

MOVIMENTO

1

01

© 2015 Academy Games www.academygames.com

MOVIMENTO

2

02

© 2015 Academy Games www.academygames.com

MOVIMENTO

3

03

© 2015 Academy Games www.academygames.com

MOVIMENTO

3

04

© 2015 Academy Games www.academygames.com

MOVIMENTO NAVALE

05

© 2015 Academy Games www.academygames.com

MOVIMENTO NAVALE

06

© 2015 Academy Games www.academygames.com

MOVIMENTO NAVALE

+

07

© 2015 Academy Games www.academygames.com

ARMISTIZIO

2

Il Trattato di Parigi 08

© 2015 Academy Games www.academygames.com

EVENTO

*Custode del Nord*

Aggiungi 2 unità' di Hessians  
 ad Halifax, Nova Scotia  
 anche se e' occupata dal  
 nemico.

Gioca questa carta nella *Fase Rinforzi*.

*Halifax, conosciuta come "Custode del Nord", fu un punto di partenza di molti attacchi alle aree controllate dai ribelli nelle 13 colonie.*

09

© 2015 Academy Games www.academygames.com



EVENTO

**Baia di New York**

Aggiungi 2 unita' di British Regulars ■ e 4 di Hessians ■ a New York City, anche se e' occupata dal nemico.

*Gioca questa carta nella Fase Rinforzi.*

Durante l'estate del 1776 un'imponente flotta Inglese arrivo' nel porto di New York, portando 30.000 soldati per schiacciare la ribellione.

10

© 2015 Academy Games www.academygames.com



EVENTO

**Benedict Arnold**

Rimpiazza una unita' di Continental Army ■ con una di British Regulars ■ in qualunque zona.

*Gioca questa carta nella Fase Movimento.*

Benedict Arnold era un generale dell'Esercito Continentale che complotto' per far cadere la fortezza di West Point in mano agli Inglese. Successivamente disertò e si unì all'Esercito Inglese come generale di brigata.

11

© 2015 Academy Games www.academygames.com



EVENTO

**Joseph Brant**

Aggiungi 2 unita' di Native Americans ■ piu' tutte le unita' di Native Americans ■ presenti nelle unita' Fuggite ai tuoi rinforzi.

*Gioca questa carta nella Fase Rinforzi.*

Joseph Brant era un leader politico e militare dei Mohawk che guidò i Nativi e Lealisti contro i rivoluzionari Americani.

12

© 2015 Academy Games www.academygames.com



EVENTO

**Generale Burgoyne**

Aggiungi 2 unita' di British Regulars ■ ai tuoi rinforzi.

*Gioca questa carta nella Fase Rinforzi.*

Il generale John Burgoyne comando' i rinforzi Inglese che risalirono il Fiume San Lorenzo per spezzare l'assedio di Quebec e cacciare le forze ribelli dalla provincia.

13

© 2015 Academy Games www.academygames.com



EVENTO

**Light Dragoons**

Tutte le Armate non hanno bisogno di fermarsi quando muovono in un'area occupata dal nemico o da unita' di Native Americans. Questa carta non puo' essere giocata con un movimento navale.

*Giocala nella Fase Movimento.*

Il 16th e 17th reggimento Light Dragoons furono unita' di cavalleria coinvolte in molte delle grandi battaglie durante la rivoluzione Americana.

14

© 2015 Academy Games www.academygames.com



EVENTO

**Guy Carleton**

Aggiungi 3 unita' di Loyalist Militia ■ a Quebec in questo turno, anche se e' occupata dal nemico.

*Gioca questa carta nella Fase Rinforzi.*

Nel 1775, Guy Carleton fu il governatore della provincia di Quebec e preparo' le difese cittadine prima della Battaglia di Quebec.

15

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO

■ **3**

01

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO

■ **1**

02

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO

■ **2**

03

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO



04

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO



05

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO



06

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO NAVALE



07

© 2015 Academy Games www.academygames.com



ARMISTIZIO



Il Trattato di Parigi 08

© 2015 Academy Games www.academygames.com



EVENTO

**Comte de Rochambeau**

Aggiungi 6 unita' Francesi  a Newport, Rhode Island anche se e' occupata dal nemico.

*Gioca questa carta nella Fase Rinforzi.*

*L'11 Luglio del 1780, il generale francese Comte De Rochambeau arrivo' a Newport, Rhode Island con 5.500 soldati Francesi.*

09

© 2015 Academy Games www.academygames.com



EVENTO

**Benjamin Franklin**

Aggiungi 4 unita' Francesi  a Savannah, Georgia anche se e' occupata dal nemico.

*Gioca questa carta nella Fase Rinforzi.*

*Benjamin Franklin fu l'Ambasciatore in Francia che assicuro' l'alleanza militare nel 1778. Fu anche uno dei padri fondatori degli Stati Uniti. Aiuto' nella stesura della Dichiarazione di Indipendenza.*

10

© 2015 Academy Games www.academygames.com



EVENTO

**George Washington**

Muovi un'Armata in piu' rispetto a quelle specificate sulla carta movimento. Questa carta non puo' essere giocata con un movimento navale.

*Giocala nella Fase Movimento.*

*George Washington, il futuro primo presidente degli Stati Uniti, fu eletto Comandante in Capo dell'Esercito Continentale nel 1775.*

11

© 2015 Academy Games www.academygames.com



EVENTO

**Colonnello Louis**

Aggiungi due unita' di Native Americans  piu' tutte le unita' di Native Americans  presenti nelle unita' Fuggite ai tuoi Rinforzi.

*Gioca questa carta nella Fase Rinforzi.*

*Il colonnello Louis Cook fu un influente leader Iroquois e la piu' alta carica dei Nativi Americani nell'Esercito Continentale. Egli fu il nemico di tutta una vita di Joseph Brant.*

12

© 2015 Academy Games www.academygames.com



EVENTO

**Montgomery**

Un'Armata che ha vinto una battaglia puo' muovere in un'area adiacente. Cio' puo' dare origine ad un'altra battaglia.

Gioca questa carta nella **Fase Combattimento**.

*Il generale Montgomery catturo' Fort Saint-Jean e Montreal prima di unirsi alle forze di Benedict Arnold e iniziare l'assedio della Citta' di Quebec.*

13

© 2015 Academy Games www.academygames.com



EVENTO

**Benedict Arnold**

Durante tutte le battaglie in questo turno, tutte le unita' di Patriot Militia  possono ignorare il risultato Fuggire.

Gioca questa carta all'inizio della **Fase Combattimento**.

*Nei primi anni della rivoluzione, il Colonnello Benedict Arnold fu un promettente stratega militare che guido' un'armata attraverso le regioni selvagge del Maine per attaccare la Citta' di Quebec nel 1775.*

14

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO

1

01

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO

2

02

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO

3

03

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO

2

04

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO

1

05

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO

3

06

© 2015 Academy Games www.academygames.com



MOVIMENTO SU BARCA

2X

07

© 2015 Academy Games www.academygames.com



**EVENTO**

**ARMISTIZIO**

**I**

**Il Trattato di Parigi** 08

© 2015 Academy Games www.academygames.com



**EVENTO**

**John Butler**

Hai un lancio di dadi gratuito prima di ogni battaglia in questo turno. In questo lancio vengono applicati solo i risultati **Colpito**.

*Gioca questa carta all'inizio della Fase Combattimento.*

*John Butler fu un Lealista che formo' un'unita' speciale nota come i Rangers di Butler. Questi rangers si allearono con i Nativi e combatterono prevalentemente sulla frontiera a nord-est.*

09

© 2015 Academy Games www.academygames.com



**EVENTO**

**Lealisti Inglesi**

Puoi ridistribuire tutte le unita' entro i confini di una Colonia che e' sotto il controllo della tua fazione. Inclusi i Native Americans  alleati.

*Gioca questa carta nella Fase Rinforzi.*

*Molti coloni che restarono fedeli alla corona Inglese si opposero alla rivoluzione e combatterono contro i loro vicini Patrioti.*

10

© 2015 Academy Games www.academygames.com



**EVENTO**

**Rangers della Regina**

Aggiungi 2 punti movimento a tutte le Armate mosse in questo turno. Questa carta non puo' essere giocata con un movimento navale.

*Giocala nella Fase Movimento.*

*I Rangers della Regina furono un'unita' Lealista che combatte' in molte battaglie durante la rivoluzione e contribuì a sconfiggere Washington nella battaglia di Brandywine.*

11

© 2015 Academy Games www.academygames.com



**EVENTO**

**Rinforzi Hessiani**

Aggiungi due unita' di Hessians  piu' tutte le unita' di Hessians  presenti nelle unita' Fuggite ai tuoi Rinforzi.

*Gioca questa carta nella Fase Rinforzi.*

*L'Inghilterra ingaggio' piu' di 30.000 soldati Hessiani Tedeschi per combattere contro i rivoluzionari Americani.*

12

© 2015 Academy Games www.academygames.com



**EVENTO**

**1 Gennaio, 1776**

Fai Fuggire tutte le unita' di Patriot Militia  nella provincia di Quebec, eccetto una unita' per Area.

*Gioca questa carta nella Fase Movimento.*

*Il primo di Gennaio del 1776, i termini degli arruolamenti di tutte le truppe del New England sotto il comando di Benedict Arnold scaddero, e furono libere di tornare a casa.*

13

© 2015 Academy Games www.academygames.com



**MOVIMENTO**

**2**

01

© 2015 Academy Games www.academygames.com



**MOVIMENTO**

**1**

02

© 2015 Academy Games www.academygames.com



**MOVIMENTO**

**3**

03

© 2015 Academy Games www.academygames.com

MOVIMENTO

1

04

© 2015 Academy Games www.academygames.com

MOVIMENTO

2

05

© 2015 Academy Games www.academygames.com

MOVIMENTO

3

06

© 2015 Academy Games www.academygames.com

MOVIMENTO SU BARCA

2X

07

© 2015 Academy Games www.academygames.com

ARMISTIZIO

1

Il Trattato di Parigi 08

© 2015 Academy Games www.academygames.com

EVENTO

**Paul Revere**

Aggiungi 2 unita' di Patriot Militia  in una qualsiasi Area con Citta' occupata da tue unita' e/o unita' alleate.

Gioca questa carta nella Fase Rinforzi.

*Paul Revere fu un importante Patriota, molto famoso per avere avvertito la Milizia Coloniale dell'arrivo di forze Inglesi prima delle battaglie di Lexington e Concord.*

09

© 2015 Academy Games www.academygames.com

EVENTO

**Dichiarazione di Indipendenza**

Durante tutte le battaglie in questo turno, i Patriot Militia  ignorano il risultato Fuggire.

Gioca questa carta all'inizio della Fase Combattimento.

*La Dichiarazione di Indipendenza fu approvata dal Congresso Continentale il 4 Luglio del 1776. Proclamo' che le 13 Colonie non facevano piu' parte dell'Impero Inglese.*

10

© 2015 Academy Games www.academygames.com

EVENTO

**Figli della Liberta'**

Muovi fino al doppio delle Armate raffigurate nella carta movimento di questo turno. Questa carta non puo' essere giocata con un movimento navale.

Giocala nella Fase Movimento.

*I Figli della Liberta' furono un gruppo politico composto da Patrioti Americani votati all'Indipendenza.*

11

© 2015 Academy Games www.academygames.com

EVENTO

**Betsy Ross**

Tutte le unita' di Loyalist Militia  che fuggono in tutte le battaglie di questo turno vengono rimpiazzati da Patriot Militia  che rimangono a combattere.

Gioca questa carta all'inizio della Fase Combattimento.

*Betsy Ross e' colei che fece la prima bandiera Americana per George Washington.*

12

© 2015 Academy Games www.academygames.com



Copyright © 2015 Academy Games  
Visit us on the web at [www.academygames.com](http://www.academygames.com)  
These cards are for private use only.

Italian Text Translation: Giorgio “borgonero” Violi