jeff Fraser

Rules Review:

William Eastwood, Russell Marsh, Jim Toland, Calvin Arnt, Brian Bennett, Grady Brecheisen, Josh Christensen, Kirsten Eickert, Bruce Graumlich, Dean Halley, Jesse LeBreton, Brett Myers, James Palmer, Steve Robinson, Michael Vinarcik

Complete the Birth of America Colonial Trilogy with
1754: Conquest and 1812: The Invasion of Canada



1775 - Rebellion AYG 5375
 Copyright © 2018 Academy Games, Inc.
 Fremont, Ohio USA 419-307-6531
www.AcademyGames.com
 Version 20 Rules



AYG 5375