

イベント

### ケンタッキー民兵隊

このターンのすべての会戦で、アメリカ民兵隊の〈命中〉結果はすべて、1個の〈命中〉を2個として処理する。

〈会戦フェイズ〉の開始時にプレイ。

ケンタッキー民兵の熾烈さは特筆すべきものがあつた。「レーズン川を忘れるな」という彼らの召集のスローガンは、1813年1月の戦時捕虜であつたケンタッキー出身者の虐殺の記憶を呼び覚ますためのものだった。

09

イベント

### 故郷の町の支援

重要地点のあるアメリカの拠点エリアの1つに（敵軍に占有されていても）、2個のアメリカ民兵隊を追加する。

〈新兵フェイズ〉にプレイ

女関先まで戦争がやってくる中、ふつうの農夫もライフルを手に取り、民兵隊に加わつた。

10

イベント

### エスキス大尉の狙撃部隊

このターンのすべての会戦において、アメリカ正規軍とアメリカ民兵隊のすべての〈命中〉結果で、除去される敵軍ユニットをどれにするか選択する。

〈会戦フェイズ〉の開始時にプレイ。

見晴らしのいい高台にいて、将軍用の軍服を着用していたことで、明らか標的になりやすかつたため、ブロック将軍は手に負傷を負い、その後、アメリカの狙撃兵の狙撃を受けて戦死した。

11

イベント

### 裏切り

1回の会戦において、1個のカナダ民兵隊を1個のアメリカ民兵隊に置き換える。

〈会戦フェイズ〉の開始時にプレイ。

多くのカナダ人が、イギリスの君主制よりも民主共和制の考え方を支持し、アメリカ人とともに戦つた。

12

イベント

### タカ派

このターンの使用する〈移動〉カードに示された数の最大2倍の数の〈軍〉を移動させてもよい。このカードは「戦艦移動/Warship Movement」カードと同時に使用できない。

〈移動フェイズ〉にプレイ。

第12連邦議会に出席したタカ派は民主共和党員であり、米英戦争での大英帝国との戦争を主張していた。

09

イベント

### ウィリアム・ハリソン

1つのエリアにいる会戦に勝利した1個の〈軍〉を任意の1つの隣接する友軍または敵軍エリアに移動させてもよい。その結果、別の会戦が発生してもよい。

〈会戦フェイズ〉の開始時にプレイ。

未来の合衆国大統領ウィリアム・ハリソンは北部へと軍を率い、ジョーニー族と彼らの新たなイギリスの同盟者と戦つた。彼はインディアナとオハイオで勝利し、1813年9月のカナダ侵略の前にデトロイトを再奪取した。

10

イベント

### 出版禁止

このターン、アメリカ正規軍の〈新兵〉、および、復帰する〈逃亡〉ユニットは、すべて、オールバニ(Albany)でなく、ローム(Rome)に置かれる。

〈新兵フェイズ〉にプレイ。

1814年、合衆国は自国の軍隊の移動を公表する新聞の発行を禁止せざるを得なかつた。

11

イベント

### 強行軍

このターンの移動することにした〈軍〉の1個に、最大2エリアぶんの移動を追加する。このカードは「戦艦移動/Warship Movement」カードと同時に使用できない。

〈移動フェイズ〉にプレイ。

しばしば、雪と厳しい寒さの中、限界を超えた進軍を強いられ、兵士たちは戦場に急行させられた。

12

イベント

### マキノーの増援

ヒューロン湖(Lake Huron)に隣接する任意の1つのエリアに、2個のイギリス正規軍を追加する。そのエリアは、イギリスとアメリカのいずれの拠点エリアでもよく、これらのユニットはこのターンに移動してもよい。

〈新兵フェイズ〉にプレイ。

マキノー岩(Mackinac)と繋がるは、ヒューロン湖とミシガン湖のあいだの接続部に位置し、イギリス正規軍、ファースト・ネーション、そして毛皮商人たちの小規模な部隊によつて、1812年7月17日に奪われた。

09

イベント

### 鼓笛隊

このターンに移動するすべての〈軍〉は、エリア1つ追加して移動してもよい。このカードは「戦艦移動/Warship Movement」カードと同時に使用できない。

〈移動フェイズ〉にプレイ。

軍楽隊は行進の速度を決め、自信を抱かせる役割を果たした。

10

イベント

### ナポレオンの敗北

敵軍に占有されていても、モンリオール(Montreal)に2個のイギリス正規軍を追加する。

〈新兵フェイズ〉にプレイ。

ヨーロッパでナポレオンが敗北すると、イギリスは北アメリカでの戦争に注力し、新たな兵士と補給を送ることができた。

11

イベント

### ブロック将軍

このターンのすべての会戦で、カナダ民兵隊は、すべての〈逃亡〉結果を無視する。

〈会戦フェイズ〉の開始時にプレイ。

アイザック・ブロック将軍はアッパー・カナダの防衛戦を指揮した。クイーンストン・ハイツでの彼の戦死により、配下の兵士たちは鼓舞され、体制を立て直してこの戦いに勝利した。

12

イベント

### 待ち伏せ

イギリスの拠点エリアで行われる1回の会戦を解決する前に、2個のアメリカ・ユニットを除去する。アメリカ・プレイヤー（たち）が除去する2個のユニットを決定する。

〈会戦フェイズ〉の開始時にプレイ。

1813年6月5日午後11:30、夜の闇に紛れて、イギリスの先発隊は、ストーニー・クリークの野営地のそばにいたアメリカ軍の歩哨を静かに始末した。

09

イベント

### ビリー・グリーン

1回の会戦の前に、自陣営が1回攻撃ロールを行い、〈命中〉結果のみを適用する。その後、会戦を開始し、通常どおりに解決する。

〈会戦フェイズ〉の開始時にプレイ。

伝説では、「斥候」ビリー・グリーンは、集結したアメリカ部隊がいるストーニー・クリークで、イギリス軍の大佐に警告を伝えたとされている。このおかげで、イギリスは不意打ちの夜襲で反撃できた。

10

イベント

### 訓練

イギリスの拠点エリアの1つで、2個のカナダ民兵隊を2個のイギリス正規軍に交換する。これらのユニットは訓練を受けたのと同じターンに移動できる。

〈新兵フェイズ〉にプレイ。

大西洋を渡りイギリス軍が到着するのを待つあいだ、民兵たちはイギリス正規軍の戦闘スタイルの訓練を受けた。

11

イベント

### ローラ・セコール

重要地点のあるイギリスの拠点エリアの1つに、2個のカナダ民兵隊を追加する。そのエリアは敵軍に占有されていてもよい。

〈新兵フェイズ〉にプレイ。

アメリカの計画を知つたのち、ローラ・セコールは30kmにも及ぶ敵軍の支配する土地をこっそりと抜け、間近に迫つたピーパーダムズでの攻撃についてイギリスとファースト・ネーションに警告した。

12

イベント

### ジョン・ブラント

ほかのアメリカ先住民ユニットがある任意の1つのエリアに、2個のアメリカ先住民を追加する。そのエリアはイギリスとアメリカのいずれの拠点エリアでもよい。

〈新兵フェイズ〉にプレイ。

ジョン・ブラントは、1812年10月のクイーンストン・ハイツの戦いで、アメリカの攻撃を止めるため、ファースト・ネーションの戦士たちを率いた。

09

イベント

### テカムセ

1回の会戦の前に、相手が1回攻撃ロールを行い、〈逃亡〉結果のみを適用する。その後、会戦を開始し、通常どおりに解決する。

〈会戦フェイズ〉の開始時にプレイ。

テカムセは恐れられたジョーニー族の指導者であり、ファースト・ネーションの人々を統合しようと試みた。米英戦争中、彼の連合はイギリスと同盟し、デトロイト岩の攻略の手助けをした。

10

イベント

### ジョン・ノートン

1つのエリアにいる任意の数のアメリカ先住民を隣接エリア（複数可）に移動させる。1つの隣接エリアには1個のしか移動させることができない。

〈移動フェイズ〉にプレイ。

両親はスコットランド人とチェロキー族だと主張していたジョン・ノートンは、イロコイ六部族連邦を率いて、イギリス陣営として戦つた。「連邦のインディアン」の長として、彼はイギリスと六部族連邦のあいだの主要な連絡役であつた。

11

イベント

### 関の声

1つのエリアを選び、隣接する各エリアから最大1個のアメリカ先住民をそのエリアに移動させる。このエリアにすでにアメリカ先住民がいる必要はなく、そこが敵軍に占有されていてもよい。

〈移動フェイズ〉にプレイ。

ファースト・ネーションの身を凍らせるような関の音が、クイーンストン・ハイツの戦いで、カナダ側へと渡る気をアメリカ民兵から失わせたと信じられている。

12