

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione delle carte a cura di "LordYupa"

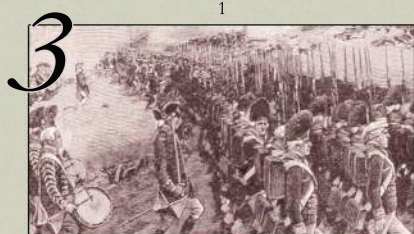
Revisione e Grafica a cura di "emaema"

Un ringraziamento particolare a "Rolli" per il supporto tecnico.

Per la stampa delle Carte togliere qualsiasi forma di "Ridimensionamento" e stampare a grandezza effettiva.

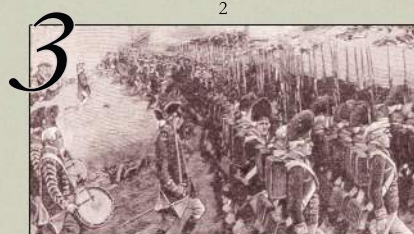


**La Tana
dei Goblin**



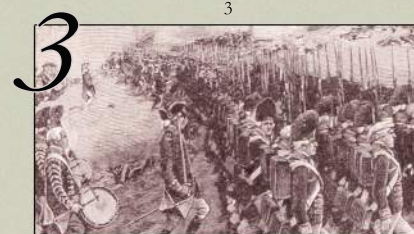
3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
OPPURE effettuare 3 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
OPPURE effettuare 3 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
OPPURE effettuare 3 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.



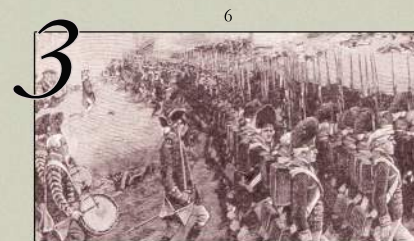
3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
OPPURE effettuare 3 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
OPPURE effettuare 3 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
OPPURE effettuare 3 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.



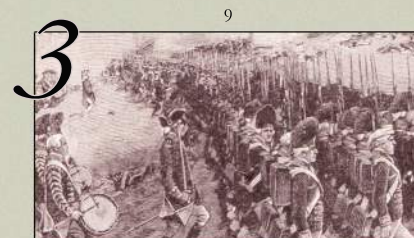
3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
OPPURE effettuare 3 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.



3 OPZ

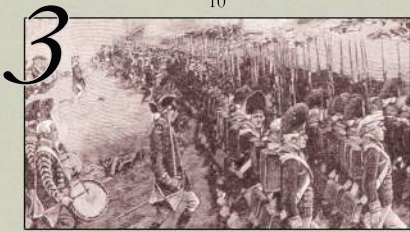
Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
OPPURE effettuare 3 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
OPPURE effettuare 3 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

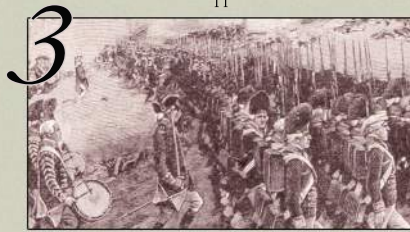
10



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
 OPPURE effettuare 3 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

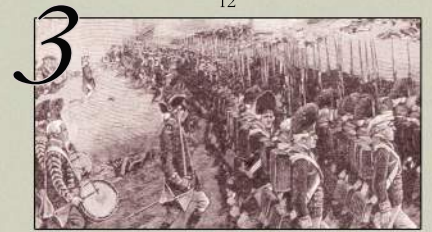
11



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
 OPPURE effettuare 3 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

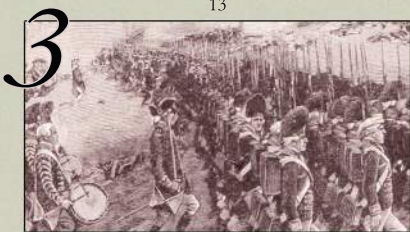
12



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
 OPPURE effettuare 3 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

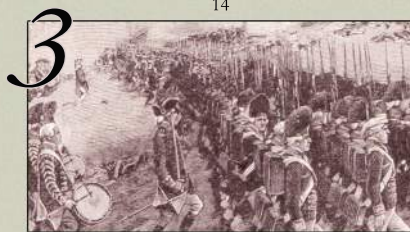
13



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
 OPPURE effettuare 3 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

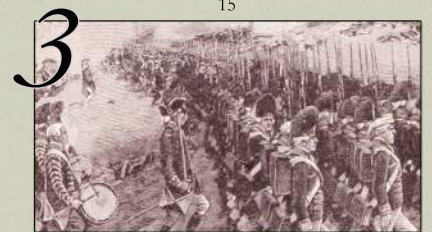
14



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
 OPPURE effettuare 3 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

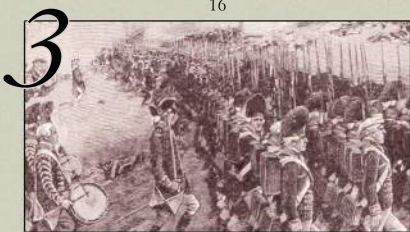
15



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
 OPPURE effettuare 3 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

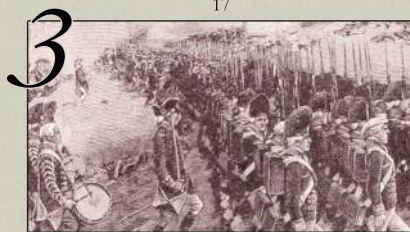
16



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
 OPPURE effettuare 3 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

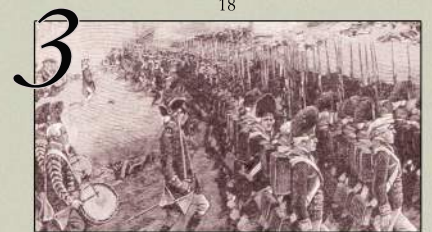
17



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
 OPPURE effettuare 3 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

18



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
 OPPURE effettuare 3 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

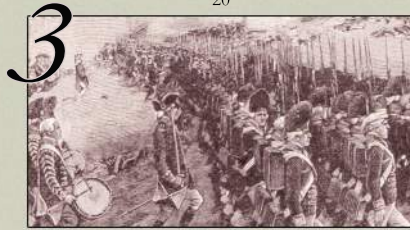
19



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
OPPURE effettuare 3 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

20



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
OPPURE effettuare 3 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

21



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
OPPURE effettuare 3 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

22



3 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 o 3 per il movimento
OPPURE effettuare 3 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

23



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
OPPURE effettuare 2 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

24



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
OPPURE effettuare 2 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

25



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
OPPURE effettuare 2 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

26



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
OPPURE effettuare 2 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

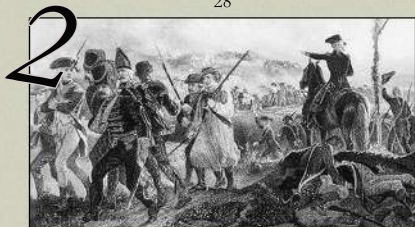
27



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
OPPURE effettuare 2 azioni CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

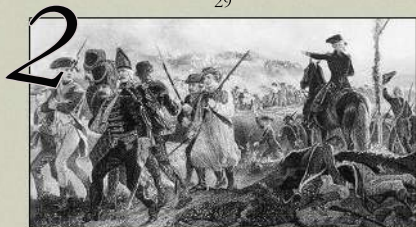
28



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

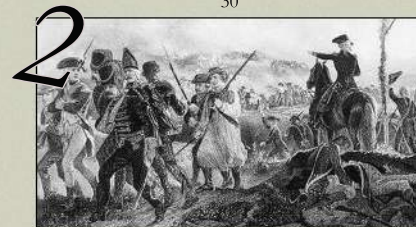
29



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

30



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

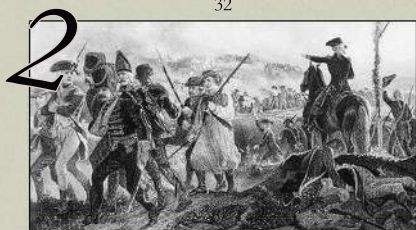
31



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

32



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

33



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

34



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

35



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

36



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

37



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

38



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

39



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

40



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

41



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

42



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

43



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

44



2 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1, 2 per il movimento
 OPPURE effettuare 2 azioni CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

45



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
 OPPURE effettuare 1 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

46



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
OPPURE effettuare 1 azione CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

47



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
OPPURE effettuare 1 azione CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

48



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
OPPURE effettuare 1 azione CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

49



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
OPPURE effettuare 1 azione CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

50



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
OPPURE effettuare 1 azione CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

51



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
OPPURE effettuare 1 azione CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

52



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
OPPURE effettuare 1 azione CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

53



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
OPPURE effettuare 1 azione CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

54



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
OPPURE effettuare 1 azione CP
OPPURE portare i rinforzi in gioco.

55



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
 OPPURE effettuare 1 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

56



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
 OPPURE effettuare 1 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

57



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
 OPPURE effettuare 1 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

58



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
 OPPURE effettuare 1 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

59



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
 OPPURE effettuare 1 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

60



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
 OPPURE effettuare 1 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

61



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
 OPPURE effettuare 1 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

62



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
 OPPURE effettuare 1 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

63



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
 OPPURE effettuare 1 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

64



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
 OPPURE effettuare 1 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

65



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
 OPPURE effettuare 1 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

66



1 OPZ

Attivare un Generale con un Valore Strategico di 1 per il movimento
 OPPURE effettuare 1 azione CP
 OPPURE portare i rinforzi in gioco.

67



Campagna Minore

Attivare 2 Generali.

Ciascun Generale attivato, con un Valore Strategico di 1, 2 o 3, può muovere.
 Il Britannico al posto di attivare UN Generale può effettuare lo Sbarco di un Reparto (vedere7.2.B).
 Il Britannico può essere automaticamente lui il primo giocatore se questa carta la gioca come sua prima carta.

68



Campagna Minore

Attivare 2 Generali.

Ciascun Generale attivato, con un Valore Strategico di 1, 2 o 3, può muovere.
 Il Britannico al posto di attivare UN Generale può effettuare lo Sbarco di un Reparto (vedere7.2.B).
 Il Britannico può essere automaticamente lui il primo giocatore se questa carta la gioca come sua prima carta.

69



Campagna Minore

Attivare 2 Generali.

Ciascun Generale attivato, con un Valore Strategico di 1, 2 o 3, può muovere.
 Il Britannico al posto di attivare UN Generale può effettuare lo Sbarco di un Reparto (vedere7.2.B).
 Il Britannico può essere automaticamente lui il primo giocatore se questa carta la gioca come sua prima carta.

70



Campagna Maggiore

Attivare 3 Generali.

Ciascun Generale attivato, con un Valore Strategico di 1, 2 o 3, può muovere.
 Il Britannico al posto di attivare UN Generale può effettuare lo Sbarco di un Reparto (vedere7.2.B).
 Il Britannico può essere automaticamente lui il primo giocatore se questa carta la gioca come sua prima carta.

71

GIOCATA DELL'EVENTO OBBLIGATORIA

1779

Il Governo di North è Caduto - La Guerra Termina nel 1779

Deve essere giocata da entrambi i giocatori durante la Fase Strategica; questa carta non può essere scartata.

Piazzare la carta nel Box Fine Guerra e spostare qualsiasi carta già nel Box Fine Guerra in cima alla pila degli scarti.

72

GIOCATA DELL'EVENTO OBBLIGATORIA

1780

Il Governo di North è Caduto - La Guerra Termina nel 1780

Deve essere giocata da entrambi i giocatori durante la Fase Strategica; questa carta non può essere scartata.

Piazzare la carta nel Box Fine Guerra e spostare qualsiasi carta già nel Box Fine Guerra in cima alla pila degli scarti.

1781

Il Governo di North è Caduto - La Guerra Termina nel 1781

Deve essere giocata da entrambi i giocatori durante la Fase Strategica; questa carta non può essere scartata.

Piazzare la carta nel Box Fine Guerra e spostare qualsiasi carta già nel Box Fine Guerra in cima alla pila degli scarti.

1782

Il Governo di North è Caduto - La Guerra Termina nel 1782

Deve essere giocata da entrambi i giocatori durante la Fase Strategica; questa carta non può essere scartata.

Piazzare la carta nel Box Fine Guerra e spostare qualsiasi carta già nel Box Fine Guerra in cima alla pila degli scarti.


1783

Il Governo di North è Caduto - La Guerra Termina nel 1783

Deve essere giocata da entrambi i giocatori durante la Fase Strategica; questa carta non può essere scartata.

Piazzare la carta nel Box Fine Guerra e spostare qualsiasi carta già nel Box Fine Guerra in cima alla pila degli scarti.

Henry Knox Com.te Artiglieria Continentale

 Può essere giocata dal giocatore Americano prima di una Battaglia.

Riceve un **+2 mld** per la buona disposizione dell'artiglieria.

Il giocatore Americano **pesca una Carta** alla fine dell'impulso del giocatore attivo.



L'Atrocità degli Indiani su Jane McCrea Scatena Indignazione

Può essere giocata dal giocatore Americano durante la Fase Strategica.



Piazza un Segnalino CP in due spazi qualsiasi che non contengono pezzi di gioco Britannici.

Evento giocabile una sola volta a partita



Irochesi Rivolta!

Può essere giocata dal giocatore Britannico durante la Fase Strategica.

Rimuove un Segnalino CP Americano da due spazi qualsiasi non di Porto nel New Hampshire, New York o Pennsylvania e che non contengono un' unità Americana.



Joseph Brant Comanda una Spedizione Irochese

Può essere giocata dal giocatore Britannico durante la Fase Strategica.



Rimuove un Segnalino CP Americano in due spazi qualsiasi non di Porto nel New Hampshire, New York o Pennsylvania che non contengono un' unità Americana.



I Rangers della Regina del Ten. Colonnello Simcoe

Può essere giocata dal giocatore Britannico durante la Fase Strategica.



Rimuove un Segnalino CP Americano da due spazi qualsiasi che si trovano entro due spazi da un generale Britannico e che non contengono un' unità Americana.




D'Estaing Salpa per i Caraibi

Può essere giocata dal giocatore Britannico durante la Fase Strategica dopo che sia avvenuta l'Alleanza Francese.


Il segnalino della Marina Francese è piazzato nello spazio del Turno attuale del Tracciato Turno. Durante la successiva Fase della Marina Francese sarà piazzato nuovamente in una qualsiasi Zona di Blocco.

Il Massacro delle Waxhaws di Banastre Tarleton

 Può essere giocata dal giocatore Britannico durante la Fase Strategica.
 Può rimuovere un segnalino CP Americano da qualsiasi spazio, OPPURE può giocarla prima di una Battaglia, nel qual caso riceve un **+2 mld** per la superiorità della cavalleria.
 Se giocata prima della Battaglia per il +2 mld, il giocatore Britannico **pesca una carta** alla fine dell'impulso del giocatore attivo.




Lord George Germaine Offre l'Amnistia Reale

 Può essere giocata dal giocatore Britannico durante la Fase Strategica.




Rimuove un Segnalino CP Americano in due spazi qualsiasi che non contengono un' unità Americana.

George Rogers Clarks Comanda Offensiva Occidentale

 Può essere giocata dal giocatore Americano durante la Fase Strategica.
 Una Carta qualsiasi è rimossa casualmente dalla mano del giocatore Britannico.




Don Bernardo Galvez Cattura Pensacola

 Può essere giocata dal giocatore Americano durante la Fase Strategica dopo che sia avvenuta la Guerra Europea.
 Rimuove due UC Britanniche qualsiasi dalla mappa (vanno a rinforzare le guarnigioni Britanniche in Florida e alle Bahamas).

1776




Il Barone Von Steuben Addestra l'Esercito Continentale

 Può essere giocata dal giocatore Americano durante la Fase Strategica.
 Piazza immediatamente due UC con George Washington. Il MLD in battaglia dei Regolari Britannici è perso permanentemente. Vedere 12.1.




Lord North Offre l'Amnistia Reale

 Può essere giocata dal giocatore Britannico durante la Fase Strategica.
 Rimuove un Segnalino CP Americano da quattro spazi qualsiasi che non contengono un' unità Americana.
Evento giocabile una sola volta a partita




La Volpe delle Paludi, Francis Marion


 Può essere giocata dal giocatore Americano durante la Fase Strategica.
 Rimuove un Segnalino CP Britannico da due spazi qualsiasi nel North Carolina, South Carolina o Georgia e che non contengono una UC Britannica.



Il Gallo da Battaglia: Thomas Sumter

 Può essere giocata dal giocatore Americano durante la Fase Strategica.
 Rimuove un Segnalino CP Britannico da due spazi qualsiasi nel North Carolina, South Carolina o Georgia e che non contengono una UC Britannica.

Josiah Martin Riorganizza i Lealisti della North Carolina

 Può essere giocata dal giocatore Britannico durante la Fase Strategica.
 Rimuove un Segnalino CP Americano da due spazi qualsiasi della North Carolina che non contengono un' unità Americana.





Thomas Paine Pubblica gli Opuscoli "Buonsenso" e "La Crisi Americana"

Può essere giocata dal
giocatore Americano
durante la Fase Strategica.



Piazza un Segnalino CP in tre spazi
qualsiasi delle Tredici Colonie che non
contengono un pezzo di gioco Britannico.

Evento giocabile una sola volta a partita



Nathan Hale, Martire Americano

Può essere giocata dal giocatore
Americano durante la Fase Strategica.

Piazza un Segnalino CP in due spazi
qualsiasi che non contengono
un pezzo di gioco Britannico.

Evento giocabile una sola volta a partita



Reggimento Teste di Marmo di John Glover



Può essere giocata
dal giocatore Americano
durante la Fase Strategica.

Un Generale Americano
con un massimo di 5 UC

può essere attivato e muovere

fino a 6 spazi ed
essere in grado di
travolgere ed
ingaggiare una



battaglia, grazie alla rapida capacità di
attraversare i fiumi apportata dagli
ex-marina del Reggimento
Teste di Marmo (Massachusetts).



Pennsylvania e New Jersey Linee di Ammutinamenti

Può essere giocata dal giocatore
Britannico durante la Fase Strategica.

Rimuove due UC Americane dalla
mappa; una ciascuna da due differenti
spazi. In aggiunta il giocatore Americano
non può giocare le Carte OPZ o scartare
gli Eventi per piazzare Segnalini CP
per il resto della Fase Strategica.



William Pitt Esorta i Negoziati di Pace

Può essere giocata dal
giocatore Britannico
durante la Fase Strategica
prima che sia avvenuta
l'Alleanza Francese.



Rimuove un Segnalino CP Americano da
due spazi qualsiasi che non contengono
un' unità Americana.

Se l'Alleanza Francese è avvenuta,
entrambi i giocatori DEVONO scartare
questa carta come descritto in 6.32.

Rimescolare il mazzo alla fine di questo turno.



Hortelz & Co: Aiuti Clandestini da Francia e Spagna

Può essere giocata dal giocatore
Americano durante la Fase Strategica
prima che sia avvenuta l'Alleanza
Francese.

Muovere avanti il Segnalino Alleanza
Francese di 2 spazi sul Tracciato Alleanza
Francese. Se l'Alleanza Francese è
avvenuta, entrambi i giocatori DEVONO
scartare questa carta come descritto
in 6.32.

Se scartata, **rimescolare le carte** alla fine
della Fase Strategica.



L'Ammiraglio Suffren Ottiene una Vittoria Navale

Può essere giocata dal giocatore
Americano durante la Fase Strategica
dopo che sia avvenuta l'Alleanza
Francese.

Una Carta qualsiasi è rimossa
casualmente dalla mano del giocatore
Britannico.



Il "Pazzo" Anthony Wayne



Può essere giocata dal giocatore
Americano prima di una Battaglia.

Riceve un **+2 mld** per la
leadership audace.

Il giocatore Americano
pesca una Carta alla fine
dell'impulso del
giocatore attivo.



GIOCATA DELL'EVENTO OBBLIGATORIA

IN CONGRESS, July 4, 1776

The unanimous Declaration of the thirteen united States of America.

Dichiarazione di Indipendenza

Deve essere giocata da entrambi i
giocatori durante la Fase Strategica;
questa carta non può essere scartata.

Il giocatore Americano piazza un
Segnalino CP in ciascuna delle Tredici
Colonie (se possibile).

Evento giocabile una sola volta a partita

Rimescolare il mazzo alla fine di questo turno.

100

Il Tradimento di Benedict Arnold mina la Causa Patriottica



Può essere giocata dal giocatore Britannico prima di una battaglia ma solo se la battaglia è combattuta.



Il giocatore Britannico riceve un **+2 mld** per essere entrato in possesso dei piani segreti dell'Americano. Benedict Arnold è permanentemente rimosso dalla partita (a prescindere da dove si trova la sua pedina). Il giocatore Britannico **pesca una carta** al termine dell'impulso del giocatore attivo.

Evento giocabile una sola volta a partita

101

GIOCATO DELL'EVENTO OBBLIGATORIA



Benjamin Franklin: Ministro per la Francia

Deve essere giocata da entrambi i giocatori durante la Fase Strategica; questa carta non può essere scartata.

Muovere avanti il Segnalino "Alleanza Francese" di 4 spazi nel "Tracciato Alleanza Francese". Vedere 6.34.C.

Evento giocabile una sola volta a partita

102



L'Ammiraglio Rodney Cattura St. Eustatius

Può essere giocata dal giocatore Britannico durante la Fase Strategica dopo che la Guerra Europea sia in vigore.



Una Carta qualsiasi è rimossa casualmente dalla mano del giocatore Americano.

Evento giocabile una sola volta a partita

103

Thaddeus Kosciuszko Costruisce Opere di Ingegneria



Può essere giocata dal giocatore Americano prima di una Battaglia.

Riceve un **+2 mld** per le posizioni fortificate.



Il giocatore Americano **pesca una Carta** alla fine dell'impulso del giocatore attivo.

104

Henry "Light Horse Harry" Lee



Può essere giocata dal giocatore Americano prima di una Battaglia.

Riceve un **+2 mld** per la superiorità della cavalleria.



Il giocatore Americano **pesca una Carta** alla fine dell'impulso del giocatore attivo.

105

I Fucilieri di Morgan



Può essere giocata dal giocatore Americano prima di una Battaglia.

Riceve un **+2 mld** per i fucilieri a lungo raggio.

Il giocatore Americano **pesca una Carta** alla fine dell'impulso del giocatore attivo.



106



Le Scorrerie delle Spedizioni di John Paul Jones

Può essere giocata dal giocatore Americano durante la Fase Strategica.



Una Carta qualsiasi è rimossa casualmente dalla mano del giocatore Britannico.



107

Fanteria Leggera Britannica



Può essere giocata dal giocatore Britannico prima di una battaglia.

Riceve un **+2 mld** per la superiorità della fanteria leggera.

Il giocatore Britannico **pesca una Carta** alla fine dell'impulso del giocatore attivo.



108

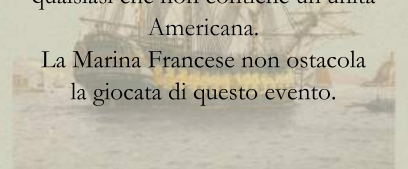


Lord Sandwich Incursioni Costiere

Può essere giocata dal giocatore Britannico durante la Fase Strategica.

Rimuove un Segnalino CP Americano da due spazi di Porto qualsiasi che non contengono un'unità Americana; OPPURE può rovesciare un Segnalino CP Americano in uno spazio di porto qualsiasi che non contiene un'unità Americana.

La Marina Francese non ostacola la giocata di questo evento.





Edward Bancroft, Doppiogiochista Britannico

Può essere giocata dal giocatore Britannico durante la Fase Strategica.



Una Carta qualsiasi è rimossa casualmente dalla mano del giocatore Americano.

Fanteria Assiana Carica alla Baionetta



Può essere giocata dal giocatore Britannico prima di una battaglia.

Riceve un +2 mld per i mercenari altamente addestrati.

Il giocatore Britannico **pesca una Carta** alla fine dell'impulso del giocatore attivo.



Washington's War



Mazzo Strategico



1 0 1 0, a 0 1 0



Washington's War



Mazzo Strategico



1 0 1 0, a 0 1 0



Washington's War



Mazzo Strategico



1 0 1 0, a 0 1 0



Washington's War



Mazzo Strategico



1 0 1 0, a 0 1 0



Washington's War



Mazzo Strategico



1 0 1 0, a 0 1 0



Washington's War



Mazzo Strategico



1 0 1 0, a 0 1 0



Washington's War



Mazzo Strategico



1 0 1 0, a 0 1 0

