

WASHINGTON'S WAR

ZASADY GRY

1.0 WPROWADZENIE

Washington's War to symulacja na poziomie strategicznym dla dwóch osób, odzwierciedlająca Rewolucję Amerykańską. Za pomocą mechaniki gry, gracze podejmują próby rozpoczynania, kontrolowania, przetrwania lub wykorzystania szerokiej gamy dyplomatycznych, politycznych, kulturowych i militarnych wydarzeń, aby pomóc Stanom Zjednoczonym uzyskać niepodległość lub utrzymać 13 kolonii pod zwierzchnictwem Korony Brytyjskiej.

2.0 KOMPONENTY

2.1 Mapa

A. Mapa *Washington's War* pokrywa wschodnie obszary Ameryki Północnej, na których toczyły się walki wojny o niepodległość. Okręgi, kwadraty i ośmioramiennie gwiazdy — zwane *Polami* — reprezentują główne miejsca, między którymi gracze poruszają się, o które walczą, i nad którymi przejmują kontrolę. Armie mogą poruszać się pomiędzy sąsiadującymi ze sobą polami, tzn. polami połączonymi przez linie, a ruch odbywa się wzdłuż tych linii. Mapa jest podzielona na *Kolonie*, a oznaczenie pól różnymi kolorami pomaga graczom odnotować, które pole należy do której kolonii.

B. Pola kwadratowe i pola w kształcie ośmioramiennych gwiazd służą jako pola Kwater Zimowych. Linia złożona z symboli płatków śniegu przebiegająca wzdłuż granicy Virginia — North Carolina to linia Strat Zimowych. Zarówno linia Strat Zimowych, jak i pola Kwater Zimowych odgrywają rolę w rozstrzygnięciu Strat Zimowych (→11.0).

C. Pola oznaczone symbolem portu to Porty. Quebec, Montreal, Charleston SC i Philadelphia PA są zaznaczone kształtem ośmioramiennej gwiazdy. Pola w tych kształtach są zdefiniowane jako ufortyfikowane porty. Każdy z tych portów, historycznie miał zdolność odpierania działań morskich prowadzonych w ich pobliżu. Na polach tych Brytyjskie Lądowanie na wybrzeżu (→7.2.B) jest niedozwolone, a wsparcie Brytyjskiej Floty Królewskiej (→9.42) i wycofanie przez morze (→9.62) jest możliwe tylko jeśli port jest pod Brytyjską Kontrolą (tzn., znajduje się na nim żeton Brytyjskiej KP).

2.2 Żetony oddziałów i znaczniki

W grze *Washington's War* używane są dwa rodzaje żetonów: żetony oddziałów i znaczniki. Żetony oddziałów reprezentują Oddziały Bojowe i generałów. Znaczniki pomagają w odnotowywaniu dodatkowych informacji.



A. Okrągłe żetony to oddziały bojowe (OB), oznaczone kolorem i obrazem w celu przedstawienia amerykańskich (niebieskie), brytyjskich (czerwone) lub francuskich (zielone) sił militarnych. Cyfra na tych żetonach reprezentuje liczbę oddziałów bojowych dla danej narodowości, o nominałach 1, 2, 3 lub 5. Można w dowolnym momencie „wymieniać” te żetony: na przykład, można wymienić „5” oddziałów bojowych na dwa „2” i „1”, lub na pięć „1”.



B. Duże, prostokątne żetony to generałowie, którzy są umieszczani w plastikowych podstawkach dołączonych do gry, aby mogli stać na mapie. Każdy przedstawia generała istotnego dla konfliktu — amerykańskiego, brytyjskiego lub francuskiego. OB mogą poruszać się jedynie w towarzystwie generała. Dla graczy, którzy preferują mniejsze, kwadratowe żetony, zamiast dużych, prostokątnych, są one również dołączone dla każdego generała.



C. W lewym, górnym rogu *dużego* żetonu generała znajduje się jego Poziom Strategii. Poziom Strategii waha się od 1-3 i jest używany w połączeniu z Kartą Operacji do aktywowania generałów (i ich OB), aby się przemieścić (→7.0). W prawym, górnym rogu znajduje się Potencjalny Poziom Dowodzenia Generała i jest on używany w Procedurze Rozstrzygnięcia Walki (→9.2). Potencjalny Poziom Dowodzenia waha się między 1-6 i jest używany jako podstawa do określania Rzeczywistego Poziomu Dowodzenia Generała (i MRK) podczas rozstrzygnięcia walki (→9.3). Cyfra poniżej, w prawym rogu to Zręczność Generała. Zręczność waha się między 1-3 i wpływa na możliwe straty, które wróg może otrzymać podczas rozstrzygnięcia walki (→9.5). Dla generałów amerykańskich, Zręczność jest również używana do rozstrzygnięcia prób przechwycenia (→7.8) i ucieczki przed bitwą (→7.9). (Waszyngton i Greene posiadają specjalną modyfikację do ich Zręczności, kiedy próbują uciec przed bitwą.)

D. Żetony Kontroli Politycznej (KP) mają kształt heksagonalny i są układane na pojedynczych polach na mapie w celu odnotowania kontroli tego pola. Są one dwustronne, jedna strona reprezentuje kontrolę amerykańską, a druga brytyjską; są one odwracane, kiedy zmienia się kontrola danego pola.

3.0 TERMINOLOGIA

Terminy zamieszczone poniżej używane są w zasadach i na Kartach Strategii:

Sąsiadujący: Dwa pola są sąsiadujące ze sobą, kiedy łączy je linia. Istnieją dwa rodzaje linii, które łączą pola: normalne, ciągłe linie i przerywane Ścieżki przez Dzicz; →7.3.D. Jeśli amerykański generał Arnold znajduje się w Falmouth, MA lub Quebec, Kanada, inne pole jest sąsiadujące z Arnoldem tylko poprzez przerywaną linię oznaczającą Ścieżkę przez Dzicz. Dla celów wyznaczenia odizolowanych żetonów KP, wszystkie porty kontrolowane przez Brytyjczyków uznawane są jako sąsiadujące ze sobą.

Połączenie Falmouth — Quebec: dla celów izolacji politycznej nie ma połączenia między tymi polami. Pola są sąsiadujące tylko dla Arnolda i tylko dla celów wykonania ruchu, przechwycenia i wycofania.

Zręczność: Wyraża zdolność generała do manewrowania swoją Armią w trakcie bitwy. Im wyższy poziom, tym większa jest zdolność generała do ucieczki lub przechwycenia wrogiej Armii. Im wyższy poziom, tym częściej zwycięzca poniesie straty w bitwie, w której ten generał został pokonany.

Jednostka Amerykańska: amerykański lub francuski generał, amerykańskie lub francuskie OB, Kongres Kontynentalny lub jakakolwiek kombinacja tych jednostek. Żeton amerykańskiej KP nie liczy się jako Jednostka Amerykańska.

Armia: Generał z co najmniej jednym przyjaznym Oddziałem Bojowym na polu.

Karta Bitewna: Specjalny rodzaj Karty Wydarzenia. Kiedy zostanie zagrana jako wydarzenie podczas Procedury Rozstrzygania Walki w czasie bitwy, gracz otrzymuje pewien bonus, którym może być korzystny modyfikator do rzutu kostką. Tekst Karty Bitewnej nakazuje również graczowi dociągnięcie karty z Talii Kart Strategii w miejsce zagranej Karty Bitewnej (➔9.45).

Strefa Blokady: Grupa pól oznaczonych jako Port stanowi „Strefę Blokady” (➔12.3).

Strefa Blokowana: Strefa Blokowana jest Strefą Blokady zawierającą Flotę Francuską (➔12.3).

Kolonia: Zgrupowanie jednego lub więcej pól na mapie tworzy każdą z kolonii i Kanadę. Każde pole należące do jednej z trzynastu amerykańskich kolonii lub do Kanady jest odpowiednio oznaczone kolorem, aby pomóc w identyfikacji jego kolonialnej przynależności.



Oddziały Bojowe (OB): Oddział bojowy reprezentuje w przybliżeniu brygadę żołnierzy. OB nie mają możliwości wykonania ruchu, z wyjątkiem sytuacji, kiedy zostają przesunięte wraz z towarzyszącym im generałem. Żetony OB traktowane są jak monety. Gracze mogą wymieniać je w każdej chwili i z każdego powodu, tak długo jak narodowość i suma OB na danym polu nie zostanie przez taką wymianę zmieniona.

Modyfikator Rzutu Kostką (MRK): Kiedy dojdzie do bitwy, każdy rzut kostką sześciennej, który wykonuje gracz, ulega wielu modyfikacjom. Wyższy zmodyfikowany rzut daje zwycięstwo w bitwie.

Karta Wydarzeń: Karta Strategii wprowadza efekty ważnych społecznych, ekonomicznych, politycznych, militarnych lub dyplomatycznych wydarzeń, które miały miejsce w historii lub mogły mieć miejsce. Karty Wydarzeń oznaczone są flagą narodową każdej ze stron, obok tytułu, aby pomóc graczom określić, która strona(y) może wprowadzić wydarzenie w życie. Tytuł przedstawiony jest tylko w celu dodania wydarzeniom historycznego kolorytu; nie ma on wpływu na treść karty. Kiedy karta zostanie zagrana (nie odrzucona) jej treść musi zostać wprowadzona w życie dosłownie, dokładnie i w pełni; chociaż niektóre karty dają graczom możliwość wyboru kilku opcji. Większość Kart Wydarzeń może zostać odrzucona zamiast zagrana. W grze występuje siedem Kart Wydarzeń Specjalnych, które muszą zostać

zagrane jako wydarzenie, niezależnie od tego, który gracz je wyciągnie (➔6.34).

General: Generał reprezentuje ważnego dowódcę wojskowego, który bierze udział w wojnie. Każdy generał ma Poziom Strategii, Zręczności i Potencjalny Poziom Dowodzenia.

Karta Operacyjna: Karta Strategii posiadająca cyfrę 1, 2 lub 3 w lewym, górnym rogu. Gracze zagrywają te karty podczas Fazy Operacji, aby poruszyć generałów i jakiegokolwiek towarzyszące im OB z pola na pole, lub aby położyć i odwrócić żetony KP na polach, lub aby wprowadzić uzupełnienia do gry.

Kontrola Polityczna: Gracz kontroluje pole, jeśli posiada on jeden ze swoich żetonów Kontroli Politycznej (KP) na tym polu. Ma tą kontrolę nawet jeśli wrogie OB lub generał również zajmuje to pole. Kontrola Polityczna danego pola może zmienić się wiele razy w czasie trwania gry.

Żeton Kontroli Politycznej (KP): Sześciokątny żeton, który reprezentuje amerykańską lub brytyjską kontrolę polityczną pola.

Potencjalny Poziom Dowodzenia: Wyrażenie potencjalnej sprawności generała w bitwie. Im wyższy poziom, tym większe prawdopodobieństwo że generał uzyska dodatkowy modyfikator do rzutu kostką w bitwie i większy możliwy Rzeczywisty Poziom Dowodzenia.

Limity Zgrupowań Żetonów: Nie ma limitu OB w zgrupowaniu; na polu może znajdować się tak wiele OB, jak wiele potrzebuje gracz. Na polu może znajdować się jeden generał każdej strony. Z wyjątkiem chwili rozstrzygania bitwy, na żadnym polu nie mogą znajdować się generałowie i/lub OB obydwu stron.

Karta Strategii: Zobacz Karta Wydarzeń i Karta Operacyjna.

Poziom Strategii: Wartość, która określa jak łatwo można aktywować generała w celu wykonania jego ruchu. „1 poziomy” generał może być aktywowany przez jakąkolwiek wartość PO karty operacyjnej, „2 poziomy” generał może być aktywowany przez kartę o wartości 2 lub 3 PO, a „3 poziomy” generał może być aktywowany przez kartę o wartości 3 PO.

Stos: Oddziały Bojowe nieznajdujące się na mapie lub na polu uzupełnień stanowią stos Jednostek Bojowych graczy. ➔8.2.C.

4.0 PRZYGOTOWANIE GRY

Aby rozpocząć grę, należy rozłożyć mapę i położyć ją na stole. Należy ostrożnie wypchnąć żetony i rozdzielić je zgodnie z narodowością. Należy usunąć Karty Wydarzeń „Deklaracja Niepodległości” i „Baron von Steuben szkoli Armię Kontynentalną” z Talii Kart Strategii i odłożyć je na bok. Należy potasować pozostałe Karty Strategii i położyć tak sformowaną talię zakrytą obok mapy. Należy położyć żeton tur gry na Torze Tur Gry na mapie, stroną „Brytyjskie Wojska Regularne” do góry. Należy położyć żeton Sojuszu z Francją na polu „0” na torze Sojusz z Francją. Następnie należy ułożyć żetony wg instrukcji poniżej. Obydwie strony ustawiane są równocześnie. Na koniec, gracz amerykański musi położyć żetony KP *Komitetów Uzgadniania*, a potem gracz brytyjski musi położyć żetony KP *Za Króla*.

Skróty: x OB = liczba Oddziałów Bojowych równa x ; KP = żeton Kontroli Politycznej

Brytyjczycy: Quebec (Kanada): Generał Carleton, 2 OB, KP; Montreal (Kanada): KP; Ft Detroit (Kanada): 1 OB, KP; Boston (MA): Generał Howe, 5 OB, PC; Norfolk (VA): KP; Gilbert Town (NC): KP; Wilmington (NC): KP; Ninety Six (SC): PC; Pole Brytyjskich Uzupelnień: Generałowie Burgoyne, Clinton, Cornwallis

Amerykanie: Lexington i Concord (MA): Generał Washington, 5 OB, KP; Newport (RI): Generał Greene, 2 OB; Charleston (SC): 2 OB, KP; Philadelphia (PA): Kongres Kontynentalny, KP; Pole Amerykańskich Uzupelnień: Generałowie Arnold, Lincoln, Gates, Lee i Lafayette; Pole Francuskich Uzupelnień: Generał Rochambeau, 5 Francuskich OB, Flota Francuska.

Komitety Uzgadniania: Gracz amerykański kładzie 1 żeton KP w każdej z Trzynastu Kolonii na dowolnym polu, które nie zawiera żadnych brytyjskich żetonów.

Za Króla: Po tym jak Amerykanie położą swoje Komitety Uzgadniania, Brytyjczycy mogą położyć 2 żetony KP, uwzględniając wszystkie ograniczenia dotyczące wykładania żetonów brytyjskiej KP (10.11.B) w dowolnej kolonii oprócz MA, CT, NH, PA oraz VA.

5.0 SEKWENCJA GRY

Gra „Wojna Waszyngtona” przebiega według określonej sekwencji czynności. Wszystkie akcje podejmowane w jednej fazie muszą być zakończone zanim rozpocznie się faza kolejna. W ramach fazy gry, wszystkie akcje jednego segmentu muszą być zakończone zanim rozpocznie się segment kolejny. W ramach segmentu, gracze mogą wykonać swoje akcje równocześnie lub w dowolnej kolejności ustalonej przez obydwu graczy. W przypadku, gdy w tej kwestii nie ma porozumienia między graczami, gracz amerykański określa kolejność wykonywanych akcji, ale od tej chwili kolejność ta nie może zostać zmieniona.

5.1 Faza Uzupelnień

Jeśli generałowie któregokolwiek z graczy są na polu pojmanych generałów, zostają oni przeniesieni na odpowiadające im pola uzupełnień. Następnie gracz brytyjski otrzymuje Oddziały Bojowe w ilości równej liczbie pod oznaczeniem obecnej tury gry na torze tur gry i kładzie je na swoim polu uzupełnień; ➔8.1.A.

5.2 Faza Kart Strategii

Należy rozdać każdemu z graczy siedem Kart Strategii. Gracz amerykański zawsze otrzymuje pierwszą kartę. Talia Kart Strategii formowana jest na nowo, kiedy zostanie ona całkowicie wyczerpana lub na początku tury, po zagranie wydarzenia wymagającego przetasowania Talii Kart Strategii; ➔6.1.

5.3 Faza Operacji

Gracz brytyjski może zadeklarować, że zostaje pierwszym graczem, zagrywając kartę Kampanii (Wielkiej lub Małej) jako pierwszą kartę. Jeśli gracz brytyjski nie skorzysta z tej możliwości, gracz amerykański wybiera czy chce zagrywać Kartę Strategii jako pierwszy, czy jako drugi. Następnie gracze wykonują na przemian akcje, zagrywając jedną Kartę Strategii każdy, aż obydwaj gracze wyłożą wszystkie karty ze swoich rąk, kończąc tym samym Fazę Operacji. W niektórych turach, jeden z graczy może pozbyć się swoich kart przed drugim graczem. W takim przypadku gracz posiadający jeszcze karty kontynuuje grę aż zagra wszystkie swoje karty. Karty nie mogą być „zachowane” do następnej tury, jak również gracz nie może „opuścić”

swojej kolejki tak długo jak posiada jakiekolwiek karty na ręce. Zagranie jakiejkolwiek Karty Strategii pozwala graczowi wykonać jedną z następujących czynności:

- (a) przesunąć generała;
- (b) przejąć kontrolę nad polami, kładąc żeton KP na tych polach;
- (c) wywołać Wydarzenie zapisane na karcie;
- (d) otrzymać Uzupelnienia.

Z wyjątkiem Kart Wydarzeń Specjalnych, w swojej kolejce gracz, zamiast zagrywać kartę, może tą kartę odrzucić (wszystkie informacje na karcie zostają zignorowane); ➔6.32.

5.4 Faza Strat Zimowych

Wszystkie OB są sprawdzane pod względem możliwych Strat Zimowych. Narodowość OB, położenie OB z uwzględnieniem Linii Strat Zimowych i pól Kwater Zimowych oraz to czy są one zgrupowane wraz z generałem wpływają na ich możliwe straty; ➔11.0.

5.5 Faza Floty Francuskiej

Podczas tej fazy, i tylko podczas tej fazy, Flota Francuska może być przemieszczona. Gracz amerykański podnosi żeton Floty Francuskiej i przemieszcza go do dowolnej Strefy Blokady; ➔12.3.

5.6 Faza Kontroli Politycznej

Jeśli Kongres Kontynentalny został rozproszony, gracz amerykański wprowadza go ponownie do gry. Każdy z graczy kładzie żeton KP na polach, na których znajdują się jego Armie. Na koniec odizolowane żetony KP są usuwane; ➔10.2.

5.7 Faza Końcowa

Jeśli utworzony został sojusz z Francją, to podczas obecnej tury gry następuje przełom w wojnie w Europie i gracz brytyjski usuwa 2 OB z mapy; ➔12.2.B.iii. Jeśli nastąpiło Automatyczne Zwycięstwo (13.1), gra kończy się, jeśli karta „Rząd Lorda Northa upada – Koniec Wojny” zagrana jako wydarzenie na polu Koniec Wojny stanowi, że gra kończy się w tej lub poprzedniej turze. Jeśli gra się kończy, określony zostaje zwycięzca wg punktu 13.2. Jeśli gra się nie kończy, wszystkie karty z pól Uzupelnień przesuwane są do Stosu Kart Odrzuconych i rozpoczyna się nowa tura gry, poprzez przesunięcie żetonu tury gry na kolejne pole na Torze Tur Gry.

Wyjaśnienia: Podczas Fazy Końcowej wszystkie PO umieszczone w kolejce i wszystkie inne procesy występujące w grze, które gracze mogą zapoczątkować lub wymyślić, zostają zatrzymane i nie mogą być prowadzone dalej w kolejnej turze. W rzadkiej sytuacji, kiedy karta „Rząd Lorda Northa upada — Koniec Wojny” nie zostanie dobrana w czasie gry, gra kończy się w roku 1783.

6.0 KARTY STRATEGII

Podczas Fazy Operacji wszystkie wykonywane czynności zależą od zagranej Karty Strategii. W czynności te wlicza się przesunięcie Armii i przeprowadzenie bitwy, jak również przejęcie kontroli nad polem (poprzez położenie żetonu KP), wprowadzanie uzupełnień i wywołanie wydarzeń z kart. Trzy pierwsze akcje wywołane są przez zagranie Kart Operacyjnych, podczas gdy wydarzenia wywoływane są przez zagranie Kart Wydarzeń.

6.1 Rozdawanie Kart Strategii i przetasowanie Talii Kart Strategii

W Fазie Kart Strategii każdej z tur gry, obydwaj gracze, począwszy od gracza amerykańskiego, otrzymują siedem Kart Strategii z wierzchu Talii Kart Strategii. Te siedem kart stanowi rękę gracza.

A. Kiedy Talia Kart Strategii zostanie całkowicie wyczerpana, włącznie z sytuacją, gdzie rozdawanie Kart Strategii zostanie przerwane, Talia Kart Strategii formowana jest ponownie wg poniższych zasad, a rozdawanie jest kontynuowane, jeśli istnieje taka potrzeba.

B. Talia Kart Strategii jest formowana na nowo, kiedy zagrana (nie odrzucona) zostanie karta, której wydarzenie wymaga przetasowania Talii Kart Strategii, lub kiedy Talia Kart Strategii jest wyczerpana. W każdym przypadku wszystkie odrzucone karty i wszystkie karty pozostające w Talii Kart Strategii są tasowane, aby uformować nową Talię Kart Strategii. Jedynie obecna karta „Rząd Lorda Northa upada — Koniec Wojny” oraz jakiegokolwiek Karty Wydarzeń, które zostały permanentnie usunięte z gry wskutek instrukcji zawartych na karcie, nie wchodzi do formowanej na nowo Talii Kart Strategii.

Wyjaśnienia dotyczące przetasowania kart: Jeśli wymagane jest przetasowanie talii podczas trwającej Fazy Operacji (w związku z wyczerpaniem Talii Kart Strategii, a wymagane jest dociągnięcie karty po zagranii Karty Strategii jako Karty Bitewnej), obecna karta „Koniec Wojny” i inne karty leżące obecnie na Polu Kart Uzupelnień na mapie NIE są tasowane.

Karty Wydarzeń „Deklaracja Niepodległości” (#99) i „William Pitt Zaleca Rozmowy Pokojowe” (#95) wywołują przetasowanie kiedy zostaną ZAGRANE jako wydarzenie (nie odrzucone) jak głoszą zasady gry — oczywiście „Deklaracja Niepodległości” nie może NIGDY być odrzucona. Jednakże wydarzenie „Hortelz et Cie” (#96) działa odwrotnie: „Hortelz et Cie” wywołuje przetasowanie w chwili ODRZUCENIA (niezagrania) – jak głosi tekst karty.

C. Każdy gracz może w każdej chwili przejrzeć i sprawdzić karty na Stosie Kart Odrzuconych. Żaden gracz nie może przeglądać ani sprawdzać kart w Talii Kart Strategicznych.

D. Niektóre Karty Wydarzeń mogą zmienić ilość kart na ręce każdego z graczy, zgodnie z instrukcjami na samej karcie. Np. jeśli gracz amerykański zagrywa kartę „John Paul łupi brytyjskie dostawy” jako wydarzenie, jedna karta jest losowo wyciągana z ręki gracza brytyjskiego i odrzucona.

E. ZASADA SPECJALNA: Karty „Deklaracja Niepodległości” i „Baron von Steuben szkoli Armię Kontynentalną”:

Podczas przygotowania gry, karty „Deklaracja Niepodległości” i „Baron von Steuben szkoli Armię Kontynentalną” zostają odłożone na bok; ➔4.0. Na początku roku 1776, wtasuj obydwie karty do Talii Kart Strategii. Nie jest to przetasowanie jako takie, zatem karty odrzucone pozostają odrzucone, chyba że zagrana jest wydarzenie wymagające przetasowania (lub Sojusz z Francją zaczyna obowiązywać) w roku 1775.

6.2 Zagrywanie Kart Operacji

Większość czynności wykonywanych w grze opiera się na wykorzystaniu PO z Kart Operacyjnych. Karty Operacyjne

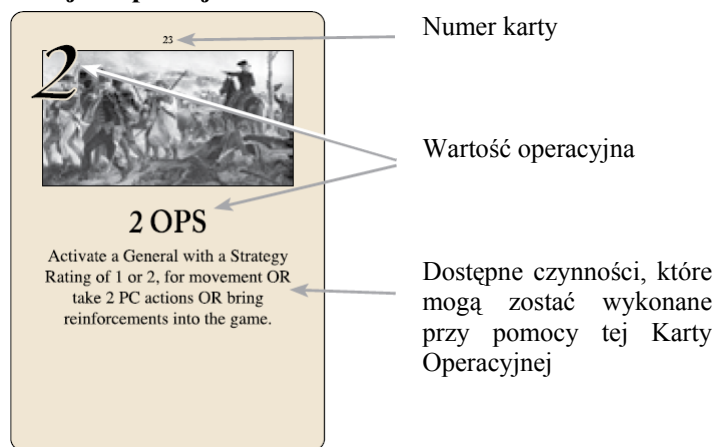
pozwalają graczom przeprowadzać kampanie militarne i przejmować kontrolę nad polami i koloniami. Za każdym razem, kiedy gracz zagrywa Kartę Operacyjną, może wykonać jedną (i tylko jedną) z poniższych czynności:

- **Aktywować generała aby przeprowadzić ruch, wraz Jednostkami Bojowymi pozostającymi pod jego dowództwem lub bez nich.** Aktywacja może być przeprowadzona tylko wówczas, gdy Poziom Strategii Generała jest równy lub mniejszy od liczby na karcie. Karta zawierająca PO wynoszące „3” może więc aktywować dowolnego generała, podczas gdy karta z PO wynoszącym „1” może aktywować tylko generała, który posiada Poziom Strategii wynoszący 1. Karta z PO wynoszącym „2” może aktywować generała, który posiada Poziom Strategii wynoszący 2, lub 1, ale nie 3.

- **Położyć na mapie liczbę żetonów KP równą liczbie PO na karcie. ➔10.1.**

- **Wprowadzić Uzupelnienia. ➔8.0.**

- **Położyć Kartę Operacyjną z daną liczbą PO do Kolejki Operacji. ➔7.1.B.**



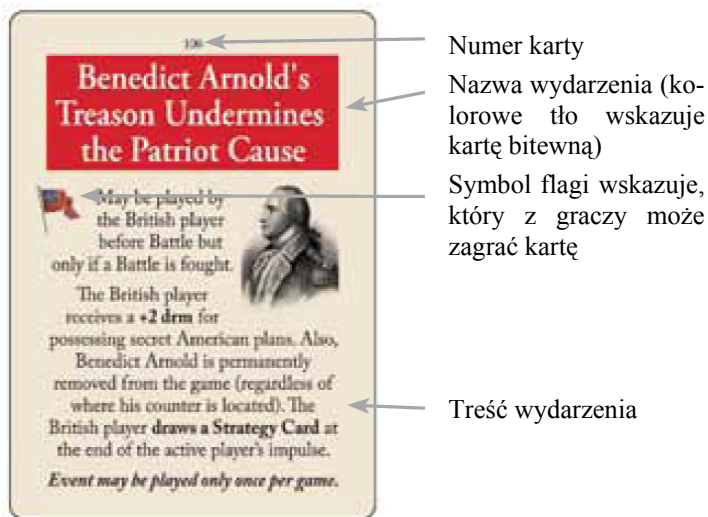
Karty Operacyjne użyte do położenia żetonów KP lub przesunięcia generałów i Armii są układane odkryte na Stosie Kart Odrzuconych.

Karty użyte do wprowadzenia uzupełnień są układane odkryte na jednym z Pól Uzupelnień na planszy, należącym do danej strony, aby zaznaczyć, że taka akcja została wykonana. Karty użyte do rozpoczęcia lub przedłużenia Kolejki Operacji są układane odkryte, pod żetonem „Kolejka Operacji”, przed graczem aż do chwili, gdy Kolejka zostanie użyta do aktywacji generała lub gdy Kolejka zostanie porzucona. Kiedy Kolejka zostanie użyta lub porzucona, wszystkie Karty Operacyjne z tym związane są układane odkryte na Stosie Kart Odrzuconych.

6.3 Zagrywanie Kart Wydarzeń

A. Karty Wydarzeń symulują zdarzenia, które miały miejsce, lub mogły mieć miejsce, podczas tego historycznego konfliktu. Kiedy Karta Strategii zostanie zagrana jako Wydarzenie, instrukcje na karcie mają zastosowanie dokładnie tak, jak napisano na karcie. Z drugiej strony, większość (ale nie wszystkie) Karty Wydarzeń mogą być odrzucone i wówczas odrzucający je gracz może wykonać kilka innych pomniejszych akcji opisanych poniżej. Karty Wydarzeń Specjalnych nie mogą zostać odrzucone *niezależnie* od tego, który z graczy takie karty otrzymał podczas rozdania; wydarzenie musi być wprowadzone w życie, ale gracz posiadający kartę określa, kiedy podczas Fazy Operacji zagra tą Kartę Strategii jako Wydarzenie.

B. Tytuły wydrukowane na Kartach Strategii nie mają wpływu na rozgrywkę; są one dodane jedynie po to, aby przedstawić tło historycznego wydarzenia. Na przykład, „Zdrada Benedicta Arnolda” może się wydarzyć, jeżeli żeton generała Arnolda znajduje się w grze albo też kiedy go nie ma. Obok tytułu na Kartach Wydarzeń znajduje się flaga narodowa, która wskazuje, który gracz może zagrać kartę, aby wywołać wydarzenie na niej zawarte. Flaga amerykańska wskazuje wydarzenie, które może zagrać gracz amerykański. Flaga brytyjska wskazuje wydarzenie, które może zagrać gracz brytyjski. Brak flagi wskazuje wydarzenie, które może zagrać każdy z graczy (tzn. Małą i Wielką Kampanię), lub Karty Wydarzeń Specjalnych, które *muszą* być zagrane przez posiadającego je gracza.



C. Kiedy Karta Strategii zostanie zagrana jako wydarzenie, sprawdź tekst karty, aby określić czy może ono być zagrane tylko raz w czasie gry. Karty, które są usuwane z gry, są odkładane na bok, tak aby obydwaj gracze mogli zobaczyć, że dane wydarzenie miało miejsce. Karty te nie są uwzględniane w żadnym kolejnym przetasowaniu Talii Kart Strategii. Wszystkie inne karty są odkładane odkryte na Stosie Kart Odrzuconych.

D. Jeśli Karta Wydarzeń nakazuje, aby talia kart została przetasowana, karta zostaje położona odkryta na Talii Kart Strategii jako przypomnienie, **aby przetasować talię kart na początku kolejnej Fazy Operacji**. Jeśli kolejna Karta Wydarzeń nakazuje, aby dociągnąć kartę z Talii Kart Strategii zanim nastąpi przetasowanie, po prośbie weź pierwszą kartę z wierzchu talii, która znajduje się bezpośrednio pod kartą przypominającą o przetasowaniu; nie tasuj talii w tym momencie.

6.31. Zagranie Karty Wydarzeń wymaga wykonania *wszystkich* czynności opisanych w tekście umieszczonym na karcie. Aby tekst na karcie był zwięzły, wprowadzono pewne uogólnienia:

- Wiele wydarzeń ma klauzule warunkujące ilość wykonywanych podczas wydarzenia czynności; należy czytać treść karty dokładnie. Np. „Joseph Brant dowodzi atakami Irokezów” ogranicza efekt karty do pól niebędących portami w trzech konkretnych koloniach.
- Jeśli w tekście występuje słowo „może”, wówczas ta część instrukcji na karcie jest *nieobowiązkowa*. Gracz, który zagrał kartę, może podjąć decyzję czy wprowadzić działanie, czy nie.
- Jeśli w tekście nie występuje słowo „może”, wówczas wszystkie instrukcje *muszą* być wykonane. Na przykład, po

zagranie „Deklaracji Niepodległości”, żetony KP muszą być położone na każdej kolonii, gdzie takie położenie jest legalne, nawet jeśli będzie to skutkowało stratą amerykańskiej KP podczas Fazy Kontroli Politycznej.

- Niektóre Karty Wydarzeń wskazują, że żetony KP lub Oddziały Bojowe muszą być usunięte z mapy. Gracz zagrywający to wydarzenie decyduje, które żetony i skąd zostaną usunięte.

- Niektóre Karty Wydarzeń wzywają gracza do usunięcia Karty Strategii z ręki jego przeciwnika; gracz, który zagra takie wydarzenie, losowo wyciąga Kartę Strategii z ręki drugiego gracza i odrzuca ją, odkrytą, bez patrzenia na jakąkolwiek inną Kartę Strategii na ręce tego gracza. Odrzucenie tym sposobem Karty Strategii z ręki nie stanowi zagrania tej Karty Strategii. Jeśli gracz nadal posiada Karty Strategii na ręce, gracz ten wykonuje swój następny ruch w sposób standardowy.

Uwaga dotycząca mechaniki: Ta mechanika może mieć wpływ na to, który z graczy wykona ostatni ruch i może dać jednemu z graczy okazję do wykonania dwóch ruchów jeden po drugim.

- W przypadku, kiedy zaistnieje sprzeczność między zasadami i tekstem karty, treść karty ma pierwszeństwo.

6.32. Odrzucanie Kart Wydarzeń

A. Z wyjątkiem Kart Wydarzeń Specjalnych, które muszą zostać zagrane jako wydarzenie, każdy gracz może wybrać możliwość odrzucenia Karty Wydarzenia zamiast zagrywania jej w celu wprowadzenia wydarzenia w życie. Gracz brytyjski musi odrzucić Kartę Wydarzeń, która ma obok tytułu flagę amerykańską; gracz amerykański musi odrzucić Kartę Wydarzeń, która ma obok tytułu flagę brytyjską.

Jeśli warunki wyszczególnione w tekście karty nie mogą zostać spełnione, wówczas karta musi być odrzucona. Karta, która jest odrzucana, nigdy nie jest usuwana z gry.

Przykład: Jeśli „William Pitt zaleca rozmowy pokojowe” znajduje się na ręce gracza po zawarciu sojuszu z Francją, to musi zostać odrzucona na zasadach wyjaśnionych w tej sekcji lub w sekcji 6.33.

B. Gdy gracz wykonuje odrzucenie Karty Wydarzenia jako swoje zagranie podczas Fazy Operacji, ma również możliwość wykonania *jednej* z poniższych czynności:

- Może kartę po prostu odrzucić i nie podejmować żadnej innej akcji; lub
- Może położyć lub odwrócić jeden żeton KP leżący na polu przyległym do przyjaznego pola zawierającego żeton KP. Podlega to dodatkowym ograniczeniom zawartym w Punkcie 10.11 (**Wyjaśnienie: W Punkcie 10.11 znajduje się informacja, że należy posiadać przyjazną Armię na polu gry, aby ODWRÓCIĆ żeton KP**); lub
- Może usunąć jeden wrogi żeton KP leżący na polu przyległym do pola zawierającego przyjazny żeton KP, na którym nie znajdują się wrogie OB, amerykański generał lub Kongres Kontynentalny.

Uwaga dotycząca rozgrywki: Karta Operacji nie może być odrzucona, aby usunąć żeton KP przeciwnika. Tylko Karta Wydarzeń (nawet zawierająca przyjazne Wydarzenie, ale nie Wydarzenie Specjalne) może być odrzucona, aby usunąć żeton KP.

C. Jeśli gracz wykona odrzucenie Karty Wydarzenia jako swoje zagranie podczas Fazy Operacji (tzn. nie jako Kartę

Bitewną, tak jak opisano to poniżej), jego przeciwnik może wymienić Kartę Operacji ze swojej ręki na odrzuconą Kartę Wydarzenia zanim nastąpi jego tura gry. Należy zauważyć, że ta akcja nie zmienia liczby kart na ręce gracza dokonującego wymiany ani nie stanowi wykonania jego tury gry.

- Gracz amerykański musi wymienić Kartę Operacyjną o wartości 2 lub 3, aby przejąć odrzuconą Kartę Wydarzenia.
- Gracz brytyjski musi wymienić dowolną Kartę Operacyjną, niezależnie jakiej wartości, aby przejąć odrzuconą Kartę Wydarzenia.

Przykład: Trwa tura gracza brytyjskiego. Gracz brytyjski odrzuca Kartę Wydarzenia „Henry Knox dowódca artylerii kontynentalnej”. Wybiera on opcję położenia żetonu KP na planszy. Po turze gry gracza brytyjskiego i przed wykonaniem swojej tury gry, gracz amerykański odrzuca Kartę Operacji o wartości 2 ze swojej ręki i wymienia ją na odrzuconą kartę „Henry Knox”, którą dokłada do swojej ręki. Teraz następuje tura gracza amerykańskiego.

6.33. Karty Wydarzeń jako Karty Bitewne

A. Karty Wydarzeń, których tytuł wydrukowany jest na kolorowym tle, nazywane są Kartami Bitewnymi. Te wydarzenia mogą być wprowadzone tylko kiedy karta zagrana zostanie podczas rozstrzygnięcia bitwy (9.45).

(Wyjątek: Karta „Banastre Tarleton dokonuje masakry pod Waxhaws” pozwala graczowi brytyjskiemu na wybranie opcji zagrania karty jako wydarzenia w czasie Fazy Operacji.)

Kiedy bitwa zostanie rozstrzygnięta, karta jest odrzucana.

(Wyjątek: Karta „Zdrada Benedicta Arnolda” jest usuwana na stałe z gry).

Przewagę wynikającą z modyfikatora +2 do rzutu kostką podczas bitwy, stosuje się tylko do rozstrzygnięcia bitwy, która toczy się kiedy karta zostaje zagrana; tzn. jeśli wystąpi więcej niż jedna bitwa w czasie trwania danej tury, w wyniku zagrania karty Małej lub Wielkiej Kampanii, zagrana Karta Bitewna modyfikuje tylko jedną bitwę.

B. Każda Karta Bitewna zawiera polecenie, aby gracz dobrał Kartę Strategii po zakończeniu ruchu gracza. Zamiennik zagranej Karty Bitewnej dobierany jest po zakończeniu wszystkich operacji w czasie aktywacji danego gracza. Jeśli więcej niż jedna Karta Bitewna została zagrana (w wyniku działania Wielkiej lub Małej Kampanii), wówczas zamiennik jest dobierany za każdą zagrana Kartę Bitewną. W normalnej sytuacji nie ma znaczenia, który gracz wymienia swoją kartę jako pierwszy, ale w przypadku, gdy może to mieć znaczenie (jak w przypadku kiedy Talia Kart Strategii zostanie wyczerpana), gracz, którego tura gry aktualnie trwa, wymienia swoją Kartę Bitewną jako pierwszy.

C. Z wyjątkiem Karty Wydarzeń Specjalnych, dowolna karta może zostać odrzucona, aby uzyskać modyfikator +1 do rzutu kością w Bitwie (→9.45). Karta Wydarzenia odrzucona w tym celu nie jest zastępowana przez dociągnięcie innej Karty Wydarzenia, nie może ona również zostać przejęta wg procedury wymiany stosowanej podczas Fazy Operacji (→6.32.C).

Uwaga dotycząca gry: Ta mechanika pozwala odrzucić kartę wydarzenia przeciwnika bez obawy o przejęcie przez niego tej karty. Redukuje to jednakże liczbę kart na ręce

gracza, dając przeciwnikowi okazję do wykonania dwóch tur gry, jedna po drugiej.

D. Każdy gracz może zagrać/odrzuścić maksymalnie jedną Kartę Wydarzenia dla danej bitwy. Atakujący decyduje jako pierwszy o zagraniu/odrzuconiu, następnie decyduje podejmując broniący się. Podczas Wielkiej lub Małej Kampanii, każdy z graczy może zagrać/odrzuścić Kartę Wydarzenia w każdej Bitwie, jeśli tak zadecyduje.

Wyjaśnienia: Karta Bitewna „Zdrada Benedicta Arnolda” może zostać zagrana jako wydarzenie jedynie podczas procesu rozstrzygnięcia Bitwy. Tak jak w przypadku innych Kart Bitewnych, ta karta nie może zostać zagrana jako wydarzenie podczas Fazy Operacji, po prostu aby usunąć żeton generała Arnolda. Żeton generała Arnolda nie musi być zaangażowany w bitwę, aby zagrać tą kartę. Kiedy wydarzenie zostanie wprowadzone w życie, żeton generała Arnolda zostaje całkowicie usunięty z gry, niezależnie od jego obecnego położenia (na mapie, na polu uzupełnień amerykańskich dowódców lub na polu pojmanych generałów). Gracz amerykański może odrzucić tą kartę zgodnie z 6.32 lub odrzucić ją jako Kartę Bitewną.

6.34. Karty Wydarzeń Specjalnych

A. W grze występuje siedem Kart Wydarzeń Specjalnych. Są one oznaczone przez zwrot „Musi zostać zagrana”, wydrukowany w górnej części karty. Te karty nie mogą zostać odrzucone w żadnych okolicznościach. Gracz, który wyciągnął Kartę Wydarzenia Specjalnego, musi ją zagrać w pewnym momencie podczas Fazy Operacji w czasie trwającej tury gry. Gracz, który posiada na ręce Kartę Wydarzenia Specjalnego, może wybrać kiedy podczas Fazy Operacji zagra tą kartę.

B. Kiedy Karta Wydarzenia Specjalnego zostaje losowo wybrana i dociągnięta z ręki gracza, jej wydarzenie jest natychmiast wprowadzane w życie. Wymóg wprowadzenia w życie wydarzenia jest obowiązkowy, niezależnie od tego, który gracz wyciągnął tą kartę, trzyma tą kartę, lub, która strona na tym skorzysta.

C. Karty Wydarzeń Specjalnych to:

(i.) Deklaracja Niepodległości. To wydarzenie wymaga, aby gracz amerykański położył jeden żeton KP na każdej z trzynastu kolonii (nie bierzemy pod uwagę Kanady) na polu, na którym jest to dozwolone. Takie położenie żetonu nie jest opcjonalne, jednak wybór pola, jeśli istnieje więcej niż jedna możliwość, należy do gracza amerykańskiego. Położenie żetonu KP ograniczone jest przez zasady w punkcie 10.11.A.ii. Żeton brytyjskiej KP nie może być odwrócony, nawet jeśli armia amerykańska lub generał są obecni. Wydarzenie Deklaracja Niepodległości ma miejsce nawet jeśli Kongres Kontynentalny jest aktualnie rozproszony.

Uwaga dotycząca gry: W niektórych przypadkach, zagrane „Deklaracji Niepodległości” potencjalnie może spowodować stratę amerykańskiej KP podczas następnej z kolei Fazy Kontroli Politycznej (podczas Segmentu usuwania izolowanego żetonu KP →10.3). Ten efekt jest zamierzony. Wydarzenie to było kluczowe i wykrystalizowało silne emocje u obydwu zaangażowanych stron, jak również zmusiło wielu niezdecydowanych Amerykanów do określenia swojej pozycji. Tak duże wahania szerokiego poparcia przedstawione są przez mechanikę izolacji KP. W niektórych grach Amerykanie odnoszą dużą korzyść, w

innych skorzystać mogą Brytyjczycy. Zależy to od umiejętności i szczęścia graczy.

(ii.) Benjamin Franklin: Minister to France. Przesuń żeton Sojuszu z Francją cztery pola w kierunku pola Sojusz z Francją. Jeśli zagranie tego wydarzenia spowoduje że żeton Sojuszu z Francją znajdzie się na polu +9, wówczas natychmiast wprowadzany jest w życie efekt Sojuszu z Francją; ►12.0.

(iii.) Upadek rządu Lorda Northa i pole Koniec Wojny. Karty „Upadek rządu Northa” używane są do ustalenia końca gry. Każda z pięciu kart zmienia koniec gry na rok występujący w latach od roku 1779 do 1783. Aby wprowadzić to wydarzenie, karta zostaje położona odkryta na polu planszy oznaczonym tytułem „Karta Koniec Wojny”. Jeśli „Upadek rządu Northa” jest już na tym polu, zostaje ona odrzucona na Stos Kart Odrzuconych i zamieniona na kartę właśnie zagraną. Tym sposobem Talia Kart Strategii powinna zostać przetasowana, z wyłączeniem karty znajdującej się obecnie na polu „Karta Końca Wojny”, wszystkie inne karty „Upadek rządu Northa” wracają do gry. Podczas Fazy Końcowej każdej tury gry, gracze porównują obecny rok z rokiem na karcie „Upadek rządu Northa”. Jeśli karta wskazuje obecny rok lub rok poprzedni, wówczas gra kończy się i określany jest zwycięzca; ►13.0.

7.0 RUCH

Ruch może być wykonywany jedynie podczas Fazy Operacji i tylko wtedy, gdy generałowie zostali aktywowani przez Kartę Operacyjną, kartę „Regiment Marblehead Johna Glovera” lub przez „Wielką/Małą Kampanię”. Oddziały Bojowe (OB) mogą poruszyć się jedynie w towarzystwie aktywnego generała. Armie amerykańskie mogą przeprowadzić przechwycenie i ucieczkę zanim dojdzie do bitwy, mogą zatem wykonać niewielkie zmiany w swoim położeniu podczas Fazy Operacji, ale mechanika tych ruchów nie wymaga aktywowania generała i są przeprowadzane osobno.

7.1 Aktywacja generałów za pomocą Kart Operacji

A. Aby aktywować generała z Poziomem Strategii 3 (np. Carletona), należy zagrać Kartę Operacji z liczbą 3 na niej wydrukowaną. Aby aktywować generała z Poziomem Strategii 2 (np. Gates), należy zagrać Kartę Operacji z liczbami 3 lub 2 na niej wydrukowanymi. Aby aktywować generała z Poziomem Strategii 1 (np. Greene), należy zagrać Kartę Operacji z liczbami 3, 2 lub 1 na niej wydrukowanymi.

B. Zamiast aktywowania generała, zagrywając pojedynczą Kartę Operacji, gracz może wybrać opcję utworzenia Kolejki Operacyjnej.

(i.) Gracz ustanawia początek Kolejki Operacji, zagrywając odkrytą Kartę Operacji z liczbą 1 lub 2 przed sobą i oznajmiając, że jest to Kolejka Operacji. Należy położyć żeton Kolejki Operacji na wierzchu zagranej karty lub kart w Kolejce.

(ii.) W następnej kolejce zagrywania Kart Strategii danego gracza, zagrywa on dodatkową Kartę Operacji do Kolejki. Może on następnie aktywować generała z Poziomem Strategii mniejszym lub równym zsumowanej wartości Kart Operacji. Gracz może również wybrać kontynuowanie tworzenia Kolejki Operacji.

(iii.) Po utworzeniu Kolejki Operacji, gracz musi zagrywać każdą kolejną Kartę Strategii do Kolejki aż podejmie decyzję o wykorzystaniu Kolejki Operacji lub jej porzuceniu. Kolejka Operacji zostaje porzucona, jeśli gracz odrzuci lub zagra jakąkolwiek Kartę Strategii, aby wykonać inną czynność. (Uwaga: Dotyczy to kolejnego zagrywania Kart Strategii podczas Fazy Operacji. Zagrywane Karty Bitewne i inne Karty Wydarzeń odrzucane podczas rozstrzygnięcia bitew nie powodują porzucenia Kolejki Operacji.) Kiedy Kolejka Operacji zostanie skompletowana (użyta do aktywacji generała) lub porzucona, należy położyć wszystkie użyte w niej Karty Operacji odkryte na wierzchu Stosu Kart Odrzuconych.

Wyjaśnienie: Odrzucenie Karty Operacji w celu przejścia Karty Wydarzenia nie powoduje przerwania Kolejki Operacji.

Przykład: Gracz brytyjski ma na ręce trzy karty o 1 PO, jedną kartę o 3 PO oraz trzy Karty Wydarzeń. Podczas trwania tury gry przewiduje on możliwość potrzeby poruszenia Gen. Howe, Cornwallisa i/lub Burgoyne. W swoim pierwszym zagranie kładzie on jedną z kart 1 PO przed sobą i rozpoczyna Kolejkę Operacji, kładąc żeton Kolejki Operacji na jej wierzchu. Gracz amerykański wykonuje normalny ruch, który nie zmienia planów gracza brytyjskiego. Gracz brytyjski zagrywa następnie drugą kartę 1 PO do Kolejki Operacji. W kolejce znajduje się w sumie 2 PO, więc aktywuje on Burgoyne, aby wykonać jego ruch. Po wykonaniu nim ruchu, obydwie karty 1 PO zostają położone na Stosie Kart Odrzuconych.

Przykład: W tej samej sytuacji początkowej jak powyżej, gracz amerykański wykonuje czynność, która – jak uważa gracz brytyjski – nie może pozostać bez odpowiedzi. Zagrywa więc jedną ze swoich Kart Wydarzeń, wywołując tym samym wydarzenie. Czyniąc to, przerywa kontynuowanie zagrywania kart do Kolejki Operacji i w ten sposób ją porzuca. Wydarzenie jest wprowadzane w życie, ale karta 1 PO z Kolejki Operacji zostaje odłożona na Stos Kart Odrzuconych. Gracz brytyjski może rozpocząć nową Kolejkę Operacji w swojej następnej kolejce zagrywania kart.

Przykład: W tej samej sytuacji początkowej jak powyżej, Kolejka Operacji urosła do dwóch kart 1 PO. Po drugim zagranie gracza amerykańskiego, gracz brytyjski decyduje że chce on aktywować Gen. Cornwallisa. Mimo że w Kolejce Operacji znajdują się już dwie karty 1 PO, wciąż musi on zagrać kolejną kartę do kolejki, aby aktywować generała. Nie może on zagrać wydarzenia i aktywować zarazem Cornwallisa, ani nie może on pominąć zagrywania karty, aby aktywować Cornwallisa. Zagrywa on pozostałą kartę 1 PO do kolejki i teraz ma trzy punkty operacji, więc może aktywować któregośkolwiek generała brytyjskiego.

7.2. Aktywacja generałów za pomocą Kart Kampanii

A. Zagrywając kartę „Wielka Kampania”, gracz może aktywować maksymalnie trzech swoich generałów, niezależnie od ich Poziomu Strategii. Zagrywając kartę „Mała Kampania”, może on aktywować maksymalnie dwóch generałów (niezależnie od ich Poziomu Strategii). Pierwszy generał musi zakończyć całą swoją aktywację (włącznie z jakimikolwiek Bitwami, które chciałby przeprowadzić) zanim rozpocznie ją następny generał. Generał nie może zostać aktywowany więcej niż raz w Kampanii ani dane OB nie mogą być poruszone przez więcej niż jednego

generała podczas Kampanii. Gracz nie musi ogłaszać, którzy generałowie zostaną aktywowani kiedy zagrywa kartę; gracz może poruszyć jednego z generałów, a potem wybrać, którego z generałów aktywuje z kolei, i tak dalej do chwili, gdy wszyscy generałowie zakończyli swoje aktywacje.

B. Łądowanie na wybrzeżu (Brytyjczycy): Poprzez zagranie którejkolwiek karty Kampanii, zamiast aktywowania jednego generała, gracz brytyjski może

(a) odwrócić żeton amerykańskiej KP na dowolnym polu oznaczonym jako nieblokowany port, na którym nie znajduje się amerykański generał, OB lub Kongres Kontynentalny; *lub*

(b) położyć żeton brytyjskiej KP na pustym polu oznaczonym jako nieblokowany port.

Żadna z tych opcji nie może być użyta na ufortyfikowanym polu oznaczonym jako port (→2.1.C). W wyniku zagrania karty Kampanii dozwolona jest tylko jedna aktywacja Łądowania na wybrzeżu.

Uwaga autora: Po odwróceniu żetonu amerykańskiej KP, gracz brytyjski może użyć dodatkowej aktywacji podczas tej samej Kampanii, aby wykonać Brytyjski Ruch Morski do tego przyjaznego już portu.

7.3 Procedura ruchu

A. Po aktywowaniu, generał może poruszyć się z pola, na którym został aktywowany, maksymalnie o cztery pola.

(Wyjątek: Amerykańska Przewaga w Mobilności; →7.3.C). Podczas swojego ruchu, generał może zabrać ze sobą do pięciu OB. Generał może zmienić skład swojej armii podczas ruchu przez podnoszenie i porzucanie OB po drodze, ale w żadnym momencie armia ta nie może poruszać się z liczbą większą niż pięć OB.

B. Ruch przebiega wzdłuż ciągłych i przerywanych linii łączących sąsiadujące pola. Ruch armii kończy się gdy wejdzie ona na pole zawierające wrogie OB. **(Wyjątek:** Rozbicie z marszu 9.7) Ruch kończy się nawet jeśli wroga armia zajmująca pole wykona skuteczną ucieczkę przed bitwą.

C. Specjalna Amerykańska Przewaga w Mobilności: Amerykańscy generałowie i jakiegokolwiek OB wraz z nimi mogą poruszyć się do pięciu pól pod warunkiem, że nie wykonają one Rozbicia z marszu ani nie zakończą ruchu na polu zajmowanym przez jakiegokolwiek wrogie OB (tzn. armia nie może poruszyć się o 5 pól i rozpocząć Bitwy). Amerykańscy generałowie poruszający się samotnie również mogą poruszać się o pięć pól, zgodnie z normalnymi ograniczeniami dotyczącymi ruchu; →7.4. Podczas wykonywanego o pięć pól ruchu amerykańska armia może pojmać brytyjskich generałów, którym nie towarzyszą OB.

Specjalna sytuacja: Karta Wydarzenia „Regiment Marblehead Johna Glovera” pozwala na aktywowanie jednego amerykańskiego generała, który może poruszyć się do sześciu pól i rozpocząć Bitwę lub wykonać jedno lub kilka rozbić z marszu, jedynie podczas tej jednej aktywacji. Należy pamiętać, że treść Karty Wydarzenia zastępuje zasady gry.

D. Ścieżka przez Dzicz: Przekroczenie przerywanej linii łączącej dwa punkty na mapie liczy się jako 3 przekroczone pola. Armie amerykańskie mogą przechwytywać i uciekać zanim rozpocznie się bitwa, używając Ścieżek przez Dzicz.

Zobacz 7.4.D, aby zapoznać się z ograniczeniami związanymi z połączeniem punktów Falmouth — Quebec.

Przykład: *Ruch z Fortu Detroit do Basset Town, PA liczy się jako przemieszczenie o 3 pola. Armia brytyjska, która rozpoczyna ruch w Detroit, nie może wejść do Point Pleasant, VA w tym samym ruchu, ponieważ będzie to się liczyć jako kolejne 3 przekroczone pola.*

7.4 Ograniczenia dotyczące ruchu

Poniższe ograniczenia mają zastosowanie do ruchu w każdej sytuacji:

A. Aby wejść na pole zawierające wrogie OB, generał musi poruszać się z co najmniej jednym przyjaznym OB. Generał poruszający się bez OB może poruszyć się przez pole zawierające wrogi generała bez towarzyszących mu OB, ale musi zatrzymać się na takim polu.

B. Żaden generał poruszający się samotnie nie może wejść na pole z wrogim żetonem KP.

C. Generał może zakończyć swój ruch, wycofanie lub przechwycenie na tym samym polu, na którym znajduje się inny przyjazny generał, niezależnie od tego czy dowolnemu z tych generałów towarzyszą OB, czy też nie. Jeśli generał zakończy ruch na tym samym polu, na którym znajduje się inny przyjazny generał, jeden z generałów — wg wyboru posiadającego go gracza — musi zostać położony na Polu Uzupełnień. Generał Waszyngton nigdy nie może zostać usunięty na Pole Uzupełnień.

Wyjaśnienia: *Generałowie mogą się poruszać przez pola zawierające innych przyjaznych generałów. Punkt 7.4.C. ma zastosowanie, jeśli generał zatrzyma się na polu z innym przyjaznym generałem.*

D. Tylko jeden generał w grze — Benedict Arnold — może poruszać się, przechwytywać lub wycofywać się przez przerywaną linię między Falmouth, MA i Quebec. Arnold może tak czynić zarówno sam lub z OB. Należy zauważyć, że jest to również Ścieżka przez Dzicz i liczy się jako 3 przekroczone pola.

E. Kiedy zagrana zostanie karta Kampanii, dane OB *nie mogą* być poruszone przez więcej niż jednego generała. Ponadto ten sam generał nie może być aktywowany więcej niż raz.

7.5 Brytyjski Ruch Morski

Gracz brytyjski może przeprowadzić Ruch Morski, aby przetransferować generałów (wraz z lub bez OB) z jednego wolnego portu do innego. Aby przeprowadzić Ruch Morski, aktywowany generał brytyjski musi rozpocząć ruch w wolnym porcie, zużyć *cały* ruch, aby przemieścić siebie i maksymalnie 5 OB, i zakończyć w wolnym porcie docelowym. Port spełnia warunki wolnego portu dla przeprowadzenia Ruchu Morskiego dopóki nie znajdują się w nim amerykańskie OB lub żeton amerykańskiej KP (nawet jeśli pole jest również zajmowane przez brytyjskiego generała/OB). Dodatkowo, jakiegokolwiek port początkowy lub port przeznaczenia w Strefie Blokowanej nie spełnia warunków wolnego portu na potrzeby przeprowadzenia Ruchu Morskiego.

7.6 Pojmanie generałów podczas ruchu

A. W każdej chwili, gdy armia wchodzi na pole zawierające wrogi generała, któremu nie towarzyszą OB (poprzez Ruch, Przechwycenie, lub Wycofanie), dokonuje pojmania takiego generała. **Armia może kontynuować ruch.** Pojmany generał zostaje położony na

polu Pojmanyh generałów i podczas Fazy Uzupelnien następnej tury gry, zostaje on (jak wszyscy inni pojmani generałowie) położony na Polu Uzupelnien strony danego gracza. Zobacz również 9.63.

Uwaga dotycząca gry: *W czasie Wojny o Niepodległość obie strony często wymieniały wysokich rangą jeńców wojennych; zasada ta odzwierciedla tę praktykę. Jeńcy niskiego stopnia pozostawali w obozach jenieckich przez długi czas.*

B. ZASADA SPECJALNA: Pojmanie Jerzego Waszyngtona: Jeśli Jerzy Waszyngton zostanie pojmany, należy usunąć go z gry. Brytyjczycy natychmiast usuwają 5 żetonów amerykańskiej KP, nie więcej niż jeden na każdą z kolonii (włącznie z Kanadą) z dowolnego pola, które nie zawiera amerykańskich OB, generała lub Kongresu Kontynentalnego. Dodatkowo, jeśli Francja nie przyłączyła się jeszcze do wojny, żeton Sojuszu z Francją przesunięty zostaje trzy pola do tyłu.

7.7 Rozproszenie Kongresu Kontynentalnego



Jeśli armia brytyjska wejdzie na pole zawierające stojący samotnie Kongres Kontynentalny, któremu nie towarzyszą amerykańskie OB, Kongres zostaje rozproszony. Armia brytyjska może kontynuować ruch. Jeśli nastąpi bitwa (lub rozbicie z marszu) na polu zajmowanym przez Kongres Kontynentalny i siły amerykańskie zostaną wyeliminowane lub zmuszone do wycofania, wówczas Kongres Kontynentalny zostaje rozproszony. Kiedy Kongres jest rozproszony, jego żeton należy położyć na polu Rozproszenie Kongresu Kontynentalnego na mapie. Żeton wraca do gry w Fazie Kontroli Politycznej. Należy zauważyć, że istnieją istotne ograniczenia dotyczące gracza amerykańskiego podczas gdy Kongres Kontynentalny jest rozproszony (→10.11.A.iv).

7.8 Przechwycenie (tylko Amerykanie)

A. W pewnych okolicznościach armie amerykańskie mogą przechwytywać poruszające się armie brytyjskie. Gracz amerykański może podjąć próbę wykonania przechwycenia, pod pewnymi warunkami, kiedy armia brytyjska porusza się na sąsiadujące pole, które zawiera żeton amerykańskiej KP. Aby rozstrzygnąć próbę przechwycenia, gracz amerykański rzuca kostką i porównuje wynik do Zręczności przechwytywanego generała. Przechwycenie jest udane, jeżeli wynik jest mniejszy lub równy Zręczności; w przeciwnym razie jest ono nieudane.

B. Próba przechwycenia nie może być podjęta na polu, na którym znajdują się już brytyjskie OB, przed wejściem na to pole poruszającej się armii. Armie brytyjskie używające Ruchu Morskiego (→7.5) nie mogą być przechwycone. Brytyjcy generałowie poruszający się bez OB nie mogą być przechwyceni.

C. Udane przechwycenie skutkuje położeniem przechwytywanego generała i wszystkich OB leżących wraz z nim na polu, na które właśnie wkroczyła armia brytyjska. **(Wyjątek:** *Jeśli przechwytywany generał jest zgrupowany wraz z liczbą OB większą niż 5, wszystkie OB powyżej 5 nie opuszczają swojego oryginalnego położenia.*)

Przechwycenie natychmiast kończy ruch brytyjski i inicjuje Procedurę Rozstrzygnięcia Walki (→9.2).

D. Amerykańskie armie mogą wykonywać przechwytywanie na polach, które już zawierają amerykańskie OB. W tym przypadku gracz amerykański może być zmuszony do

usunięcia dowolnych nadliczbowych generałów na pole uzupełnień przed rozstrzygnięciem bitwy. Kiedy przechwycenie nastąpi, Amerykanie nie mogą podjąć próby ucieczki przed bitwą.

E. Kilka armii może podjąć próbę przechwycenia na to samo pole, ale pierwsze udane przechwycenie natychmiast kończy brytyjski ruch, rozpoczynając bitwę i przeciwdziałając podjęciu podczas tej aktywacji jakichkolwiek innych przechwyceń przez inne armie. Żadna armia nie może podjąć próby przechwycenia więcej niż *jednokrotnie na zagranie Karty Strategii* zagranej przez gracza brytyjskiego; np. podczas brytyjskiej Kampanii każda amerykańska armia ma możliwość podjąć w sumie *jedną* próbę przechwycenia. Niezależnie od tego, czy próba przechwycenia zakończy się sukcesem, czy nie, jakkolwiek armia podejmująca próbę przechwycenia nie może potem podjąć próby ucieczki przed bitwą aż zostanie zagrana następna Karta Strategii.

F. Jeśli próba przechwycenia zakończy się sukcesem, przechwytywane siły uznawane są za znajdujące się na polu przed przybyciem poruszającej się armii brytyjskiej. Jeśli amerykańska armia jest następnie zmuszona do wycofania się, może użyć dowolnej legalnej drogi ucieczki z tego pola, nie musi ona wycofywać się na pole, z którego wykonywała przechwycenie. Z kolei, jeśli armia brytyjska zmuszona została do odwrotu, musi wycofać się na pole, które opuściła przed wejściem na pole przechwycenia, nawet jeśli zmusi ją to do wycofania się na pole z żetonem amerykańskiej KP (i tym samym zostanie zmuszona do Kapitulacji, →9.63).

7.9 Ucieczka przed bitwą (tylko Amerykanie)

A. Kiedy armia brytyjska wchodzi na pole zawierające armie amerykańskie, gracz amerykański może podjąć próbę ucieczki przed bitwą. Aby rozstrzygnąć próbę ucieczki przed bitwą, gracz amerykański rzuca kostką i porównuje wynik do Zręczności. Jeśli wynik rzutu kostką jest mniejszy lub równy Zręczności, próba ucieczki przed bitwą jest udana.

Zasada specjalna: Waszyngton i Greene mają specjalny modyfikator +2 do swojej Zręczności, kiedy podejmują próbę ucieczki przed bitwą.

Przypomnienie: *Armia amerykańska, która podjęła próbę przechwycenia (udaną lub nieudaną), nie może podjąć próby ucieczki przed bitwą, jeśli zostanie zaatakowana przez armie brytyjską w czasie zagrania tej samej Karty Strategii.*

B. Jeśli próba ucieczki przed bitwą jest udana, armia amerykańska przeprowadza wycofanie używając mechanizmu wycofania w bitwie wraz z ograniczeniami opisanymi w punkcie 9.61. Jeśli armia amerykańska ma więcej niż 5 OB, jedynie generał i 5 OB może być wycofanych. Wszystkie pozostałe OB przeprowadzają bitwę lub zostają rozjechane, stosownie do sytuacji. Jeśli próba ucieczki przed bitwą jest nieudana, przejdź natychmiast do Procedury Rozstrzygnięcia Walki (→9.2). Armia brytyjska musi przerwać ruch na opuszczonym polu w każdym wypadku, nawet jeśli dokona rozbicia z marszu pozostawionych amerykańskich OB. Wszystkie pożądane próby przechwycenia wynikające z ruchu na dane pole armii brytyjskiej muszą zostać rozstrzygnięte zanim podjęta zostanie próba ucieczki przed bitwą.

C. Nie ma limitu liczby prób ucieczki przed bitwą, które mogą podjąć poszczególne armie amerykańskie podczas pojedynczej Fazy Operacji; tzn. armia amerykańska zaatakowana podczas każdej brytyjskiej aktywacji wykonanej za pomocą Karty Kampanii może podjąć próbę ucieczki przed bitwą w każdym wypadku.

8.0 UZUPEŁNIENIA

Podczas Fazy Uzupełnień (→5.1), pojmani generałowie wracają do swoich armii oraz określona zostaje potencjalna liczba brytyjskich uzupełnień OB. Wprowadzanie uzupełnień podczas Fazy Operacji jest opcjonalne. Żaden z graczy nie ma obowiązku ich wprowadzania.

8.1 Uzupełnienia brytyjskie

A. Podczas Fazy Uzupełnień, gracz brytyjski przenosi wszystkich swoich generałów znajdujących się na polu Pojmanych generałów na swoje Pole Uzupełnień. Kładzie również, z zasobu swoich żetonów, taką liczbę OB, jaką wskazuje pole obecnej tury na Torze Tur Gry na Pole Uzupełnień. Te OB zostają dodane do jakichkolwiek brytyjskich OB leżących obecnie na Polu Uzupełnień. Nie ma ograniczeń w ilości lub czasie przetrzymywania brytyjskich OB na Polu Uzupełnień.

B. Jednokrotnie podczas Fazy Operacji, podczas każdej tury gry, gracz brytyjski może wprowadzić uzupełnienia przez zagranie Karty Operacji, jakiegokolwiek wartości, na Pole Karty Uzupełnień Brytyjskich. Położenie Karty Operacji na tym polu służy jako przypomnienie dla obydwu graczy, że Brytyjczycy przeprowadzili dostępną im operację uzupełnień.

C. Aby wprowadzić uzupełnienia, gracz brytyjski przenosi ze stosu, dowolną ilość OB z Pola Brytyjskich Uzupełnień na dowolny nieblokowany Port, w którym nie znajdują się amerykańskie OB lub żeton KP. Gracz brytyjski może, ale nie musi, przenieść jednego ze swoich generałów z Pola Uzupełnień na to pole. Jeśli brytyjski generał znajduje się już na tym polu, a wprowadzony zostaje nowy generał, poprzedni generał zostaje usunięty na Pole Uzupełnień.

Wyjaśnienia: Generał i wszystkie OB, które gracz chce wprowadzić (niektóre mogą pozostać na Polu Uzupełnień), przybywają do tego samego wolnego pola portowego. Jeśli jest taka potrzeba, gracz może wprowadzić więcej niż 5 OB i Brytyjczycy mogą dodać te OB do jakiegokolwiek liczby OB znajdujących się już na tym polu.

8.2 Uzupełnienia amerykańskie

A. Podczas Fazy Uzupełnień (→5.1), gracz amerykański przenosi jakichkolwiek amerykańskich generałów znajdujących się na polu pojmanych generałów na swoje Pole Uzupełnień.

B. Dwukrotnie podczas Fazy Operacji każdej tury gry, gracz amerykański może wprowadzić uzupełnienia przez zagranie Karty Operacji, jakiegokolwiek wartości, na jedno z dwóch Pól Karty Amerykańskich Uzupełnień. Położenie Karty Operacji na tym polu służy jako przypomnienie dla obydwu graczy, że Amerykanie przeprowadzili jedną z dwóch możliwych operacji uzupełnień.

C. Aby wprowadzić uzupełnienia, gracz amerykański przenosi, ze stosu, taką ilość OB jaka liczba PO występuje na karcie operacyjnej (tzn. za pomocą 3 PO na karcie, 3 OB) na **pojedyncze pole (tylko jedno pole, nie ma znaczenia jak wiele PO wydano lub jak wiele OB**

położono, można jedynie złożyć je WSZYSTKIE na JEDNYM POJEDYNCZYM, polu), na którym nie znajdują się brytyjskie OB lub żeton KP. Dodatkowo może on również przenieść na to samo pole generała z Pola Uzupełnień Amerykańskich. Jeśli znajduje się już na tym polu amerykański generał, wówczas nowy generał zajmuje jego miejsce, a stary generał wraca na Pole Uzupełnień. Zastąpiony generał może zostać wprowadzony ponownie podczas przeprowadzania następnych uzupełnień, nawet podczas tej samej tury gry. Waszyngton nigdy nie może zostać odesłany na Pole Uzupełnień, więc jeśli OB zostaną sprowadzone, aby uzupełnić pole, na którym jest Waszyngton, żaden generał nie może być tam wprowadzony.

Wyjaśnienia: Jeśli status żetonu KP na to pozwala, gracz może położyć uzupełnienia na pole, które zawiera wrogiemu generała bez OB. W takim wypadku generał zostaje pojmany.

9.0 BITWY

Walka rozstrzygana jest w dwóch etapach. Po pierwsze za pomocą zmodyfikowanych, przeciwstawnych rzutów kostką określony zostaje zwycięzca. Kiedy zwycięzca jest ustalony, określona zostaje liczba OB, którą każda ze stron traci i jeśli jedna ze stron nie została całkowicie wyeliminowana, pokonany wycofuje się. Rzuty kostką w walce modyfikowane są przez siłę armii, zdolności taktyczne generałów, Karty Bitewne i inne czynniki.

9.1 Definicja bitwy

Bitwa ma miejsce, kiedy aktywny generał i jego armia znajdują się na jednym polu z wrogimi OB po przeprowadzeniu i rozstrzygnięciu wszelkich prób przechwycenia i ucieczki przed bitwą. W pewnych warunkach przeprowadzone może zostać Rozbicie z marszu (→9.7), w takim wypadku aktywny generał i jego armia może kontynuować ruch. Aktywny generał i jego armia są zawsze uznawani za atakujących, nawet jeśli nastąpiła udana próba przechwycenia i doprowadziło to do bitwy nieplanowanej przez gracza aktywnego.

Uwaga dotycząca mechaniki gry: *Siły przechwytyjące zostają położone na polu zanim przybędą siły atakujące, co wywołuje bitwę. Siły przechwytyjące pozostają nadal w roli broniącego się, ale takiego, który wybrał właściwe pole walki i zwykle był zdolny przygotować swoje pozycje i zaskoczyć atakującego. Dwa jaskrawe historyczne przykłady wystąpiły pod Monmouth i Cowpens. Przechwycenie może zdarzyć się tylko na polu z żetonem amerykańskiej KP, który reprezentuje brak przewodników i obecność miejscowych buntowników, którzy zmylili brytyjskich zwiadowców i szpiegów.*

9.2 Procedura rozstrzygnięcia walki

Krok 1: Atakujący deklaruje i zagrywa Kartę Bitewną lub odrzuca Kartę Wydarzenia (→6.33), jeśli chce. Następnie broniący się może zagrać Kartę Bitewną lub odrzucić Kartę Wydarzenia. Każdy gracz może zagrać lub odrzucić tylko jedną kartę. (**Sytuacja specjalna:** Jeśli karta „Zdrada Benedicta Arnolda” zostanie zagrana jako wydarzenie (nie odrzucona przez gracza amerykańskiego), należy natychmiast wykonać wszystkie czynności zapisane na karcie. Jeśli istnieją warunki dla rozbicia z marszu, należy przeprowadzić procedurę rozbicia, zamiast kontynuowania procedury bitwy. Należy zauważyć, że Arnold może zostać usunięty z pola bitwy lub z innego miejsca na planszy. Jeśli

Arnold zostanie usunięty z bitwy, siły amerykańskie, nawet jeśli atakują, kontynuują bitwę.)

Krok 2: Każdy gracz rzuca kostką, aby określić Rzeczywisty Poziom Dowodzenia swojego generała w tej bitwie; ►tabela 9.3.

Krok 3: Gracze określają i uzgadniają sumę modyfikatorów rzutu kostką (MRK) dla każdej ze stron, używając procedury określonej w punkcie 9.4.

Krok 4: Każdy gracz rzuca kostką i dodaje do wyniku MRK dla swojej strony. Jeśli zmodyfikowany wynik atakującego jest większy lub równy od zmodyfikowanego wyniku broniącego się, atakujący wygrywa bitwę.

Krok 5: Określone zostają straty OB dla obydwu stron przy użyciu procedury określonej w punkcie 9.5.

Krok 6: Strona przegrywająca, po której może znajdować się tylko generał, jeśli straty były wystarczająco duże, przeprowadza wycofanie, używając procedury określonej w punkcie 9.6.

Krok 7: Jeśli zwyciężą Amerykanie, przesuwają żeton Sojuszu z Francją o jedno pole (►12.1). Jeśli brytyjskie straty wyniosą 3 OB lub więcej, włączając w to Kapitulujących (►9.63), odwróć żeton tur gry na stronę „Brak Brytyjskich Wojsk Regularnych”, jeśli ta przewaga miała do tej chwili miejsce.

9.3 Określenie Rzeczywistego Poziomu Dowodzenia generała

Potencjalny Poziom Dowodzenia Generała odzwierciedla zakres działań, które generał i jego podwładni mogą przeprowadzić podczas poszczególnych bitew. Dla każdego generała wykonać należy rzut kostką. Jeśli wyrzucona zostanie liczba w przedziale 1-3, Poziom Dowodzenia Generała jest dzielony na pół (ułamki zaokrąglając w dół); Jeśli wyrzucona zostanie liczba w przedziale 4-6, generał otrzymuje swój pełny, wydrukowany Poziom Dowodzenia.

Tabela 9.3 Rzeczywisty Poziom Dowodzenia

Rzut Kostką 1-3 – generał otrzymuje połowę Poziomu Dowodzenia (zaokrąglając w dół) jako modyfikator rzutu kostką – ale nigdy więcej niż liczba OB w jego armii.

Rzut Kostką 4-6 – generał otrzymuje swój wydrukowany, pełny Poziom Dowodzenia jako modyfikator rzutu kostką – ale nigdy więcej niż liczba OB w jego armii.

Ważny Wyjątek: Rzeczywisty Poziom Dowodzenia Generała nie może być *nigdy* większy niż liczba własnych OB znajdujących się razem z nim na danym polu. Jeśli dana strona nie ma generała w bitwie, wówczas Rzeczywisty Poziom Dowodzenia automatycznie wynosi zero. Rzeczywiste Poziomy Dowodzenia zostają doliczone do Modyfikatorów Rzutu Kostką do walki każdej ze stron, tak jak zostało to opisane poniżej.

9.4 Określenie Modyfikatorów Rzutu Kostką do walki

Każda strona oblicza MRK do walki przez dodanie do liczby OB danej strony wszystkich odpowiednich modyfikatorów. Modyfikatory te ujęte są w Tabeli 9.4, a warunki, którym każdy z nich podlega, opisane są poniżej.

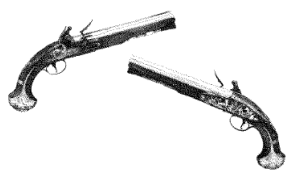


Tabela 9.4 Modyfikatory Rzutu Kostką do walki

+X gdzie X to liczba OB dla tej strony
+Y gdzie Y to Rzeczywisty Poziom Dowodzenia Generała tej strony (►9.3)
+1 Przewaga Brytyjskich Wojsk Regularnych (►9.41)
+1 Wsparcie Floty Królewskiej (►9.42)
+1 Lokalna milicja (►9.43)
+2 Zimowa Ofensywa Amerykanów (►9.44)
+2 Karta Bitewna (►9.45)
+1 Odrzucenie Karty Wydarzeń (►9.45)
+1 Przechwycenie (►9.46)

9.41 Przewaga Brytyjskich Wojsk Regularnych



Podczas przygotowania gry, żeton „Tura Gry” zostaje położony na Torze Tur Gry stroną „Brytyjskie Wojska Regularne” do góry. Gracz brytyjski otrzymuje modyfikator rzutu kostką +1 we wszystkich bitwach aż do chwili, kiedy przewaga Brytyjskich Wojsk Regularnych zostanie utracona. Przewaga Brytyjskich Wojsk Regularnych zostaje stracona natychmiast, kiedy gracz brytyjski straci 3 lub więcej OB w pojedynczej bitwie lub w wyniku Kapitulacji (►9.63). Gracz brytyjski może również stracić przewagę Brytyjskich Wojsk Regularnych w rezultacie zagrania karty „Baron von Steuben szkoli Armię Kontynentalną” jako wydarzenia.



Kiedy przewaga Brytyjskich Wojsk Regularnych zostanie utracona, żeton tury gry zostaje odwrócony stroną „Brak Brytyjskich Wojsk Regularnych” do góry aż do końca gry. Jeśli przewaga Brytyjskich Wojsk Regularnych zostanie stracona podczas jednej z aktywacji wywołanej kartą Wielka/Mała Kampania, przewaga tracona jest natychmiast i ma zastosowanie podczas wszystkich kolejnych bitew wywołanych przez pozostałe aktywacje w obecnej kampanii. Kiedy gracz brytyjski traci przewagę Brytyjskich Wojsk Regularnych, dodatkowo przesuwają żeton Sojuszu z Francją o +2 pola (chyba że Francja już wcześniej przyłączyła się do wojny; ►12.1).

9.42 Wsparcie Floty Królewskiej

Siły brytyjskie otrzymują modyfikator rzutu kostką +1 za wsparcie Floty Królewskiej, jeśli bitwa odbywa się na polu oznaczonym jako port, niezależnie od statusu KP portu. **(Wyjątek:** Jeśli bitwa odbywa się na ufortyfikowanym polu oznaczonym jako port [zn. Charleston SC, Philadelphia PA, Quebec lub Montreal], modyfikator rzutu kostką jest używany tylko jeśli na tym polu znajduje się żeton brytyjskiej KP.) Gracz brytyjski nie otrzymuje modyfikatora rzutu kostką +1 za wsparcie Floty Królewskiej, jeśli bitwa odbywa się w porcie, który jest w Strefie Zablockowanej (►12.3).

9.43 Wsparcie lokalnej milicji

Strona z większością żetonów KP w kolonii otrzymuje +1 MRK za milicję. Jeśli obie strony mają równą liczbę żetonów KP w kolonii, wówczas żaden z graczy nie otrzymuje MRK. Aby kontrolować kanadyjską milicję, Montreal i Quebec muszą być kontrolowane.

9.44 Amerykańska Ofensywa Zimowa

Jeśli armia amerykańska dowodzona przez Waszyngtona atakuje, a została aktywowana przez ostatnią Kartę Strategii zagraną podczas Fazy Operacji, wówczas armia

Waszyngtona otrzymuje +2 MRK. Jeśli ostatnią zagrana Kartą Strategii jest karta Kampanii, wówczas armia Waszyngtona (tylko) otrzymuje ten MRK niezależnie od kolejności aktywacji.

9.45 Bonus Karty Bitewnej

Karty Wydarzeń mogą zostać użyte, aby uzyskać korzyść w postaci MRK podczas bitwy. Podczas kroku 1 Procedury Rozstrzygnięcia Walki (→9.2) każdy gracz (atakujący jako pierwszy) może zagrać lub odrzucić jedną Kartę Wydarzeń, aby otrzymać MRK; →6.33. Karty Wydarzeń, które są Kartami Bitewnymi (karty, których tytuły wydrukowane są na kolorowym tle), zapewniają MRK +2. Odrzucona Karta Wydarzeń zapewnia MRK +1. (**Przypomnienie:** *Należy zauważyć, że Reguła 6.33 nie pozwala na przejęcie Karty Wydarzeń odrzuconej dla celów uzyskania MRK +1 w bitwie.*) Karta Wydarzeń użyta w tym celu liczy się tylko w pojedynczej bitwie nawet podczas aktywacji wywołanej przez kartę Wielkiej lub Małej Kampanii. W wypadku, gdy Karty Bitewne zostały zagrane podczas bitew wywołanych przez kartę Wielkiej lub Małej Kampanii, należy odłożyć dociąganie kart zgodnie z instrukcjami na kartach do chwili kiedy wszystkie aktywacje w kampanii zostaną zakończone.

9.46 Bonus Przechwywania

Strona amerykańska otrzymuje MRK +1, jeśli nastąpiła udana próba Przechwywania; →7.8.

9.5 Określenie strat w walce

Podczas Kroku 5 Procedury rozstrzygnięcia walki, obydwie strony określają swoje straty.

Przegrywający bitwę rzuca kostką:

- jeśli wyrzuci 1, 2 lub 3 – 1 OB jest stracony;
- jeśli wyrzuci 4 lub 5 – 2 OB są stracone;
- jeśli wyrzuci 6 – 3 OB są stracone.

Wygrywający bitwę rzuca kostką:

- Jeśli przegrana strona **nie posiadała generała**, wygrana strona traci 1 OB, jeśli wynik rzutu to **1**.
- Jeśli generał przegranej strony miał **Zręczność 1**, wygrana strona traci 1 OB, jeśli wynik rzutu to **1-2**.
- Jeśli generał przegranej strony miał **Zręczność 2**, wygrana strona traci 1 OB, jeśli wynik rzutu to **1-3**.
- Jeśli generał przegranej strony miał **Zręczność 3**, wygrana strona traci 1 OB, jeśli wynik rzutu to **1-4**.

Sytuacja specjalna: Wielkość strat może potencjalnie spowodować, że zwyciężający generał pozostanie bez OB. W takim wypadku, jeśli generał znajduje się na polu zawierającym przyjazny żeton KP lub na niekontrolowanym polu, pozostaje on na mapie bez OB; ale jeśli jest ulokowany na polu z wrogim żetonem KP, zostaje on pojmany.

9.6 Wycofanie

Wyjaśnienia: *Oddziały bojowe, które przetrwały bitwę (atakujące lub broniące się) bez generała, mogą wycofać się po przegraniu bitwy (tak też brytyjskie OB mogą wycofać się drogą morską, jeśli spełniają inne warunki). Zauważyć należy, że atakujący może pozostać bez generała jeśli Benedict Arnold jest atakującym generałem, a wydarzenie „Zdrada Benedicta Arnolda” zostanie zagrane jako Karta Bitewna przez obrońcę.*

9.61 Mechanika wycofania

A. Przegrywający generał i jego armia musi wycofać się na sąsiadujące pole, które nie jest zajmowane przez wroga

OB ani przez wrogi żeton KP. Jeśli ten podstawowy wymóg nie może zostać spełniony, przegrywający generał i jego armia muszą Kapitulować (→9.63).

B. Podlegając podstawowym ograniczeniom dotyczącym wycofania, jeśli atakujący przegra bitwę, generał, jeśli przetrwał, i armia muszą wycofać się na pole, z którego wkroczyli do bitwy. Jeśli broniący się przegra bitwę, generał, jeśli przetrwał, i armia mogą wycofać się na jakiegokolwiek pole inne niż to, z którego nadszedł atak. Wycofujące się siły nie mogą zostać rozdzielone; wszystkie muszą wycofać się na to samo pole. Broniąca się armia, która w wyniku wykonanego przechwycenia wkroczyła na pole bitwy, nie musi wycofywać się na pole, z którego przechwycenie było dokonywane.

9.62 Wycofanie Brytyjczyków drogą morską

Broniący się brytyjski generał i jakiegokolwiek pozostałe OB, które przegrały bitwę na polu oznaczonym jako port, mają możliwość wycofania się przez morze. Wycofanie przez morze jest dozwolone tylko gdy pole, na którym odbyła się bitwa, stanowi port niezablokowany i nieufortyfikowany (ufortyfikowane są Charleston SC, Philadelphia PA, Quebec i Montreal) bez żetonu brytyjskiej KP leżącego na nim. Wycofujące się siły mogą to zrobić do jakiegokolwiek innego nieblokowanego portu, na którym nie znajdują się amerykańskie OB lub żetony KP. Gracz brytyjski może wybrać wycofanie się przez morze nawet jeśli istnieją inne legalne opcje wycofania. Należy zauważyć, że Brytyjczycy nie mogą wycofać się przez morze kiedy atakują, ponieważ atakujący musi wycofać się na pole, z którego wkroczył do bitwy. Amerykańscy i francuscy generałowie i OB nigdy nie mogą wycofać się przez morze.

9.63 Kapitulacje

Jeśli generał i OB, które przetrwały walkę, nie mogą wykonać prawidłowego wycofania, muszą Kapitulować. OB, które Kapitulują, zostają wyeliminowane, podczas gdy Kapitulujący generałowie zostają pojmani. Należy położyć żeton generała na polu Pojmanyh generałów na planszy; →7.6.

A. Jeśli atakujący wkroczy do bitwy z pola, na którym znajduje się wrogi żeton KP, i przegra, wówczas atakująca armia musi Kapitulować, ponieważ musi ona wycofać się z powrotem na pole, z którego wkroczyła do bitwy, a na tym polu znajdował się wrogi żeton KP.

B. Broniący się generał i jakiegokolwiek pozostałe OB muszą Kapitulować, jeśli:

- wszystkie pola sąsiadujące z polem bitwy zawierają wrogie OB lub żetony KP, i
- wycofanie się drogą morską nie jest możliwe, i
- jedynym osiągalnym polem jest pole, z którego atakujący wkroczył do bitwy (które nie jest polem dozwolonym do wycofania się dla broniącego się).

Uwaga dotycząca gry: *Wkraczanie armią do bitwy z pola kontrolowanego przez wroga jest bardzo ryzykowne, bo jeśli przegrasz bitwę armia będzie musiała Kapitulować. W rzeczywistości to właśnie przydarzyło się generałowi Burgoyne w bitwie pod Saratogą.*

9.7 Rozbicie z marszu

Rozbicie z marszu następuje, kiedy aktywowany generał z towarzyszącymi mu 4 lub 5 OB wkroczy na pole zajmowane przez 1 wrogi OB bez generała. Poruszająca się armia deklaruje wykonanie rozbicia, usuwa wrogi OB, i

jeśli ma ona jakiegokolwiek pozostałe punkty ruchu, może kontynuować ruch. Wszelkie próby przechwycenia zostają rozstrzygnięte zanim przeprowadzone będzie rozbitcie z marszu. Po udanym rozbitciu aktywowana armia nie wykonuje rzutu kostką na straty. Jeśli broniący się generał jest obecny lub jeśli w armii znajduje się więcej niż 1 OB, atakująca armia musi zakończyć swój ruch i przeprowadzić bitwę. (**Wyjaśnienie:** Jeśli żeton Arnolda zostanie usunięty w wyniku zagrania Karty Bitewnej „Zdrada Benedicta Arnolda”, generał zostaje usunięty wg kroku 1 Procedury Rozstrzygnięcia Walki. Jeśli w tym momencie pozostanie tylko 1 amerykański OB, a Brytyjczycy atakują z 4 lub 5 OB, następuje rozbitcie z marszu. Jeśli Amerykanie atakują kiedy Arnold zostanie usunięty, rozbitcie nie następuje nawet przy 4 lub 5 OB. Taki atak rozpoczyna bitwę.)

10.0 KONTROLA POLITYCZNA

A. Kontrola polityczna kolonii i Kanady decyduje o tym kto wygra grę *Washington's War*. Kontrola polityczna określana jest przez liczbę żetonów KP w każdej kolonii. Każde pole na planszy może znajdować się w jednym z trzech stanów:

- kontroli amerykańskiej, oznaczonej żetonem amerykańskiej KP;
- kontroli brytyjskiej, oznaczonej żetonem brytyjskiej KP, lub
- niekontrolowanym, oznaczonym przez brak żetonu KP.

Żadne pole nie może nigdy zawierać więcej niż jednego żetonu KP.

B. Kolonie są kontrolowane przez stronę, która posiada w nich większość żetonów KP. Jeśli obie strony posiadają równą liczbę lub jeśli w kolonii nie ma żetonów KP, kolonia jest niekontrolowana. Kanada nie jest kolonią, ale liczy się do osiągnięcia Warunków Zwycięstwa (►13.0). Aby kontrolować Kanadę, strona kontrolująca musi zajmować oba pola Montreal i Quebec. Kontrola Fortu Detroit nie ma znaczenia przy określaniu kontroli Kanady.

C. Gracze mogą położyć własny żeton KP i usunąć wrogi żeton KP przez zagranie Karty Strategii podczas Fazy Operacji (►5.3). Gracze mają również możliwość położyć własne żetony KP i usuwać wrogie żetony KP podczas pewnych czynności podejmowanych w Fazie Kontroli Politycznej (►5.6).

10.1 Dokładanie i usuwanie żetonów KP podczas Fazy Operacji

10.11 Dokładanie i odwracanie żetonów KP za pomocą Kart Operacyjnych

Każda strona używa nieco innej mechaniki dokładania żetonów KP za pomocą Kart Operacji.

A. Amerykanie:



(i.) Aby położyć lub odwrócić żeton KP, Amerykanie muszą zagrać odkrytą Kartą Operacji na Stos Kart Odrzuconych. Liczba na Karcie Operacji wskazuje jak wiele akcji KP gracz może wykonać, tzn. jak wiele żetonów KP może on potencjalnie położyć lub odwrócić.

Przykład: Jeśli zagrana została karta z 3 PO, Amerykanie mogą położyć najwyżej trzy żetony amerykańskiej KP lub odwrócić najwyżej trzy żetony brytyjskiej KP na stronę amerykańską lub wykonać dowolną kombinację dokładania i odwracania, uwzględniając ograniczenia dotyczące obydwu tych czynności.

(ii.) Jako jedną z akcji KP gracz amerykański może położyć żeton amerykańskiej KP na dowolne pole, na którym nie znajduje się żeton KP żadnej ze stron ani niezawierającej brytyjskich OB. (**Wyjątek:** zobacz iv poniżej.)

(iii.) Jako jedną z akcji KP gracz amerykański może odwrócić żeton brytyjskiej KP na stronę amerykańskiej KP, jeśli na tym samym polu znajduje się amerykański generał. Amerykański generał *nie* musi mieć jakiegokolwiek OB na tym polu.

Uwaga: *Generałem bez OB nie można wykonać ruchu na pole z wrogim żetonem KP (►7.4), więc sytuacja, w której amerykański generał znajduje się na polu z brytyjskim żetonem KP może się wydarzyć jedynie w wyniku pośredniego połączenia ruchów wydarzeń.*

Uwaga dotycząca gry: *Ta reguła różni się od podobnej reguły dla Brytyjczyków i daje Amerykanom niewielką przewagę. Reprezentuje ona zdolność amerykańskich przywódców (politycznych, jak również generałów) do ożywienia rewolucji na obszarach, na których nie stacjonowały wojska brytyjskie.*

(iv.) **Rozproszony Kongres Kontynentalny („Bunty na linii Pensylwania i New Jersey”):** Gracz amerykański nie może używać Kart Operacji lub odrzucać Kart Wydarzeń, aby dokładać żetony KP, jeśli Kongres Kontynentalny jest rozproszony (►7.7) lub jeśli karta „Bunty na linii Pensylwania i New Jersey” została zagrana jako wydarzenie podczas trwającej tury gry. Amerykanie mogą wciąż odwracać żetony KP przez zagranie Kart Operacji (► iii powyżej). Amerykanie mogą wciąż usuwać żetony KP przez odrzucanie Kart Wydarzeń (►6.32.B.iii). Amerykanie mogą wciąż zagrywać Wydarzenia w celu dokładania żetonów KP.

Wyjaśnienie: *Oprócz zdolności do użycia Kart Operacji, aby odwrócić (ale nie położyć) żeton KP pod tymi warunkami, Amerykanie mogą odrzucić wydarzenie, aby odwrócić (ale nie położyć) żeton KP wg punktu 10.11.A.iii.*

B. Brytyjczycy:



(i.) Aby położyć lub odwrócić żeton KP, Brytyjczycy muszą zagrać odkrytą Kartą Operacji na Stos Kart Odrzuconych. Liczba na Karcie Operacji wskazuje jak wiele akcji KP gracz może wykonać, tzn. jak wiele żetonów KP może on potencjalnie położyć lub odwrócić.

Przykład: Jeśli zagrana została karta z 2 PO Brytyjczycy mogą położyć najwyżej 2 żetony brytyjskiej KP lub odwrócić najwyżej dwa żetony amerykańskiej KP na stronę brytyjską lub wykonać dowolną kombinację dokładania i odwracania, uwzględniając ograniczenia dotyczące obydwu tych czynności.

(ii.) Jako jedną z akcji KP gracz brytyjski może położyć żeton brytyjskiej KP na dowolne pole, na którym nie znajduje się żeton KP żadnej ze stron ani niezawierającej oddziałów amerykańskich. **Ważne:** Wszystkie nowe żetony brytyjskiej KP muszą zostać położone na polach sąsiadujących z polami już zawierającymi żetony brytyjskiej KP. Nowo położone żetony KP lub żetony odwrócone w wyniku wykonania akcji KP podjętej po zagranie obecnej Karty Operacji nie spełniają wymogu mówiącego o sąsiadującym polu zawierającym już dołożony żeton brytyjskiej KP (tzn. zabronione jest tworzenie nowych łańcuchów połączeń).

Ważne: Dla Brytyjczyków wszystkie porty uznawane są za sąsiadujące ze sobą w każdym przypadku, niezależnie od położenia Floty Francuskiej, jeśli ta jest już obecna w grze.

(iii.) Jako jedną z akcji KP gracz brytyjski może położyć żeton brytyjskiej KP lub *odwrócić* żeton amerykańskiej KP na stronę brytyjskiej KP, jeśli na tym polu znajduje się brytyjska armia (tzn. generał z co najmniej 1 OB). Ta akcja może być wykonana na dowolnym polu; nie musi ono sąsiadować z leżącym już żetonem brytyjskiej KP.

Uwaga dotycząca gry: Ta zdolność pozwala graczowi brytyjskiemu przesunąć armię na nowy obszar, przejąć kontrolę nad jednym polem i sąsiadującym z innym wcześniej kontrolowanym polem. Odzwierciedla to zdolność armii brytyjskiej do systematycznego pacyfikowania regionu poprzez stosowanie wybiórczych aresztowań, oferowanie lokalnych amnestii, rekwirowanie sklepów z bronią i przejmowanie kontroli politycznej nad lokalną milicją i lokalnymi władzami. Pacyfikacja New Jersey dokonana przez Howe'a późnym latem i jesienią roku 1776 to jeden z historycznych przykładów.

10.12 Położenie i usunięcie żetonów KP za pomocą Kart Wydarzeń

A. Karta Wydarzeń zagrana jako wydarzenie podczas Fazy Operacji może zezwolić na położenie lub usunięcie żetonów KP. Warunki dotyczące tych wydarzeń różnią się między kartami, więc ważne jest, aby wprowadzić treść karty szczegółowo i dosłownie. Na przykład, wrogi żeton KP nie może zostać odwrócony, jeśli tekst wydarzenia stanowi „połóż żeton KP”. Zazwyczaj istnieją wymogi geograficzne, jak również ograniczenia dotyczące innych żetonów, które mogą znajdować się na danym polu.

B. Karty Wydarzeń mogą również zostać odrzucone wg Reguły 6.32, aby umożliwić wykonanie jednej akcji KP na polu sąsiadującym z obecnym, przyjaznym żetonem KP.

Ważne: Ograniczenia związane z położeniem lub usunięciem żetonu KP na polu sąsiadującym z przyjaznym żetonem KP mają w tym wypadku zastosowanie dla obydwu stron. Akcja ta może być wykorzystana do:

- położenia lub odwrócenia jednego żetonu KP w sąsiedztwie przyjaznego żetonu KP, przy uwzględnieniu dodatkowych ograniczeń dla każdej ze stron, wyszczególnionych w Regule 10.11, lub
- usunięcia jednego wrogiego żetonu KP z pola, które sąsiaduje z polem, na którym znajduje się przyjazny żeton KP i który nie jest zajmowany przez wrogie OB, amerykańskiego generała lub Kongres Kontynentalny. Zagranie jakiegokolwiek karty Kampanii przez Brytyjczyków wprowadza opcję wykonania Lądowania na Wybrzeżu, które pozwala graczowi brytyjskiemu położyć żeton brytyjskiej KP lub pod pewnymi warunkami odwrócić żeton amerykańskiej KP; ➔7.2.B.

10.2 Faza Kontroli Politycznej

Faza Kontroli Politycznej składa się z trzech segmentów, wykonywanych w określonej kolejności:

1. Segment Kongresu Kontynentalnego

Jeśli żeton Kongresu Kontynentalnego leży na polu Rozproszony Kongres Kontynentalny, gracz amerykański musi położyć go na mapie, na jakimkolwiek polu jednej z Trzynastu Kolonii (nie w Kanadzie) zawierającym żeton amerykańskiej KP, ale bez jakichkolwiek brytyjskich żetonów. Jeśli takie pole nie jest dostępne, żeton Kongresu

Kontynentalnego pozostaje poza grą aż do Segmentu Kongresu Kontynentalnego następnej tury gry. Należy zauważyć, że rozproszenie i następujące po nim położenie na innym polu jest jedynym sposobem, w jaki żeton Kongresu Kontynentalnego może zmienić położenie na mapie.

2. Segment umieszczania żetonu KP

Każdy gracz kładzie żeton KP na jakimkolwiek niekontrolowanym polu i odwraca na własną kontrolę jakikolwiek wrogi żeton KP na jakimkolwiek polu zajmowanym obecnie przez jedną ze swoich armii. Gracz brytyjski kładzie/odwraca żeton KP nawet na tych polach, które nie sąsiadują z już leżącymi na mapie żetonami brytyjskiej KP. Żadna ze stron nie może położyć żetonu KP na polu, które jest zajmowane przez własnego generała bez OB lub zajmowane przez OB bez generała.

3. Segment usuwania izolowanego żetonu KP

Gracz amerykański usuwa wszystkie swoje żetony KP, które są odizolowane wg definicji w Sekcji 10.3. Po tym jak wszystkie odizolowane żetony amerykańskiej KP zostały usunięte, gracz brytyjski usuwa wszystkie swoje żetony KP, które są odizolowane. Jako że gracz amerykański usuwa swoje żetony KP jako pierwszy, żeton brytyjskiej KP, który wcześniej wydawał się być odizolowany, może już nie być odizolowany.

10.3 Określanie odizolowania żetonów KP

Podczas segmentu Usuwania Odizolowanych Żetonów KP w czasie Fazy Kontroli Politycznej, każdy z graczy, po kolei, poczynawszy od gracza amerykańskiego, sprawdza każdy własny żeton KP, aby określić czy jest on odizolowany. Określenie odizolowania żetonu KP różni się nieco dla każdej ze stron.

10.31 Odizolowanie żetonu amerykańskiej KP

A. Żeton amerykańskiej KP NIE JEST odizolowany, jeśli można od niego wytyczyć ścieżkę przez sąsiadujące pola kontrolowane przez Amerykanów prowadzącą do:

- niekontrolowanego pola, na którym nie znajdują się Brytyjskie OB, lub
- pola zawierającego Kongres Kontynentalny, lub
- pola kontrolowanego przez Amerykanów, na którym znajdują się amerykańskie lub francuskie OB, lub
- pola kontrolowanego przez Amerykanów, na którym znajduje się amerykański lub francuski generał.

(Uwaga: Ścieżka wytyczona w celu uniknięcia możliwego odizolowania może prowadzić przez takie pola kontrolowane przez Amerykanów, które są zajmowane przez brytyjskie OB lub przez brytyjskiego generała, któremu nie towarzyszą OB.)

B. Jeśli żeton KP jest odizolowany, jest on usuwany podczas segmentu Usuwania Odizolowanych Żetonów KP. Jeśli sąsiedni żeton amerykańskiej KP również został odizolowany, wszystkie sąsiadujące odizolowane żetony amerykańskiej KP są usuwane równocześnie.

10.32 Odizolowanie żetonu brytyjskiej KP

A. Żeton brytyjskiej KP NIE JEST odizolowany, jeśli można od niego wytyczyć ścieżkę przez sąsiadujące pola, kontrolowane przez Brytyjczyków, prowadzącą do:

- niekontrolowanego pola, na którym nie znajdują się amerykańskie/francuskie OB, lub generał, lub

- kontrolowanego przez Brytyjczyków portu, włącznie z nim samym, niezależnie od statusu blokady portu, lub
- pola kontrolowanego przez Brytyjczyków, na którym znajdują się brytyjskie OB.

(Uwaga: Ścieżka wytyczona w celu uniknięcia możliwego odizolowania może prowadzić przez takie pola kontrolowane przez Brytyjczyków, które są zajmowane przez amerykańskie/francuskie OB lub przez amerykańskiego/francuskiego generała, któremu nie towarzyszą OB.)

B. Jeśli żeton KP jest odizolowany, jest on usuwany podczas segmentu Usuwania Odizolowanych Żetonów KP. Jeśli sąsiedni żeton brytyjskiej KP również został odizolowany, wszystkie sąsiadujące odizolowane żetony brytyjskiej KP są usuwane równocześnie.

Uwaga autora: Zasady odizolowania żetonów KP reprezentują stopniowe ujednoczenie powszechnego wsparcia w regionie. W czasie, gdy pole pozostaje niekontrolowane, rzeczywiste nastawienie w regionie jest nieokreślone. Kiedy wszystkie pola są kontrolowane, nastawienie w regionie zostaje sprecyzowane, a opinia mniejszości spychana jest do podziemia, chyba że jest wspierana przez wojska regularne (OB brytyjskie lub amerykańskie) lub w miarę dobrze zorganizowane i wspierane wojska lokalne, lokalną milicję (tzn. amerykańskiego lub francuskiego generała).

11.0 STRATY ZIMOWE

Podczas Fazy Strat Zimowych (→5.4) OB zostają usuwane. Regulują to inne zasady dla brytyjskich, inne dla amerykańskich i inne dla francuskich OB. Pola Kwater Zimowych są zaznaczone na mapie w postaci pól kwadratowych lub ośmioramiennych gwiazd (ufortyfikowany port). Generałowie, Kongres Kontynentalny i Flota Francuska zawsze są odporne na Straty Zimowe.

11.1 Brytyjczycy



Brytyjskie OB znajdujące się na polu Kwater Zimowych lub po południowej stronie linii Strat Zimowych, nie tracą żadnych OB w wyniku Strat Zimowych. Brytyjskie OB znajdujące się po północnej stronie linii Strat Zimowych, które nie znajdują się na polach Kwater Zimowych, tracą połowę swoich sił, ułamki zaokrąglając w dół. Na przykład, 5 Brytyjskich OB w Reading PA straci 2,5 OB zaokrąglając w dół do 2 OB, pozostawiając 3 OB na tym polu. Podobnie, pole zawierające 3 OB zostanie zredukowane do 2 OB. Armia z 1 OB nigdy nie straci żadnych OB w wyniku Strat Zimowych. Aby określić wynik Strat Zimowych dla pojedynczego brytyjskiego OB, któremu nie towarzyszy generał, znajdującego się po północnej stronie linii Strat Zimowych i nieleżącego na polu Kwater Zimowych, należy wykonać rzut kostką. Jeśli wynik rzutu to 1-3, należy usunąć OB z mapy. Jeśli wynik rzutu to 4-6, OB uniknie Strat Zimowych.

11.2 Amerykanie



Amerykańskie OB poniosą Straty Zimowe niezależnie od swojego położenia. Zgrupowanie amerykańskich OB traci połowę swoich sił, ułamki zaokrąglając w dół. Pojedynczy amerykański OB, znajdujący się na polu w towarzystwie amerykańskiego lub francuskiego generała nigdy nie jest usuwany w wyniku Strat Zimowych. Aby określić wynik

Strat Zimowych dla pojedynczego amerykańskiego OB, któremu nie towarzyszy generał, należy wykonać rzut kostką. Jeśli wynik rzutu to 1-3, należy usunąć OB z mapy. Jeśli wynik rzutu to 4-6, OB uniknie Strat Zimowych.

Ważny wyjątek: Maksymalnie 5 OB zgrupowanych wraz z generałem Waszyngtonem jest wolnych od Strat Zimowych, jeśli znajdują się one na polach Kwater Zimowych lub znajdują się po stronie południowej linii Strat Zimowych. Jeśli Waszyngton jest zgrupowany wraz z większą niż 5 liczbą OB, cała nadliczbowa ilość OB wykraczająca ponad 5 podlega Stratom Zimowym, tak jakby znajdowała się na polu sama.

Przykład: Waszyngton i 6 OB znajdują się w Philadelphia PA, na polu Kwater Zimowych. Pięć OB nie podlega stratom. O losie szóstego OB zadecyduje rzut kostką.

11.3 Francuzi



Francuskie OB, które znajdują się na polu z co najmniej jednym amerykańskim OB, podlegają Stratom Zimowym, tak jakby były one amerykańskimi OB. Francuskie OB, które znajdują się na polu jedynie z francuskimi OB, podlegają Stratom Zimowym, tak jakby były one brytyjskimi OB. Jeśli francuskie i amerykańskie OB znajdują się na tym samym polu, gracz amerykański określa, które OB zostają usunięte jako straty, jeśli takowe wystąpią.

12.0 SOJUSZ Z FRANCJĄ



Na mapie znajduje się dziesięciopolewy tor Sojuszu z Francją ponumerowany od 0 do 9. Ostatnie pole na tym torze to pole Sojuszu z Francją. Na początku gry, żeton Sojuszu z Francją leży na polu 0.

12.1 Przesuwanie żetonu Sojusz z Francją

Żeton Sojusz z Francją może zostać przesunięty do przodu (w kierunku pola Sojusz z Francją) lub cofnięty (od pola Sojusz z Francją) wg poniższych zasad:

- Za każdym razem kiedy gracz brytyjski przegrywa bitwę, żeton należy przesunąć do przodu o jedno pole (+1). Rozbicia z marszu liczą się w tym przypadku jako bitwy.
- Jeśli gracz brytyjski traci przewagę „Brytyjskich Wojsk Regularnych” (z jakiegokolwiek powodu), żeton należy przesunąć do przodu o dwa pola (+2). Może to się wydarzyć tylko raz w czasie gry.
- Kiedy karta „Hortelez et Cie” zostanie zagrana jako wydarzenie, żeton należy przesunąć o dwa pola do przodu (+2).
- Kiedy karta „Benjamin Franklin: Ambasador we Francji” zostanie zagrana jako wydarzenie, żeton należy przesunąć o cztery pola do przodu (+4).
- Jeśli Jerzy Waszyngton zostanie pojmany (i w konsekwencji usunięty z gry), żeton należy cofnąć o trzy pola (-3) (od pola Sojusz z Francją). Żeton nie może być cofnięty poniżej pola „0”.

12.2 Konsekwencje Sojuszu z Francją



A. Kiedy żeton Sojuszu z Francją znajdzie się na polu Sojusz z Francją na Torze Sojuszu z Francją (pole 9 na tym torze), Francuzi podpisują sojusz z Amerykanami, przyłączając się do wojny i wkrótce wybucha międzynarodowa Wojna Europejska. Tor Sojuszu z Francją i żeton nie są dłużej potrzebne w grze.

B. Wydarzenie Sojuszu z Francją zostaje wprowadzone w życie po tym jak aktualnie zagrana Karta Strategii została w pełni rozstrzygnięta. Dodatkowe aktywacje wywołane Wielką lub Małą Kampanią, jeśli trzeba, zostają zakończone zanim wydarzenie Sojuszu z Francją zostanie wprowadzone. Wprowadzenie Sojuszu z Francją polega na wykonaniu poniższych czynności:

(i.) Gracz amerykański kładzie Flotę Francuską na dowolnej Strefie Blokady na mapie. Podczas najbliższej Fazy Floty Francuskiej (►5.5), włącznie z obecnie trwającą Turą Gry, gracz amerykański może zmienić położenie Floty Francuskiej.

(ii.) Gracz amerykański kładzie francuskiego generała Rochambeau i 5 francuskich OB na jednym z wybranych przez siebie pól oznaczonych jako port, na którym nie znajdują się brytyjskie OB lub żeton brytyjskiej KP. Jeśli żadne pole oznaczone jako port, spełniające te wymagania, nie jest dostępne, Rochambeau i 5 francuskich OB zostają położone na polu Uzupelnień Amerykańskich. Gracz amerykański nie ma możliwości odłożenia na później położenia sił francuskich, jeśli spełniający wszystkie wymogi port jest dostępny. Następnie, gracz amerykański może wprowadzić je do gry przez zagranie Karty Operacji jakiegokolwiek wartości na jednym z pól Uzupelnień Amerykańskich, kładąc wszystkie siły francuskie w jednym z portów, w którym nie znajdują się brytyjskie OB lub żeton brytyjskiej KP. Jeśli jakiegokolwiek siły francuskie zostaną wprowadzone jako Uzupelnienia, wówczas muszą zostać wprowadzone wszystkie razem; Amerykanie nie mogą wprowadzić części sił w jednej chwili, a pozostałych w innej.

(iii.) Należy odwrócić żeton Sojuszu z Francją na stronę Wojna w Europie i położyć go na następnym polu Toru Tur Gry jako przypomnienie, że efekt Wojny w Europie wejdzie w życie. Wojna w Europie nie występuje do Fazy Końcowej (►5.7) obecnie trwającej tury gry. Działanie wielu Kart Wydarzeń uzależnione jest od tego czy wydarzenie Wojny w Europie zaistniało, czy też nie. Dokończenie obecnej Fazy Operacji jest rozgrywane tak, jakby wydarzenie Wojny w Europie nie weszło w życie. Podczas Fazy Końcowej obecnej tury gry, gracz brytyjski usuwa 2 brytyjskie OB z dowolnego pola lub pól na mapie. Te OB mogą zostać usunięte z jakichkolwiek pól na mapie, włącznie z Blokowanymi Portami, według wyboru gracza brytyjskiego. Mogą one być usuwane z dwóch różnych pól. Nie mogą one być usuwane z pola Uzupelnień Brytyjskich.

(iv.) Należy potasować talię na końcu tury.

Uwaga dotycząca gry: Wybuch wojny w Europie miał wielki, ale różnorodny wpływ na Rewolucję Amerykańską. Nastąpiło odrodzenie wcześniej osłabionego brytyjskiego, powszechnego poparcia dla kontynuowania konfliktu ze względu na to, że ich historyczny wróg, Francuzi, Hiszpanie i Holendrzy – włączyli się w działania wojenne. Armia i flota brytyjska zostały powiększone, ale wiele dalszych posiadłości, w szczególności w Indiach Zachodnich, było teraz zagrożonych. Lord Germain został zmuszony do podzielenia wojsk i pozyskania wsparcia z Ameryki Północnej, aby chronić te terytoria. Wydarzenia, które miały miejsce na całym świecie, włącznie z tak odległymi miejscami jak Ocean Indyjski, zaczęły wpływać na wojnę w Trzynastu Koloniach. Wydarzenia te odzwierciedlone są przez liczbę Kart Wydarzeń.

C. Rochambeau i francuskie OB traktowane są identycznie jak amerykańscy generałowie i OB pod każdym względem, z wyjątkiem Strat Zimowych (►11.0). Po aktywowaniu Rochambeau może poruszyć się wraz z amerykańskimi i/lub francuskimi OB. Rochambeau może zostać użyty do podjęcia próby przechwycenia lub ucieczki przed bitwą.



Amerykańscy generałowie, po aktywowaniu mogą poruszyć się wraz z francuskimi OB, tak jakby były one amerykańskimi. Podczas wykonywania akcji KP, zarówno podczas Fazy Operacji, jak i Fazy Kontroli Politycznej, francuskie OB i Rochambeau traktowane są jak amerykańskie OB i generałowie. Podczas Strat Zimowych Francuskie OB mogą być traktowane albo jak Amerykanie, albo jak Brytyjczycy, w zależności od składu OB na każdym z pól; ►11.3. Jedynie 5 francuskich OB może wejść do gry poprzez Sojusz z Francją i nie mogą one zostać zastąpione przez nowe, jeśli zostaną wyeliminowane podczas gry. Wszystkie odniesienia w zasadach lub na kartach dotyczące amerykańskiego generała lub amerykańskich oddziałów uwzględniają Rochambeau i francuskie OB.



12.3 Flota Francuska

Flota Francuska ma wpływ na akcje wykonywane przez gracza brytyjskiego. Wprowadzony po raz pierwszy i używany podczas każdej kolejnej Fazy Floty Francuskiej, żeton Floty Francuskiej może zostać położony na dowolnym z siedmiu pól Strefy Blokady. Kiedy żeton Floty Francuskiej znajduje się już w grze, może być przemieszczany jedynie podczas Fazy Floty Francuskiej. Każde pole na mapie oznaczone jako port przynależy do jednej ze Stref Blokady:

Porty w Strefach Blokady:

St. Lawrence: Montreal, Quebec

New England: Falmouth (MA), Boston (MA), Barnstable (MA), Newport (RI)

Long Island Sound: New York (NY), Long Island (NY), New Haven (CT)

Delaware: Philadelphia (PA), Wilmington (DE)

Chesapeake: Baltimore (MD), Alexandria (VA), Yorktown (VA), Norfolk (VA)

Carolinas: Wilmington (NC), New Bern (NC), Charleston (SC)

South Atlantic: Savannah (GA), St. Mary's (GA)

Kiedy Flota Francuska znajduje się w Strefie Blokady, oddziałuje na wszystkie porty w tej strefie na pięć sposobów:

- Żaden port w Strefie Blokowanej nie może otrzymać brytyjskich uzupełnień (►8.1).
- Niedozwolony jest Brytyjski Ruch Morski (►7.5) do lub z portu w Strefie Blokowanej.
- Niedozwolona jest aktywacja lądowania na wybrzeżu (►7.2.B) w celu odwrócenia żetonów amerykańskiej KP w Strefie Blokowanej.
- Gracz brytyjski nie może wykonać odwrotu przez morze (►9.62), korzystając z portu w Strefie Blokowanej.
- Gracz brytyjski nie otrzymuje modyfikatora rzutu kostką +1 za Wsparcie Floty Królewskiej (►9.42) w walkach, które odbywają się na polach oznaczonych jako port w Strefie Blokowanej.

Ważne: Dla celów położenia, odwrócenia, usuwania i określania izolowanej KP (►10.0) status Blokady Portu jest nieistotny.

Jeśli karta „Hrabia d’Estaing odpływa na Karaiby” zostanie zagrana, Flota Francuska jest usuwana z jej Strefy Blokady i położona na polu obecnie trwającej tury gry. Żeton zostanie położony na dowolnym wybranym przez gracza polu Strefy Blokady podczas następnej Fazy Floty Francuskiej.

13.0 ZWYCIĘSTWO

13.1 Zwycięstwo automatyczne

Zwycięstwo automatyczne może wystąpić podczas Fazy Operacji lub Fazy Strat Zimowych podczas którejkolwiek z tur gry. Gracz brytyjski może osiągnąć zwycięstwo automatyczne w momencie, gdy na mapie, włącznie z Kanadą, nie ma żadnych amerykańskich ani francuskich Oddziałów Bojowych. Gracz amerykański może osiągnąć zwycięstwo automatyczne w momencie, gdy w żadnej z 13 kolonii (bez Kanady) nie ma żadnych brytyjskich Oddziałów Bojowych.

13.2 Zwycięstwo po zakończeniu wojny

Jeśli gra kończy się wskutek działania Karty Wydarzenia Specjalnego „Rząd Lorda Northa Upada – Koniec Wojny”, zwycięzca określony zostaje przez zliczenie kolonii kontrolowanych przez każdą ze stron. Kanada liczona jest jako kolonia przy określaniu zwycięzcy. Brytyjczycy odnoszą zwycięstwo, jeśli kontrolują sześć lub więcej kolonii na koniec gry. Amerykanie zwyciężają, jeśli kontrolują siedem lub więcej kolonii na koniec gry. Jeśli Brytyjczycy i Amerykanie osiągną warunki zwycięstwa lub żaden z graczy nie osiągnie warunków zwycięstwa, wówczas zwyciężają Brytyjczycy. Strona z większą liczbą żetonów Kontroli Politycznej w kolonii kontroluje tę kolonię. Jeśli jest remis, żaden z graczy nie kontroluje kolonii. Aby kontrolować Kanadę, dana strona musi kontrolować obydwa miasta: Montreal i Quebec; ►10.0.



Dla ułatwienia, na mapie umieszczono Schemat Kontroli Kolonii w postaci kwadratowych pól służących do umieszczenia żetonów Kontroli Kolonii.

Projekt gry oparty na *We The People: The American Revolution* wydanej przez Avalon Hill. Użyto za pozwoleniem.

Twórcy

Projekt gry: Mark Herman

Zarządzanie projektem: Joel Toppen

Dyrektor artystyczny: Rodger MacGowan

Przygotowanie logo i opakowania: Rodger MacGowan

Projekt mapy: Harold Lieske and Mark Simonitch

Projekt kart: Mark Simonitch

Projekt żetonów: Harold Lieske

Opracowanie zasad i karty pomocy: Charles Kibler

Koordynator turniejów testowych: Keith Wixson

Testerzy: George Young, Philip Burgin-Young, Ron Jacobsen, Keith Wixson, Jonathan Moody, Kevin Klemme, William Peeck, Doug Pratto, Brian Mountford, Tobias Kriener, Paul Schwartz, Don Chappell, Joel Toppen, David Rubin, Randy Pippus, Ken Gutermuth, Paul Pawlak, Henry Rice, Paul Gaberson, John Clark, Russ Hewson, Christopher Leary, Michael Mitchell, Scott Henshaw, Sandon Kallstrom, John Leggat

Tłumaczył: Arek Wilk

Redakcja i korekta: Raleen

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308 • Hanford, CA • 93292-1308

www.GMTGames.com