



Baionette & Tomahawk

La Guerra Franco – Indiana

REGOLAMENTO DEL GIOCO

1.0 Introduzione

Baionette & Tomahawk è un gioco per due giocatori di grande strategia che riproduce la Guerra Franco – Indiana, che si combatté dal 1755 al 1760 e nella quale l'impero nordamericano della Francia venne conquistato. Un giocatore controlla il britannico; l'altro controlla il francese e gran parte delle unità indiane. Un gioco fluido ma ricco di particolari assicura il divertimento per i giocatori di tutti i livelli di esperienza. La diplomazia indiana, le razzie, la costruzione, le operazioni navali, la breccia nelle fortezze sono tutti aspetti inclusi per immergere i giocatori in ogni aspetto della vita delle colonie di frontiera ne diciottesimo secolo.

Il gioco ben si adatta al solitario. È anche possibile giocare in squadre per rivivere le problematiche storiche del comando condiviso.

1.1 Panoramica del Gioco

A seconda dello scenario, *Baionette & Tomahawk* può durare uno o più Anni nella scala del gioco. Ciascun Anno contiene 9 Round di Azione e tre Round Logistici (amministrativi). Durante i Round di Azione, i giocatori giocano carte per svolgere Azioni e far accadere Eventi storici. I Punti Vittoria, accumulati catturando e Razziando gli spazi nemici, determinano il vincitore.

1.1.1 Fazioni

Ciascun giocatore comanda una tra due fazioni: il britannico, rappresentato da una corona; ed il francese, rappresentato dal giglio. Le unità proprie di una fazione, i segnalini e gli spazi controllati sono amici; le unità, segnalini e spazi controllati dell'altra fazione sono nemici.

1.2 Componenti del Gioco

Una copia completa di *Baionette & Tomahawk* include:

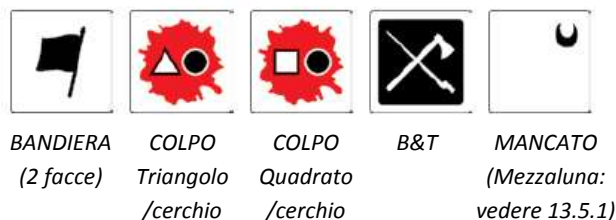
- una mappa montata
- 54 carte: 21 britanniche, 21 francesi e 12 indiane
- 135 pedine di unità:
 - 54 britanniche, 21 britanniche coloniali, 44 francesi e 16 indiane
- 8 Comandanti: 4 francesi e 4 britannici
- 17 gettoni Capricci della Guerra
- 1 piccolo sacchetto di stoffa
- 6 dadi personalizzati
- 1 foglio di segnalini
- 1 Tabella di Aiuto al Gioco
- 4 tabelle di Informazioni sullo Scenario

- 1 tabella di Piazzamento per l'indiano
- Regolamento e Manuale del Giocatore

1.3 Dadi

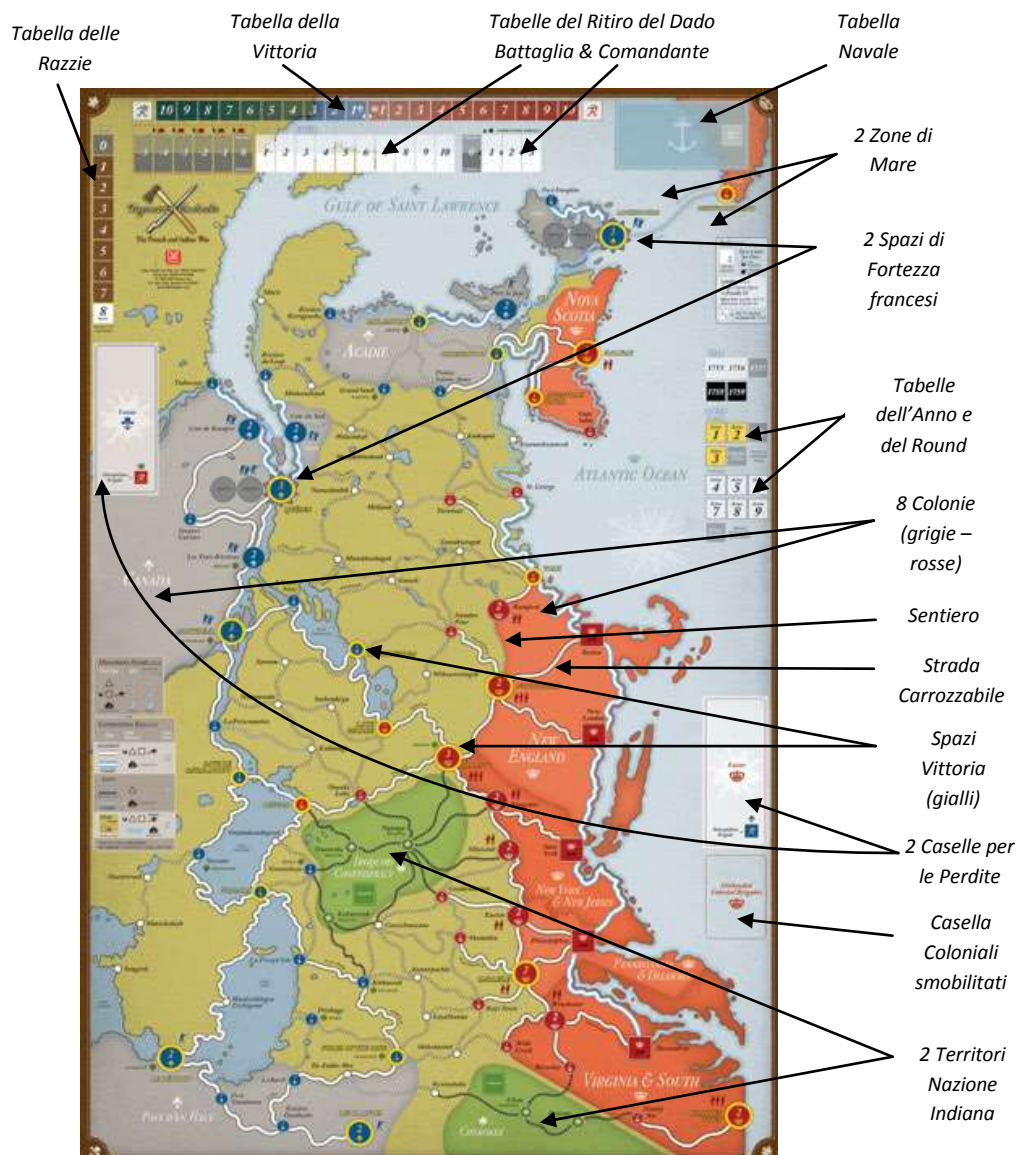
Il gioco include sei dadi personalizzati, usati per le Razzie (9.0), la Battaglia (13.0), Perdita dei Comandanti (13.5.1), ed il Recupero (14.2).

FACCE DEI DADI



2.0 La Mappa di Gioco

Il gioco si svolge su una mappa dell'epoca che riproduce la parte nordorientale del Nord America che va dall'Alto Mississippi al Golfo di San Lorenzo ed alla Carolina del Sud lungo la Costa Atlantica. La mappa è di punto in punto; ciascun punto è uno spazio, che ha un nome e può essere occupato dalle unità. I nomi delle località francesi, britanniche ed indiane del diciottesimo secolo spesso differiscono dai nomi moderni. La mappa contiene anche varie tabelle, caselle e luoghi dove si pongono segnalini e che si useranno nel corso del gioco.



2.1 Spazi

2.1.1 Spazi Originari

Uno spazio rosso con simbolo di corona è uno Spazio Originario Britannico; uno spazio blu con simbolo di giglio è uno Spazio Originario Francese.

2.1.2 Controllo degli Spazi



Uno spazio può essere controllato da una fazione o neutrale. Ciascuna fazione controlla i suoi Spazi Originari per default. Tutti gli altri spazi sono neutrali per default. Un segnalino controllo britannico o francese su uno spazio indica il controllo da parte del britannico o del francese, rispettivamente.

Se unità di una fazione occupano da sole uno spazio nemico, questo viene catturato e cambia di controllo; ponete un segnalino controllo della fazione appropriata. Rimuovete il segnalino controllo se la fazione Originaria occupa da sola lo spazio. Ogni volta che uno Spazio Vittoria (2.1.9) cambia di controllo, la fazione che va a controllarlo ottiene Punti Vittoria (VP) pari al valore dello spazio. Se tutte le unità nemiche lasciano uno spazio Abitato catturato, il controllo torna alla sua fazione Originaria.

I segnalini Controllo non possono mai essere posti sulle basi o in Spazi di Terre Selvagge.



2.1.3 Spazi di Terre Selvagge

Un piccolo spazio circolare bianco è uno Spazio di Terre Selvagge.

2.1.4 Avamposto



Uno Spazio Originario circolare piccolo è un Avamposto. Ciascun Avamposto ha un valore di Razzia di 1.



2.1.5 Spazi Abitati

Spazio Originario circolare grande è uno Spazio Abitato. Ciascun Spazio Abitato ha un numero che ne indica il valore per le Razzie e per i Quartieri Invernali. Le figure accanto allo spazio mostrano la Milizia amica per quello spazio (13.2.1).

2.1.6 Spazi Costieri

Qualsiasi spazio confinante con una Zona di Mare (2.3) è uno Spazio Costiero, oltre alle altre caratteristiche. Uno Spazio Costiero è considerato adiacente alla Zona di Mare con la quale confina.



2.1.7 Basi Britanniche

Uno spazio quadrato rosso con simbolo di corona è una Base Britannica. Tutte le Basi sono spazi Costieri. *Le unità francesi non possono entrare in una Base.*

2.1.8 Villaggi Indiani



Vi sono due tipi di Villaggi Indiani: spazi di Villaggio Indiano (Spazio circolare verde con un simbolo di foglia); e Villaggi Indiani che si trovano *nello Spazio Originario di una fazione* (simbolo di foglia accanto allo spazio). Ciascun Villaggio Indiano ha un'unità Indiana (3.1.1) o Nazione (8.0) collegata. Il nome dell'unità o Nazione indiana è scritto in lettere maiuscole verdi accanto allo spazio.

2.1.9 Spazi Vittoria



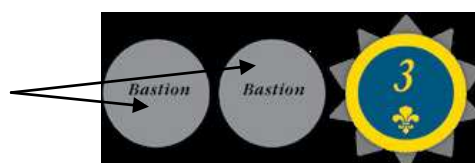
Un Avamposto britannico o francese, uno Spazio Abitato, o una Fortezza con un contorno grosso in giallo è uno Spazio Vittoria. Quando uno Spazio Vittoria cambia di controllo, la fazione che va a controllarlo ottiene VP pari al suo valore.

2.1.10 Spazi Fortezza Francesi

Uno Spazio Abitato francese con contorno a forma di stella è una Fortezza. Ciascuna Fortezza inizia con due Bastioni (3.4) su spazi circolari accanto ad essi.

Per prendere il controllo di uno Spazio Fortezza, entrambi i suoi Bastioni devono essere eliminati (13.9). Successivamente, *diventa solo Spazio Abitato* (2.1.5) per il resto della partita: può cambiare di controllo normalmente (la Ritirata del Difensore non viene più annullata) ed è consentita la Costruzione del Forte (12.0) in quello spazio.

Spazi per i Bastioni



2.2 Collegamenti

Le unità muovono tra gli spazi mediante Collegamenti (*Flotte: vedere 2.2.4 Collegamenti Costieri*). Vi sono tre tipi di Collegamenti; Strade Carrozzabili, Sentieri e Strade. Ciascun tipo ha specifici limiti (10.1-10.2).

2.2.1 Strade Carrozzabili

Una linea continua spessa è una Strada Carrozzabile. Qualsiasi unità può muovere lungo Strade Carrozzabili.



2.2.2 Sentieri

Una linea sottile punteggiata è un Sentiero. Solo le unità Leggere possono muovere lungo i Sentieri. Inoltre, le Flotte possono muovere lungo le Rotte Costiere (Strada Carrozzabile o Sentiero Costiero) (2.2.4).

I Sentieri di colore grigio scuro collegano gli spazi a Villaggi delle Nazioni Indiane (8.0).



2.2.3 Strade

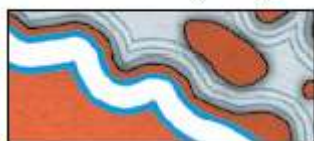


Una pedina di Strada può essere aggiunta ad un Sentiero mediante la Costruzione (12.0). Un Sentiero con una pedina di Strada su di esso è a tutti gli effetti una Strada. Le pedine di Strada sono permanenti.

2.2.4 Collegamenti Costieri

Un Sentiero o Strada Carrozzabile confinante con una Zona di Mare è una Rotta Costiera. Ha contorno blu (invece di nero). Le Rotte Costiere sono trattati come normali Sentieri o Strade Carrozzabili, ma in aggiunta le Flotte possono muovere lungo di essi entro una azione di Movimento di Armata.

Strada Carrozzabile
Costiera



Sentiero Costiero



2.3 Zone di Mare (SZ) e Casella Mare

La mappa include due Zone di Mare (SZ): l'Oceano Atlantico ed il Golfo di San Lorenzo. Le SZ sono distinte dalle altre zone di acqua per il loro colore più chiaro e contorno concentrico.

Una *linea blu di colore più scuro tra gli spazi di Newfoundland e Louisbourg* indica il confine tra le due SZ, come per il colore blu scuro tra le due SZ appena sopra la Nuova Scozia. La SZ del Golfo di San Lorenzo termina ad occidente nello spazio del Québec. La SZ dell'Oceano Atlantico termina a sud nello spazio di Charles Town.

La Casella Mare nell'area in alto a destra della mappa viene usata dalle unità che effettuano il movimento Navale (10.6). Tutte le unità di una fazione che si trovano nella casella Mare sono trattate come *un gruppo* (3.0.3).

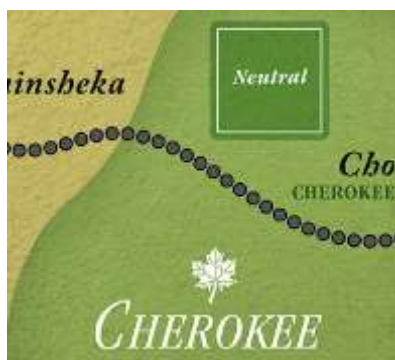
2.4 Colonie

Un'area di terra sfondo rosso (britannica) o grigio (francese) è una Colonia. Ciascuna Colonia appartiene ad una fazione ed ha un nome. Gli Spazi Originari (2.1.1) si trovano nelle Colonie, eccetto per alcuni Avamposti (2.1.4). Vi sono cinque Colonie britanniche: New England, New York & New Jersey, Pennsylvania & Delaware, Virginia & South, e Nova Scotia. *Nova Scotia lo spazio di Newfoundland*. Vi sono tra Colonie francesi: Acadie, Canada, e Pays d'en Haut. *Acadie include gli spazi di Port la Joye, Port Dauphin e Louisbourg*.



2.5 Territori della Nazione Indiana

Un'area di terra di colore verde chiaro è un territorio della Nazione Indiana, che contiene i suoi Villaggi Indiani. Tutti gli spazi nel territorio di una Nazione Indiana sono *neutrali* ad inizio gioco (8.0).



3.0 Unità

Un'unità è una pedina del gioco che può muovere o prendere parte ad una Battaglia. Il giocatore britannico controlla le unità rosse britanniche e quelle marrone Coloniali britanniche. Il giocatore francese controlla le unità francesi di colore grigio chiaro. *Le unità sono di tre forme: triangolare, quadrata e circolare.* Eccezione: Comandanti (3.7). Le forme delle unità hanno un impatto importante sul gioco. un tipo di unità può muovere a meno che non sia indicato diversamente (tabella 10.2).

3.0.1 Tipi di Unità

Ogni forma include vari tipi di unità sotto descritte. I tipi di unità si usano per i controlli dei Colpi (13.3.4), l'assegnazione dei Colpi (13.4), ritorno dalla casella Perdite (17.2 #8), e combinazione delle unità Ridotte (13.2.3). Anche altri aspetti del gioco fanno riferimento ad un tipo particolare di unità (es. Costruzione, Razzie, ecc.).

3.0.2 Unità a Forza Piena e Ridotta

Gran parte delle unità hanno due lati: Piena Forza; e Ridotta (macchia di sangue). Ogni unità inizia a Piena Forza. Quando subisce un Colpo, viene girata sul lato a forza Ridotta. Eccezione: unità Indiane (3.1.1).

Quando un'unità Ridotta subisce un Colpo, eliminatela (13.4.1). Eccetto per quanto indicato diversamente, trattate le unità a Forza Piena e quelle a forza Ridotta allo stesso modo. Le unità entrano sempre in gioco a Piena forza, incluse le unità riportate in gioco dalla casella Perdite mediante una carta evento, o le Brigate Coloniali Smobilizzate.



3.0.3 Gruppi

Per gruppo di unità si intende tutte le unità di una fazione che sono nello stesso spazio, o tutte le unità che stanno correntemente svolgendo un'Azione (questo può anche essere una singola unità).

3.1 Unità Leggere

Le unità Leggere sono triangolari e sono di due tipi:

- **Indiane:** Britanniche o francesi, con striscia verde.
- **Non-Indiane:** Britanniche, Coloniali britanniche e francesi.

Le Razzie (9.0) possono essere effettuate solamente dalle Unità Leggere.



La differenza di colore tra le unità Leggere britanniche non-Indiane ha rilevanza solamente per il piazzamento dei pool (5.2), per i gettoni Capricci della Guerra (15.2.1, 16.2.1), e per il piazzamento delle unità (15.3, 16.3).

3.1.1 Unità Indiane



Le unità indiane sono sempre controllate da una fazione quando sono sulla mappa. *Non hanno lato a forza Ridotta* e sono eliminate se subiscono un Colpo (13.4.1). Ciascuna unità indiana è legata ad un Villaggio Indiano (2.1.8).

3.1.2 Unità della Nazione Indiana



Un'unità indiana con un simbolo di foglia appartiene ad una delle due Nazioni indiane (8.0). Queste unità hanno due lati per rappresentare il possibile controllo da una delle fazioni (lato rosso per il controllo britannico e lato grigio chiaro per il controllo francese). Non hanno lato a forza Ridotta.

3.2 Brigate

Le unità Brigate sono quadrate e sono di due tipi:

- **Metropolitana:** Britannica (simbolo di corona); e francese (icona del giglio). Queste unità causano la pesca di un chit Guerra in Europa (WIE) (18.3.1) quando solo eliminate. Alcune Brigate Metropolitane hanno una mezzaluna color oro che consente ad un Comandante di entrare in gioco (15.2.2).
- **Non-Metropolitana:** Britanniche Coloniali con il nome della Colonia corrispondente; e "Canadiens" francesi. La Costruzione (12.0) può essere effettuata solamente da Brigate.



3.2.1 Brigate Highland



Le Brigate Highland britanniche (con lettera "H") sono *considerate Brigate Metropolitane* per tutti gli aspetti del gioco. inoltre, hanno una capacità di *ritirare il dado* (13.5). Effettuano il loro tiro di dado in Battaglia *prima* delle altre Brigate Metropolitane (13.3.3). Durante una Battaglia, il primo Colpo *ottenuto* su una Brigata Metropolitana viene assegnato prioritariamente ad una Brigata Highland (13.3.4).

3.3 Artiglieria



L'artiglieria viene rappresentata da unità circolari. Sono le uniche unità che possono Colpire i Bastioni (13.3.4).

Hanno accesso limitato alla Strada (10.1) e sono eliminate prima in una Rotta (13.8).

3.4 Bastioni



Le unità francesi circolari con striscia blu scura sono Bastioni. Tirano in Battaglia come le altre unità ma non possono muovere. Due Bastioni sono posti accanto ad ogni Fortezza all'inizio del gioco (non possono mai essere rimpiazzati o riparati). Impediscono la Sopraffazione (10.3.2). *Fintanto che è presente ancora un Bastione al termine di una Battaglia, questo impedisce al difensore di ritirarsi* (13.9).

3.5 Forti



I Forti sono unità circolari. Tirano in Battaglia come le altre unità ma non possono muovere. Vi può essere *un solo Forte per spazio*. I Forti possono essere costruiti/girati a Piena Forza (12.0) eccetto in uno Spazio di Fortezza (2.1.10).

Impediscono la Sopraffazione (10.3.2). Quando si combatte contro un Forte nemico, un gruppo privo di un'unità di Artiglieria ottiene una o due Penalità di Battaglia (13.3.2). Uno Spazio di Terre Selvagge *con un Forte* vale 1 punto Razzia.

3.6 Flotte



Le Flotte sono unità circolari. Possono occupare solamente Spazi Costieri o la casella Mare. Il Movimento Navale (10.6) può essere effettuato solo dalle Flotte ed unità trasportate. Quando usano il Movimento di Armata, le Flotte possono muovere solamente lungo i Collegamenti *Costieri* (2.2.4).

3.7 Comandanti



I Comandanti sono pedine più piccole e *la loro forma non conta per le regole del gioco*. I Comandanti iniziano sulla mappa o entrano in gioco con le Brigate amiche (15.2.2).

Ciascun Comandante ha un valore di 1-3 stampato sul lato visibile della pedina per i ritiri in Battaglia (13.5) ed il Recupero (14.2), assieme ad una o entrambe le icone di ritiro (triangolo e/o quadrato).

Un'unità Comandante deve sempre essere raggruppata con un'unità amica *di un altro tipo* al termine de: la Fase di Azione della sua fazione (7.2) o Reazione (7.3.6), Battaglia (13.4.2), LR Arrivo Flotta (15.0), e Ritorno nelle Colonie (17.3). Altrimenti *viene rimosso dal gioco*. I Comandanti non tirano dadi in Battaglia e non possono essere colpiti.

4.0 La Sequenza di Gioco

4.1 Anno di Gioco

Una partita in *Baionette & Tomahawk* viene misurata in Anni; uno scenario può durare uno o più Anni. Ciascun Anno è composto da 9 Round di Azione (AR) e 3 Round Logistici (LR).

La mappa del gioco contiene una tabella Anno ed una tabella Round, con i segnalini corrispondenti. Sulla tabella dei Round, gli AR sono gialli (costruzione) e bianchi (Campagna), ed i LR sono grigi.

4.2 Round di Azione (AR)

Durante un AR, i giocatori pescano e giocano carte e svolgono Azioni. Le Battaglie risultanti sono poi risolte. I primi tre AR in un Anno costituiscono la Stagione di Costruzione, nella quale i giocatori ricevono carte con Punti Azione (AP) limitati. I rimanenti 6 AR costituiscono la Stagione Campagna, nella quale i giocatori ricevono carte con più AP.

4.3 Round Logistici (LR)

Vi sono tre LR in un Anno; ciascuno ha luogo in un momento predefinito durante l'Anno ed include varie procedure:

- **Arrivo della Flotta** (dopo AR2): Le Flotte ed i rinforzi britannici e francesi sono pescati e posti sulla mappa (15.0).
- **Reclutamento dei Coloniali** (dopo AR3): Pescate i rinforzi Coloniali e rimettete in gioco le Brigate Coloniali Smobilitate (16.0).
- **Quartieri Invernali** (dopo AR9): Verifica della Vittoria per determinare se un giocatore ha vinto. Le unità tornano nelle Colonie amiche e Villaggi Indiani. Svolgete i compiti amministrativi di fine Anno (17.0).

5.0 Piazzamento

I giocatori dovrebbero sedere con la mappa posta orizzontalmente tra di loro, con il giocatore britannico vicino alla SZ Oceano Indiano ed il francese vicino alla Colonia del Canada.

5.1 Unità e Segnalini

Ciascun giocatore pone le sue unità e segnalini a seconda delle Informazioni dello Scenario per lo scenario scelto. Notate che tutti gli Scenari usano il Piazzamento Indiano oltre agli specifici piazzamenti britannici e francesi.

5.2 I Pool

Consultando la scheda dello Scenario per il numero e tipo di unità e segnalini, formate i seguenti pool e piazzateli come illustrato nella pagina successiva.

Indiani Neutrali: Le unità Nazione Indiana Cherokee ed Irochesi (3.1.2)

Flotte: Le Flotte di entrambe le fazioni ed il gettone circolare Capricci della Guerra (VoW) (15.2.1) se indicato.

Britannico:

- Brigate Metropolitane (incluse Highland se indicato), gettoni quadrati VoW (15.2.1)
- Brigate Coloniali e gettoni VoW Coloniali (16.2.1)
- Unità Leggere Coloniali
- Artiglieria
- Forti
- Comandanti, a faccia in giù
- Tutti i segnalini britannici Guerra in Europa (18.3), a faccia in giù

Se indicato:

- Brigate Coloniali Bonus VoW (17.5)
- Unità Leggere

Francese:

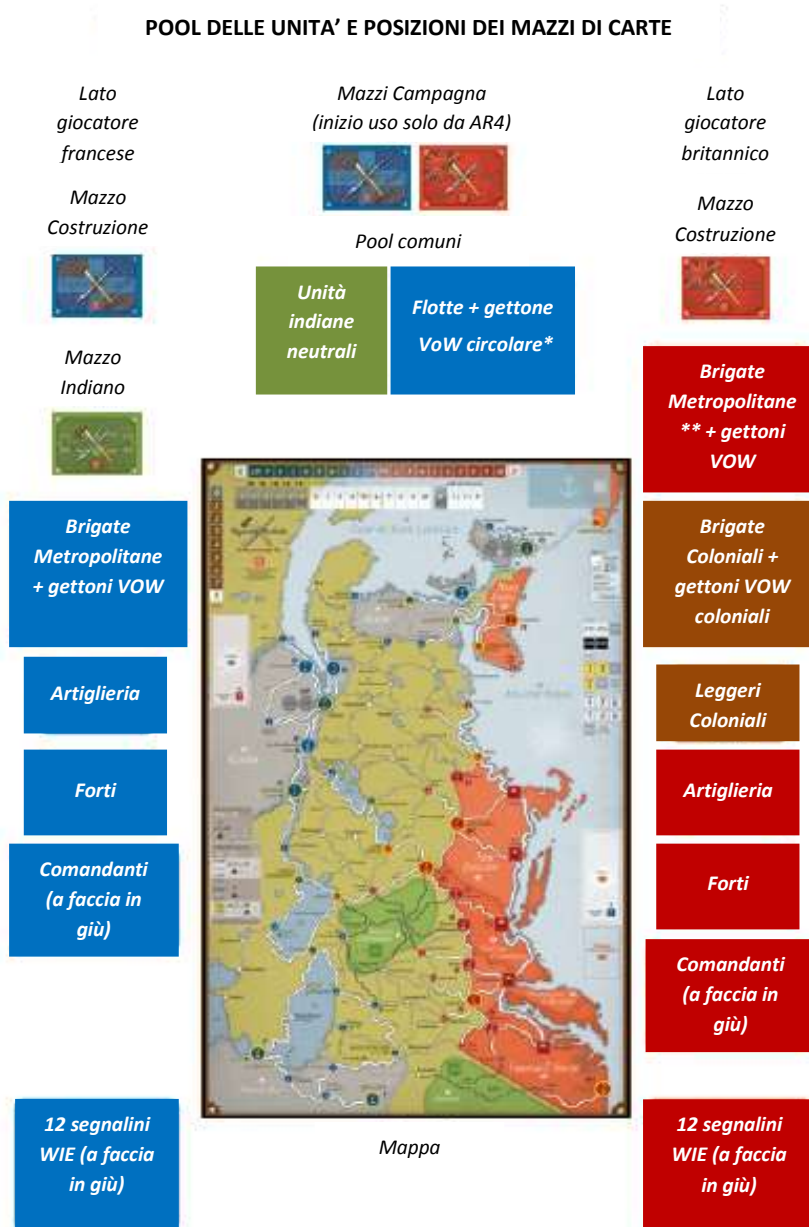
- Brigate Metropolitane e gettoni quadrati VoW (15.2.1)
- Artiglieria
- Forti
- Comandanti, a faccia in giù
- Tutti i segnalini francesi Guerra in Europa (18.3), a faccia in giù

5.3 Preparazione delle Tabelle e dei Mazzi di Carte

- Sulla tabella Anno, ponete il segnalino Anno secondo l'Anno iniziale dello scenario scelto.
- Sulla tabella Round, ponete il segnalino Round nella posizione Azione 1 (per AR1).
- Ponete il segnalino Vittoria sulla tabella Vittoria come indicato dalle Informazioni dello Scenario.
- Ponete il segnalino Punti Razzia di ciascuna fazione nello 0 sulla tabella Razzia.
- Ponete il segnalino Mari Aperti (10.6.2), lato francese visibile, nella posizione indicata nella casella Mare (2.3).
- Preparate mazzi di 5 carte (6.0), usando *solo le carte indicate dalle Informazioni dello Scenario*. Formate il Mazzo Indiano con *tutte* le carte indiane. Formate i Mazzi Costruzione britannico e francese prendendo le loro carte con il simbolo Costruzione. Formate i

Mazzi Campagna britannico e francese usando le loro rimanenti carte. Mescolate ogni mazzo. Ponete il Mazza Costruzione ed il Mazza Indiano davanti al giocatore corrispondente ed i Mazzi Campagna accanto al bordo alto della mappa.

- Seguite la Procedura del Round di Azione (7.1) per il AR1.



* Il gettone VOW circolare non viene usato in tutti gli scenari.

** Include Highland se indicato

Altri pool se indicati:

Brigate Coloniali Bonus VOW, unità Leggere britanniche (rosse)

6.0 Le Carte

Vi sono tre tipi di carte: britanniche (rosse), francesi (blu) ed indiane (verdi). Le carte consentono alle unità di compiere Azioni e far accadere Eventi durante gli AR.

Le carte includono:

- **Icona della Fazione:** britannica (corona), francese (giglio), o indiano (foglia).
- **Punto(i) Azione:** il simbolo di uno o più AP (7.3), eccetto la carta indiana #54.
- **Valore di Iniziativa:** una faccia di dado standard a 6 facce nella parte bassa centrale delle carte britanniche e francesi, che si usa per determinare l'iniziativa in ciascun AR.
- **Numero della Carta:** in basso a destra, per riferimento solamente.

Alcune carte possono includere:

- **Evento:** il titolo di un Evento storico (in alto al centro) e le istruzioni da seguire quando si gioca l'Evento.
- **Icona Evento "Inizio AR":** quando è presente sopra le istruzioni dell'evento, indica che quel particolare Evento accade prima che qualsiasi giocatore inizi la sua fase di Azione (7.1 #5).
- **Icona Mazza Costruzione:** Identifica le carte che appartengono al Mazza Costruzione usato negli AR1-AR3. Le carte prive di tale icona fanno parte del Mazza Campagna usato negli AR4-AR9.
- **Icona(e) dell'Anno(i):** Indica che la carta viene usata solo in uno specifico Anno(i). *Le carte prive di tale icona si usano ogni Anno.* Il piazzamento di ciascun scenario indica quali carte sono usate.



6.0.1 Carte Riserva

Ciascun giocatore ottiene una singola carta Riserva all'inizio di ciascun Anno (7.1, prima di iniziare le fasi del AR1). Può essere sostituita dalla carta pescata in qualsiasi AR (7.1 #2). Un giocatore può avere solamente *una carta Riserva in un dato momento*. Ogni giocatore scarta la sua carta Riserva durante il LR Quartieri Invernali (17.4).

7.0 Round di Azione (AR)

Durante un AR, ciascun giocatore gioca una carta della sua fazione, usa i suoi AP per svolgere Azioni, ed implementa il suo Evento (se possibile). Il francese lo fa anche con una carta indiana.

7.1 Procedura degli AR

Prima del punto 1 del primo AR dell'Anno solamente (AR1): Ogni giocatore pesca due carte dal suo mazzo Costruzione, ne sceglie una come sua Riserva, e scarta le altre senza rivelarle. Non si pesca alcuna carta indiana in questo momento.

PUNTI DI OGNI AR (incluso il AR1)

1. Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo della sua fazione (dal suo *Mazzo Costruzioni* negli AR1-AR3 oppure dal suo *Mazzo Campagna* negli AR4-AR9). Il giocatore francese pesca anche una carta indiana. I giocatori possono guardare le carte che pescano ma non le rivelano in altro modo.
2. Ogni giocatore sceglie la sua carta Riserva o quella appena pescata da giocare, ponendola a faccia in giù sulla mappa. L'altra carta diviene la sua Riserva per il AR successivo. Il francese pone la carta indiana pescata a faccia in giù accanto alla sua carta francese.
3. Rivelate tutte e tre le carte in gioco (britannica, francese, ed indiana).
4. La fazione che ha il valore di Iniziativa superiore (la faccia del dado) sulla sua carta ottiene l'Iniziativa per il AR corrente. *In caso di parità, il francese ottiene l'Iniziativa.* Il giocatore che ha l'Iniziativa sceglie chi sarà il Primo Giocatore per questo AR. L'altro giocatore è il Secondo Giocatore.

5. Risolvete gli Eventi "Inizio AR" sulle carte (Primo Giocatore, seguito dal Secondo Giocatore).
6. Il Primo Giocatore svolge la sua Fase di Azione (7.2).
7. Il Secondo Giocatore svolge la sua Fase di Azione (7.2).
8. Il Primo Giocatore può usare poi un AP Reazione (7.3.6), se possibile.
9. Risolvete le Battaglie (13.0).
10. Svolgete i punti di fine-AR (14.0).

7.2 Procedura della Fase di Azione

PUNTI SVOLTI DALLA FAZIONE ATTIVA

1. Tutte le unità amiche correntemente nella casella Mare *devono Sbarcare* (10.6.1).
2. Se francese, usate gli AP sulla carta indiana per svolgere Azioni solamente con unità indiane controllate dal francese.
3. Se Primo Giocatore, decidete se tenere un AP per Reazione. Se lo fate, scegliete un AP sulla carta fazione in gioco e ponete su di essa un segnalino Reazione (7.3.6).
4. Svolgete le Azioni con gli AP rimanenti sulla carta fazione in gioco, implementando l'Evento della carta quando e se giocabile.



7.2.1 Stanchezza

Ponete un segnalino Stanco su tutte le unità che *effettuano una Azione o Sbarco* durante la Fase di Azione, per ricordare che non possono prendere parte ad un'altra Azione nel AR corrente (7.3).

7.3 Punti Azione (AP)

Una fazione può svolgere tante Azioni quanti Punti Azione (AP) ha a disposizione sulla sua carta che ha giocato (più gli AP sulla carta indiana se francese). Non è necessario usare gli AP nell'ordine elencato sulla carta, e tutti gli AP sono opzionali. Gli AP di carte in gioco non usati nel AR corrente sono persi.

Ciascun AP attiva un gruppo (3.0.3), consentendogli di svolgere un'Azione. Varie Azioni hanno restrizioni sul numero e tipo di unità che possono svolgerle. Ciascuna unità che partecipa all'Azione deve poterla svolgere, e ciascuna unità può svolgere una sola Azione per AR. Gli AP britannici e francesi possono attivare indiani sotto il loro controllo, soggetti alle normali restrizioni basati sul tipo di AP. *Gli AP indiani possono attivare solamente unità indiane.*

7.3.1 Tipi Base di Punti Azione

Vi sono due tipi base di AP:



AP Armata (quadrato): può attivare un gruppo composto da qualsiasi tipo di unità.



AP Leggere (triangolo): Può attivare un gruppo composto *solo da unità Leggere*, anche con l'aggiunta di un *singolo* Comandante (10.5). Le unità attivate possono essere scelte da un qualsiasi gruppo, incluso uno che contiene anche unità non Leggere. Solo un AP Leggere consente ad un'unità Leggera di svolgere una Razzia (9.0).

7.3.2 AP Indiani



Una variante del AP Leggere (triangolo vuoto) che può attivare *una singola unità indiana*; oppure un gruppo di unità *della stessa Nazione Indiana* (8.0). Consente la Razzia (9.0).

7.3.3 AP Navale/Armata



Una variante dell'AP Armata (simbolo di ancora) che consente il Movimento Navale (10.6). *Può anche essere usato come AP Armata standard.*

7.3.4 AP Doppio Movimento ("2x")



Qualsiasi AP che la indicazione "2x" *raddoppia la capacità di movimento delle unità che attiva*. Pertanto, un gruppo attivato da un AP "2x" può:

- Muovere sino al doppio del suo Limite Punti Movimento (10.2).
- Razziare sino al doppio della distanza (9.1), se AP Leggere o Indiano.
- Fare Movimento Navale (10.6) e di Terra *nello stesso AR*, se AP Navale.

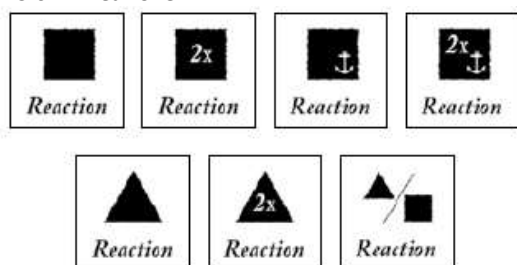
In alternativa, un AP "2x" può essere usato come AP normale del suo tipo senza benefici aggiuntivi.

7.3.5 AP francese Leggere/Armata



Può essere usato come AP Leggere o AP Armata.

7.3.6 AP Reazione



Il Primo Giocatore può scegliere di conservare un AP della sua carta di fazione per la Reazione (non un AP indiano). Quando lo fa, pone un segnalino Reazione con lo stesso simbolo dell'AP scelto sull'AP conservato per la Reazione. Un AP Reazione è consentito anche se vi è un solo AP sulla carta del giocatore.

Quando il Secondo Giocatore ha completato la sua Fase di Azione (7.2), il Primo Giocatore può usare il suo AP Reazione per una Azione finale. Poi rimuovete il segnalino Reazione dalla carta.

7.3.7 Azioni Consentite da ciascun Tipo di AP

TIPO DI AP	AZIONI CONSENTITE
	• Razzia (9.0) • Movimento Leggere (10.5)
	• Movimento di Armata (10.4) • Radunare le Truppe (11.0) • Costruzione (12.0)
	• Movimento di Armata (10.4) • Movimento Navale (10.6) • Radunare le Truppe (11.0) • Costruzione (12.0)

7.4 Eventi nelle Carte

Quando è implementabile, l'Evento di una carta viene risolto *in aggiunta* agli AP della carta.

Un Evento che ha una icona "Inizio AR" deve essere risolto nel punto #5 della procedura AR (7.1). Il Primo Giocatore risolve il suo evento "Inizio AR" per primo, seguito dal Secondo Giocatore.

Altri Eventi possono essere risolti durante le Azioni correlate (7.2 Fase di Azione), oppure durante le Battaglie.

8.0 Nazioni Indiane

Il gioco include due Nazioni Indiane: Cherokee e Confederazione Irochese. Le Nazioni Indiane sono *neutrali* all'inizio del gioco e le loro unità indiane (3.1.2) non iniziano sulla mappa.

Una Nazione Indiana si unisce ad una fazione quando:

- Si rispettano le condizioni di un Evento Diplomazia Indiana (carte #13, 19, 29, o 38). Se la Nazione Indiana è neutrale, la fazione specificata nell'Evento ottiene il controllo di essa (svolgete una Procedura di Controllo di Nazione Indiana).
- Un gruppo entra in un Villaggio di una *Nazione Indiana Neutrale* (mediante un sentiero grigio scuro). Il gruppo si deve fermare. La fazione *avversaria* ottiene immediatamente il controllo di quella Nazione Indiana (la Procedura di Controllo di Nazione Indiana aggiunge una unità indiana a tutti i Villaggi di quella Nazione). A meno che l'unità indiana aggiunta al Villaggio non sia Sopraffatta (10.3.2), si avrà una Battaglia nel punto 9 del AR.

8.1 Procedura di Controllo di Nazione Indiana

Ponete il segnalino controllo della nazione controllante nello spazio "Neutrale" del Territorio della Nazione Indiana (non nei Villaggi). Aggiungete una *singola* unità indiana di quella Nazione in ciascuno dei suoi Villaggi *con il colore della fazione controllante visibile*.

Ciascun Villaggio ed unità di questa Nazione Indiana è considerato amico alla fazione controllante *sino al termine della partita*. Se alcuni o tutti i Villaggio di quella Nazione divengono controllati dal nemico, il segnalino controllo sulla casella "Neutrale" rimane (è permanente una volta posto).

9.0 Razzie

È necessario un *AP Leggeri o Indiano* per ciascuna Razzia, attivando una *singola* unità Leggera. Il bersaglio del Razzia può essere:

- Uno Spazio Originario nemico (2.1.1), anche se amico controllato.
- Uno spazio di Terre Selvagge contenente un Forte nemico.

Uno spazio può subire una razzia con successo *una sola volta per Anno*. I tentativi di razzia contro uno spazio possono proseguire sino a quando uno di essi non ha successo. Una Razzi che ha successo conferisce Punti Razzia (9.3). Le Razzie non influenzano il controllo degli spazi attaccati o degli spazi attraverso cui si muove. Le Razzie non contano per i Limiti di Collegamento (10.1).

Si può avere Nessun Colpo (13.4) quale risultato dei tiri di dado per l'Intercettazione e la Razzia.

9.1 procedura della Razzia

PER EFFETTUARE UNA RAZZIA:
1. Attivate una <i>singola</i> unità Leggera come consentito dal tipo di AP Leggeri usati (7.3.1, 7.3.2).
2. Muovete quell'unità sino al suo Limite di 3 Punti Movimento (10.2) allo spazio bersaglio, verificando per l'Intercettazione (9.2) <i>in ciascuno spazio</i> , incluso lo spazio di partenza. "2x" AP Leggeri / "2x" AP Indiani (7.3.4): <i>raddoppia il Limite di Punti Movimento</i> per l'unità che effettua la razzia.
3. Risolvere la Razzia (9.3).

9.2 Intercettazione

Si può effettuare un tiro di dado per l'Intercettazione *contro tutti gli spazi occupati dal nemico* che l'unità che effettua la razzia trova durante la sua Razzia, inclusi il suo spazio di partenza e quello bersaglio. Tirate per l'Intercettazione contro un'unità che effettua la razzia *solo nel suo percorso allo spazio bersaglio* (mai nella via del ritorno). Le unità Stanche possono Intercettare.

Per ogni spazio quadrato dove si può avere una Intercettazione, l'avversario tira un dado:

IL NEMICO NELLO SPAZIO INCLUDE:	UNITA' CHE EFFETTUA IL RAZZIA INTERCETTATA CON:
Almeno una unità <i>Leggera</i>	  
Unità non Leggere	
Nessuna unità o solo Milizia	<i>Non è possibile tirare per l'Intercettazione</i>

Se intercettato, il tentativo di Razzia fallisce e l'unità che effettua la razzia torna nel suo spazio di partenza. Ponete un segnalino Stanco sull'unità che ha tentato la razzia. Se non viene intercettato, l'unità che effettua la razzia muove nello spazio successivo verso il suo bersaglio (se possibile, tirate per l'Intercettazione contro di essa).

Un'unità che Intercetta non diventa Stanca. Può ritirare per l'Intercettazione se un'altra unità che tenta la razzia entra nel suo spazio.

9.3 Risoluzione della Razzia

Se l'unità che effettua la razzia non viene intercettata nello spazio bersaglio, il giocatore che effettua la razzia tira un dado:

LA RAZZIA HA SUCCESSO CON:
   

Se la Razzia fallisce, l'unità che effettua la razzia *torna nel suo spazio di partenza*. Ponete un segnalino Stanco su quell'unità.



Se la Razzia ha successo, e l'unità che effettua la razzia *non è indiana*, anch'essa torna nel suo spazio di partenza. Ponete un segnalino Stanco su quell'unità. Se è un'unità indiana, viene posta nella *Casella Perdite amica* (cioè i razziatori tornano a casa col bottino). Ponete un segnalino Razzia della fazione appropriata

nello spazio bersaglio che ha subito la Razzia che ha avuto successo. Si assegnano Punti Razzia pari al valore dello spazio alla fazione che ha effettuato la razzia. Uno spazio di Terre Selvagge con un Forte vale 1 Punto Razzia.



La fazione che effettua la razzia ottiene Punti Razzia spostando la sua pedina in avanti sulla tabella della Razzia. Una fazione la cui pedina raggiunge la fine di questa tabella *ottiene immediatamente un VP* registrato sulla Tabella della Vittoria. Poi la sua pedina torna a 0 sulla tabella del Razzia e può tornare ad avanzare ancora con i rimanenti Punti Razzia.

10.0 Movimento

Durante la sua Fase di Azione (o Reazione), un gruppo può effettuare una di queste Azioni per muovere da uno spazio all'altro: Movimento di Armata (10.4), Movimento Leggere (10.5) o Movimento Navale (10.6).

L'Azione scelta deve essere consentita dal tipo di AP usato (7.3.7).

Il movimento avviene su Collegamenti o nella casella Mare. Il Movimento su Collegamenti è soggetto al Limite di Collegamento (10.1), al tipo di Limite Punto Movimento/Collegamento (10.2) ed alle restrizioni del movimento (10.2.1).

10.1 Limiti di Collegamento

Vi è un numero massimo di unità di una singola fazione che possono muovere lungo ciascun Collegamento durante un AR.

NUMERO MASSIMO DI UNITA' SU:	
Sentiero	4
Strada	8 Può includere massimo una Artiglieria
Strada Carrozzabile	16

Non contate i Comandanti, le unità che effettuano Razzia (9.0), oppure le unità della fazione avversaria che hanno già mosso.

10.2 Movimento Lungo Collegamenti

Il movimento lungo Collegamenti (2.2) rappresenta il movimento via terra e costiero. Viene misurato in Punti Movimento (MP); ciascun MP consente ad un gruppo di muovere lungo un *Collegamento* raggiungendo uno spazio adiacente. Ciascuna unità in un gruppo può muovere sino al suo *Limite di MP*. Un'unità non deve necessariamente usare tutti i suoi MP.

TIPO DI UNITA'	LIMITE DI MP	TIPO DI COLLEGAMENTO CONSENTITO
Artiglieria, Brigate, e Comandanti	2	Strade e Strade Carrozzabili
Flotte che usano il Movimento di Armata	2	Collegamenti Costieri (2.2.4)
Unità Leggere	3	Qualsiasi
Forti e Bastioni	0	-

Per muovere un gruppo di 1 MP, ponetelo in uno spazio sull'altro lato del Collegamento adiacente al suo spazio di partenza. Un gruppo che sta muovendo prende immediatamente il controllo di qualsiasi Avamposto controllato dal nemico o Villaggio indiano vuoti nel o attraverso il quale muove. Ponete un segnalino controllo (2.1.2) della fazione che sta muovendo nello spazio. Se tutte le unità in uno Spazio Abitato catturato ne escono, *rimuovete immediatamente il segnalino controllo dallo spazio* (2.1.2). La fazione che sta muovendo perde anche VP pari al valore dello spazio se questo è uno Spazio Vittoria.

Se vi sono unità nemiche/Milizia in uno spazio dove entra, *deve fermarsi ed attaccare* (10.7). **Eccezione: Sopraffazione (10.3.2).**

10.2.1 Restrizioni al Movimento

- Un gruppo con unità nemiche nel suo spazio *non può muovere*. Comunque, se il gruppo supera per numero il nemico (10.3.1), alcune o tutte le sue unità possono fare Movimento Navale (10.6), o muovere. **Eccezione: un gruppo britannico in uno spazio di Fortezza nemico può muovere senza superare per numero il nemico.** Un gruppo non può spendere il suo primo MP su un Collegamento *usato dalle unità nemiche per entrare nel suo spazio* in questo AR. Se tutte le unità della fazione muovono fuori dallo spazio, rimuovete il segnalino Battaglia (10.7).
- Un gruppo attivato per il movimento non può mai dividersi per usare *Collegamenti diversi* dallo stesso spazio con lo stesso AP.
- Un gruppo che sta muovendo può lasciare e/o raccogliere unità amiche in ciascuno spazio dove entra. Comunque, un'unità non Leggera non può mai essere aggiunta ad un gruppo attivato per il movimento da parte di un AP Leggere (10.5). Con un AP indiano (7.3.2), solo unità della *stessa Nazione Indiana* (8.0) possono essere raccolte.
- Per le unità raccolte durante il movimento, gli MP sono contati *dallo spazio di partenza* del gruppo che le ha raccolte.

10.3 Superare per Numero e Sopraffazione

10.3.1 Superare per Numero

Le unità di una fazione Superano per Numero le unità nemiche nel loro spazio se il rapporto di unità *eccede 3:1* (senza contare i Comandanti). Trattate ogni Milizia (13.2) come unità per questo calcolo. I segnalini Penalità in Battaglia (13.3.2) e lo stato di Riduzione non influenzano questo conteggio.

10.3.2 Sopraffazione

Un gruppo è Sopraffatto un gruppo nemico quando, entrando nello spazio di questi, *tutte le unità amiche nello spazio* Superano per Numero le unità nemiche (10.3.1). Un Bastione o Forte nemico impedisce la Sopraffazione. Quando un gruppo nemico viene Sopraffatto, deve ritirarsi immediatamente (13.9) dal suo spazio (modificate il controllo se necessario). Il gruppo che sta muovendo (o parte di esso) può proseguire il movimento normalmente e può attaccare il gruppo che si è appena ritirato, causando potenzialmente un'altra Sopraffazione.

10.4 Movimento di Armata

Un AP Armata può essere usato per attivare per il movimento un gruppo composto da qualsiasi tipo di unità. Una Flotta che prende parte nel Movimento di Armata (mediante Collegamenti Costieri) *non può trasportare unità*. Se il gruppo attivato contiene *solamente Comandanti*, può muovere asolo attraverso *spazi amici privi di unità nemiche*, e la destinazione deve essere *uno spazio privo di unità nemiche e con un gruppo amico*. Queste restrizioni si applicano sino a quando il gruppo non raccoglie altri tipi di unità. Ponete un segnalino Stanco su tutte le unità che hanno mosso.

10.5 Movimento dei Leggeri

Un AP Leggero o Indiano può essere usato per il movimento di un gruppo *composto esclusivamente da unità Leggere*. Altri tipi di unità nello stesso spazio non possono essere attivate, eccetto i Comandanti.

Con un AP Leggero (non AP indiano), un *singolo* Comandante può accompagnare un gruppo durante il Movimento dei Leggeri su Strada Carrozzabile/Strade *solamente* ed entro il suo Limite di 2 MP (10.2). *Non può essere lasciato (10.2) in uno spazio privo di unità amiche*. Ponete un segnalino Stanco su tutte le unità che hanno mosso.

10.6 Movimento Navale

Un AP Navale/Armata può muovere le Flotte nello stesso gruppo, ciascuna che trasporta sino a 4 unità eccetto Bastioni/Forti ed un qualsiasi numero di Comandanti, alla Casella Mare (2.3). Una Flotta può trasportare unità *solo quando effettua Movimento Navale o Sbarco*. Questo gruppo dovrà Sbarcare obbligatoriamente nel AR successivo.

10.6.1 Sbarco



Come primo punto della sua Fase di Azione (7.2 #1), una fazione Sbarca automaticamente tutte le unità amiche correntemente nella Casella Mare (2.3). *Lo Sbarco non costa AP*.

Tutte le unità che Sbarcano sono poste in un *singolo* Spazio Costiero di una *SZ amica* (10.6.2).

Ponete un segnalino Stanco sul gruppo che Sbarca, ed anche un segnalino Sbarco. Se si ha una Battaglia nello spazio di Sbarco, la fazione che Sbarca riceve una Penalità in Battaglia (13.3.2).

10.6.2 Mari Aperti



Il segnalino Mari Aperti indica se *tutte le SZ* sono amiche solo per il francese o per entrambe le fazioni (a seconda delle icone presenti). All'inizio della partita, il segnalino Mari Aperti mostra il lato francese (solo questa fazione può Sbarcare in qualsiasi SZ). Sino a quando il segnalino non viene girato, *solo la SZ Oceano Atlantico è amica al britannico*, limitando quella fazione a Spazi Costieri di quella SZ quando Sbarca. *Louisbourg e Newfoundland confinano con entrambe le SZ*. Entrambe le fazioni possono sempre Sbarcare lì.

La prima volta che Louisbourg diviene controllata dal britannico, *girare permanentemente* il segnalino Mari Aperti sul lato britannico & francese. D'ora in poi, *tutte le SZ sono amiche anche al britannico*. La cattura di Louisbourg da parte del francese non influenza il segnalino Mari Aperti.

10.7 Attacco Dopo il Movimento

Si ha un attacco quando un gruppo entra in uno spazio che contiene unità nemiche o Milizia (13.2) *che non possono essere Sopraffatte* (10.3.2). Se una fazione ha solo Milizia in uno spazio che era *controllato dal nemico all'inizio del AR*, non si ha alcuna Battaglia contro le unità nemiche che lo occupano o qualsiasi unità nemica che si aggiunge entrando in quello spazio. Se si ha un attacco, il gruppo deve immediatamente cessare il movimento. Ponete un segnalino Battaglia nello spazio (13.0). Risolvete la Battaglia nel punto 9 del AR.

Un gruppo in Rotta (13.8) *non può attaccare*.

11.0 Radunare le Truppe

Si può usare un AP Armata per Radunare le Truppe in uno spazio bersaglio che contiene un gruppo amico non in Rotta *che non è composto interamente da unità Leggere*. Si possono Radunare le Truppe anche quando vi sono unità nemiche nello spazio in questione.

FASI PER RADUNARE LE TRUPPE

1. Attivare un'unità *non Leggera* nello spazio scelto (Artiglieria, Bastione, Brigata, Comandante, Flotta o Forte)
2. Muovere nello spazio scelto tante unità amiche quante si desiderano, che siano in spazi *adiacenti allo spazio scelto*. Le unità radunate possono provenire da spazi diversi. Si applicano le restrizioni (10.1) dei Limiti di Collegamento e di Collegamento.



Ponete un segnalino Stanco sull'unità non-Leggera attivata e sulle unità Radunate.
Ponete un segnalino Radunare le Truppe nello spazio. Tutte le unità amiche su di esso avranno una Penalità in Battaglia (13.3.2).

12.0 Costruzione

Una Brigata non in Rotta, in Rifornimento, attivata da un AP Armata può svolgere la Costruzione nel suo spazio se questo è amico e non contiene unità nemiche. Eccezione: se le unità nemiche sono Superate per Numero (10.3.1), la Costruzione può essere effettuata.

Scegliete e risolvete una delle seguenti opzioni:

OPZIONI DI COSTRUZIONE (necessaria una Brigata)	
	• Porre un segnalino Forte in Costruzione se lo spazio non ha un segnalino Forte o Forte in Costruzione. <i>Non consentito in uno spazio di Fortezza, a meno che non abbia perso tutti i suoi Bastioni.</i>
	• Sostituire un segnalino Forte in Costruzione posto in un AR precedente con un Forte amico.
	• Riparare un Forte amico Ridotto girandolo sul lato a Piena Forza (<i>i Bastioni non possono riparati o ricostruiti</i>).
	• Rimuovere un segnalino Forte in Costruzione o rimuovere dal gioco un Forte amico. (i segnalini Strada in Costruzione e Strada non possono mai essere rimossi).
	• Porre un segnalino Strada in Costruzione se un Sentiero collegato allo spazio della Brigata attivata. Non consentito se già contiene un segnalino Strada in Costruzione.
	• Girare sul lato Strada un segnalino Strada in Costruzione posto in un AR precedente su un Sentiero collegato allo spazio della Brigata attivata. Il Sentiero viene trattato in seguito come una Strada (2.2.3) per tutti gli aspetti. Se su Sentiero Costiero, le Flotte possono continuare ad usarlo. <i>Immediatamente dopo aver girato il segnalino di Strada in Costruzione:</i> la Brigata attivata deve muovere nello spazio adiacente collegato dalla Strada completata. Le unità non Stanche dello stesso gruppo della Brigata attivata possono unirsi ad essa. Questo movimento non usa altri AP ma deve rispettare i Limiti di Collegamento (10.1). Ponete un segnalino Stanco sulla Brigata attivata e qualsiasi unità che ha mosso con essa.

13.0 Battaglia



Si ha una Battaglia in tutti gli spazi che contengono un segnalino Battaglia (10.7). Risolvete le Battaglie dall'alto in basso della mappa (e consultate l'elenco delle priorità, in fondo al regolamento).

13.1 Determinazione del Difensore

Il difensore della Battaglia è, in ordine di priorità:

1. La fazione che aveva unità nello spazio all'inizio del AR.
2. La fazione che ha Milizia nello spazio.
3. La fazione che ha mosso nello spazio per prima durante questo AR.

La fazione avversaria del difensore è l'attaccante.

13.2 Preparazione dei Gruppi per la Battaglia

13.2.1 Milizia



Ciascuna figura di combattente stampata accanto ad uno Spazio Abitato (2.1.5) è una Milizia. La Milizia blu combatte sempre per il francese e quella rossa sempre per il britannico. Viene posta nello spazio una pedina di Milizia per figura all'inizio della Battaglia. *Se vi è un segnalino di controllo nemico nello spazio, prendete una pedina di Milizia in meno.* La Milizia non può difendere da una Razzia.

La Milizia in uno Spazio Abitato *non catturato* combatte contro le unità nemiche che entrano nel suo spazio anche se non sono presenti unità amiche (d'altra parte, la Milizia non può attaccare senza la presenza di unità amiche quando il suo spazio è controllato dal nemico). La Milizia non è unità: in Battaglia, non subisce mai Colpi e contano solo i suoi tiri di dado con simbolo bandiera. Non può ritirare (13.5).

In Battaglia, ogni simbolo B&T () ottenuto da una Brigata rimuove una pedina di Milizia avversaria (13.3.3) *solo per la Battaglia corrente*.

13.2.2 Artiglieria di Emergenza

All'inizio di una battaglia, se una fazione ha *almeno 2 Flotte* nello spazio di Battaglia, ed almeno 1 unità di Artiglieria nel suo pool Artiglieria o nella sua Casella Perdita, una di queste Flotte può essere eliminata (torna nel pool Flotte) per essere sostituita da un'unità di Artiglieria presa dal pool Artiglieria o, se non ne rimane nel pool, dalla casella Perdite.

13.2.3 Combinare le Unità Ridotte

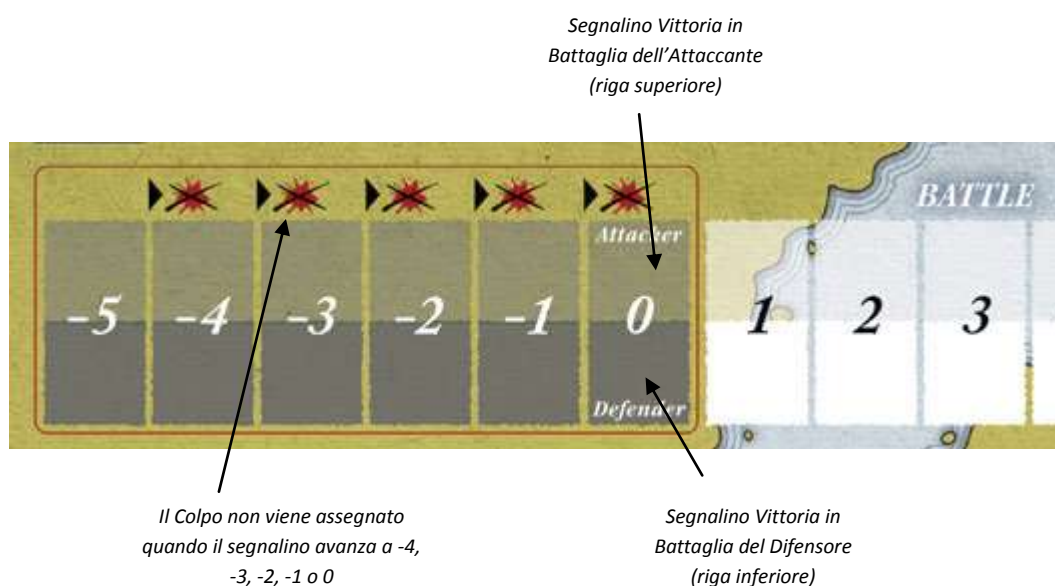
Ciascuna fazione combina le sue unità Ridotte *dello stesso tipo* in unità Piene, il più possibile: eliminate una delle unità Ridotte (a scelta del possessore) e girate l'altra unità Ridotta a Piena.

Quando si combinano le unità Leggere britanniche non indiane, ignorate il colore della pedina (rosso, marrone).

13.3 Procedura di Battaglia

13.3.1 Tabella della Battaglia e Tabella dei Ritiri del Comandante

La riga superiore della tabella della Battaglia corrisponde all'attaccante, quella inferiore al difensore. La tabella Ritiri del Comandante è alla destra della tabella della Battaglia.



SEGNALINI VITTORIA IN BATTAGLIA



Retro

PIAZZAMENTO DELLE TABELLE PER LA BATTAGLIA	
Ciascun giocatore:	
1.	Pone il suo segnalino Vittoria in Battaglia nello 0 della tabella della Battaglia.
2.	Lo arretra di 1 posizione (negativo) per ogni Penalità in Battaglia sul suo gruppo (13.3.2).
3.	Se applicabile, sceglie un Comandante dal suo gruppo da usare nella Battaglia, e lo pone nella tabella Ritiri del Comandante nella posizione corrispondente al suo valore (1, 2 or 3).

Quando il segnalino Vittoria in Battaglia di una fazione eccede "10" sulla tabella durante i tiri di Battaglia (13.3.3), giratelo sul lato "+10" e ripartite dalla posizione 1 continuando ad avanzarlo (1+10 = 11, e così via).

13.3.2 Penalità in Battaglia

Ogni Penalità in Battaglia sposta il segnalino Vittoria in Battaglia di una fazione *di una o due posizioni indietro* sulla tabella della Battaglia. Prima che inizi ciascuna Battaglia (13.3.1), cumulate le penalità per ciascuna fazione e modificate il suo segnalino di conseguenza.

Un gruppo subisce una Penalità in Battaglia per ciascuno di questi casi:

- **Ha un segnalino Sbarco** (10.6.1)
- **Ha un segnalino Radunare le Truppe** (11.0)
- **Ha un segnalino Rotta** (13.7)
- **Ha un segnalino Fuori Rifornimento** (14.1.1); questa *penalità* è *raddoppiata* per un gruppo di 8 unità o più (senza contare i Comandanti).
- **Attacca un Forte nemico** (3.5); questa *penalità* è *raddoppiata* se il gruppo attaccante non include Artiglieria.

13.3.3 Tiri di Dado in Battaglia

Ciascuna unità in una Battaglia tira un dado, eccetto i Comandanti. Le unità difendenti eliminate tirano ancora *prima di essere trasferite nella casella Perdite o essere rimosse dal gioco* (13.4.1). Dopo che tutte le unità hanno terminato il loro tiro di dado, si effettua un tiro di dado per ogni pedina Milizia non rimossa dal tiro di dado B&T () di Brigate avversarie.

ORDINE DI TIRO DEL DADO
1. Unità dell'Attaccante.
2. Unità del Difensore, <i>incluse le unità eliminate</i> .
3. Milizia non rimossa (attaccante o difensore)

Ogni fazione raggruppa i suoi tiri di dado per *tipo di unità* (3.0.1), e segue la Sequenza del Tiro di Dado delle Unità in Battaglia. Si effettuano i tiri di dado ed i ritiri (13.5) per un tipo di unità.

Poi gli effetti di tutti i tiri di quel tipo di unità sono implementati. *Seguite l'ordine di priorità* indicato dalla Tabella dei Tiri in Battaglia (1° Verifica dei Colpi, 2° B&T, 3° Bandiere, 4° Mancato).

Passate ai tiri del tipo successivo di unità, sino a che tutte le unità della fazione non hanno tirato.

SEQUENZA DEL TIRO DI DADO DELLE UNITÀ IN BATTAGLIA (ciascuna fazione)
UNITA' TRIANGOLARI:
1. Leggere non indiane
2. Indiane
UNITA' QUADRATE:
3. Brigate Highland
4. Brigate Metropolitane
5. Brigate non Metropolitane
UNITA' CIRCOLARI:
6. Flotte
7. Bastioni o Forte
8. Artiglieria

TIRO DI DADO IN BATTAGLIA	EFFETTO PER IL GIOCATORE CHE TIRA (in ordine di priorità):
  Colpo Triangolo/Cerchio OPPURE Colpo Quadrato/Cerchio	Effettuate una Verifica del Colpo (13.3.4). <i>Se si ottiene un Colpo:</i> 1. Avanzate il segnalino Vittoria in Battaglia di una posizione. 2. Se il segnalino Vittoria in Battaglia è <i>oltre zero</i>, assegnate il Colpo (13.4)
 B&T	Brigata Metropolitana Rimuovere 1 Milizia nemica (13.2.1). <i>Se una Brigata nemica può subire un Colpo:</i> 1. Avanzate il segnalino Vittoria in Battaglia di una posizione. 2. Se il segnalino Vittoria in Battaglia è <i>oltre zero</i>, assegnate il Colpo (13.4) ad un Brigata nemica (priorità <i>Metropolitana</i>)
	Altre Brigate Rimuovere 1 Milizia nemica (13.2.1).
	Artiglieria, Forte o Bastione <i>Se una Brigata nemica può subire un Colpo:</i> 1. Avanzate il segnalino Vittoria in Battaglia di una posizione. 2. Se il segnalino Vittoria in Battaglia è <i>oltre zero</i>, assegnate il Colpo (13.4) ad un Brigata nemica (priorità <i>Metropolitana</i>)
	Flotta Può muovere una Flotta <i>non eliminata</i> ad uno Spazio Amico Costiero senza segnalino Battaglia (seguite le priorità in 13.9.2).
	Unità Leggera o Milizia Nessun effetto
	Avanzate il segnalino Vittoria in Battaglia di una posizione
 Mancato	Nessun effetto <i>Se durante il ritiro del Comandante:</i> Verificate la Perdita del Comandante (13.5.1).

13.3.4 Verifica del Colpo

In Battaglia, le facce del dado con un Colpo (1.3) sono Colpi potenziali quando si ottengono.

SI OTTIENE UN COLPO SE:
1. La forma dell'unità che tira <i>corrisponde ad una delle forme sulla faccia del dado</i> (triangolo, quadrato o cerchio)
2. Un'unità nemica <i>della stessa forma</i> dell'unità che tira può subire un Colpo (i Colpi eccedenti non contano come Colpi a segno).

Si devono rispettare entrambe le condizioni per ottenere un Colpo. Altrimenti il tiro di dado non ha effetti.

Un Colpo a segno sposta il segnalino Vittoria in Battaglia della fazione che tira di una posizione in avanti. Se il segnalino termina *sopra lo zero*, il colpo viene assegnato (13.4) in ordine di priorità a:

1. lo stesso tipo di unità (3.0.1) dell'unità che tira; oppure
2. ad un altro tipo di unità della stessa forma.

Riassunto delle possibilità di ottenere un Colpo a segno:

TIPO DI UNITA' CHE TIRA	FACCIA DEL DADO OTTENUTA	UNITA' NEMICA COLPITA (in ordine di priorità):
-------------------------	--------------------------	--

UNITA' TRIANGOLARI:

Leggera non indiana	 Triangolo/Cerchio	1. Leggera non indiana 2. Indiana
Indiana		1. Indiana 2. Leggera non indiana

UNITA' QUADRATE:

Brigata Metropolitana	 Quadrato/Cerchio	1. Brigata Metropolitana <i>Primo colpo a Highland (13.4)</i> 2. Brigata non Metropolitana
Brigata non Metropolitana		1. Brigata non Metropolitana 2. Brigata Metropolitana <i>Primo colpo a Highland (13.4)</i>

UNITA' CIRCOLARI:

Flotta	 OPPURE 	1. Flotta 2. Artiglieria 3. Forte
Bastione o Forte		1. Artiglieria 2. Flotta
Artiglieria		1. Artiglieria 2. Bastione o Forte 3. Flotta

13.4 Implementazione dei Colpi

Ogni giocatore sceglie come implementare i Colpi nemici alle proprie unità, secondo la tabella in 13.3.4. Se un Colpo può essere implementato sia ad un'unità Piena che ad una Ridotta di un dato tipo, implementatelo a quella ridotta.

- Colpo contro unità Piena: giratela a Ridotta o *eliminatela se sul lato Ridotto* (unità indiana).
- Colpo contro unità Ridotta: eliminatela.

13.4.1 Eliminazione delle Unità

- Ponete le unità Leggere eliminate (inclusi gli indiani), le Brigate e l'Artiglieria nella casella Perdite della propria fazione.
- Riponete le Flotte eliminate nel loro pool.
- Rimuovete permanentemente dal gioco i Bastioni e Forti eliminati.

13.4.2 Restrizioni ai Colpi ed alle Eliminazioni

- Il primo Colpo *a segno* in una Battaglia contro una Brigata Metropolitana (non un Colpo B&T) deve essere implementato ad una Brigata Highland se presente.
- I Bastioni possono subire Colpi *solo dall'Artiglieria*.
- Un Comandante viene rimosso dal gioco se *tutte le unità di un altro tipo* nel suo gruppo sono eliminate.

13.4.3 Brigata Metropolitana Eliminata

Una fazione pesca un segnalino Guerra in Europa (18.3) ogni volta che una Brigata Metropolitana avversaria viene eliminata (non si pesca alcun segnalino per una Brigata non Metropolitana).

13.5 Ritiro dei Dadi di Battaglia

Un'unità che non ha ottenuto una Bandiera o un Colpo può ritirare se:

- È una Brigata Highland (3.2.1).
- L'Evento di una carta consente il ritiro.
- È presente un Comandante amico ed il simbolo sulla pedina di Comandante corrisponde alla forma dell'unità (il giocatore che tira sceglie quale unità possibile effettua il ritiro). I ritiri dei Comandanti sono effettuati uno alla volta: spostate il Comandante di una posizione indietro (alla destra della tabella della Battaglia) e ritirate un dado di un'unità. Quando il segnalino Comandante arriva a zero, non può dare altri ritiri nella Battaglia corrente.

Un'unità può ritirare *una volta* per ciascuno di questi motivi (cioè un'unità non può usare più di uno dei ritiri di un Comandante o di un Evento di carta). Il ritiro di un Evento di carta non deve necessariamente essere dichiarato prima del tiro di dado iniziale, a meno che non sia indicato diversamente sulla carta.

13.5.1 Perdite dei Comandanti

Se qualsiasi ritiro dato da un Comandante dà un risultato Mancato, tirate ancora il dado per verificare la Perdita del Comandante; se si ottiene un altro risultato Mancato, il Comandante viene rimosso dal gioco (perdete gli altri ritiri di quel Comandante). Ignorate qualsiasi altro risultato del dado nel tiro per la Perdita del Comandante.

SE IL RITIRO DEL COMANDANTE E':	TIRATE ANCORA:
	 = Comandante rimosso dal gioco
	Qualsiasi altro risultato = Nessun effetto

Il simbolo piccolo di mezzaluna sulla faccia Mancato del dado serve per ricordare di verificare la perdita del Comandante quando si usa il ritiro del Comandante.

Durante una Battaglia, un Comandante dello stesso gruppo può sostituire il Comandante rimosso. Ponetelo nella posizione della tabella del Ritiro del Comandante corrispondente ai ritiri rimanenti del Comandante rimosso, o del valore del nuovo Comandante, se inferiore. I rimanenti ritiri di dado possono essere usati durante la battaglia.

13.6 Esito della Battaglia

Dopo i tiri di dado di Battaglia, l'attaccante vince se il suo segnalino Vittoria in Battaglia è in una *posizione superiore* sulla Tabella della Battaglia rispetto a quello del difensore. Altrimenti vince il difensore. Verificate se il gruppo sconfitto va in Rotta (13.8).

Un gruppo perde automaticamente una Battaglia se non ha unità rimaste, indipendentemente dalla tabella della Battaglia. Se entrambi i gruppi sono eliminati, il difensore vince.

13.7 Procedura Post-Battaglia

- Applicate le penalità della Rotta (13.8).
- Ritirate la forza sconfitta (13.9).
- Aggiornate il controllo dello spazio di Battaglia, se necessario (2.1.2).
- Modificate i VP (18.1) se è uno Spazio Vittoria (2.1.9) che cambia di controllo.
- Girate il segnalino Mari Aperti (10.6.2) se necessario.
- Rimuovete il segnalino Battaglia, a meno che il difensore sconfitto in Fortezza rimanga nello spazio.
- Rimuovete i segnalini Milizia, Sbarco e Raduno.
- Rimuovete i Comandanti dalla tabella Ritiro del Comandante e poneteli con i rispettivi gruppi.
- Rimuovete i segnalini Vittoria in Battaglia dalla tabella della Battaglia (teneteli accanto a tale tabella).

13.7.1 Diserzione degli Indiani

La Diserzione degli Indiani viene causata quando unità indiane fanno parte di un gruppo *attaccante* che vince una Battaglia contro un *Forte nemico* o uno *Spazio Abitato nemico*. In entrambi questi casi, un'unità indiana a caso appartenente al gruppo vittorioso viene inviata nella casella Perdite della sua fazione.

13.8 Rotta

Un gruppo va in Rotta se:

- Perde una Battaglia ed il suo segnalino Vittoria in Battaglia è di tre o più posizioni indietro rispetto a quello avversario.
- Perde una Battaglia come difensore e l'ultimo Bastione di una Fortezza è stato eliminato durante la Battaglia.



Se un gruppo difendente rispetta *entrambe queste condizioni*, tutte le sue unità *non Leggere* sono eliminate (13.4.1), e le unità Leggere subiscono le penalità della Rotta prima di ritirarsi.

Ponete un segnalino Rotta su un gruppo quando va in Rotta. Subisce immediatamente le penalità seguenti, nell'ordine esposto:

PENALITA' DELLA ROTTA
1. Una delle unità in Rotta viene eliminata (a scelta del possessore). Deve essere un'unità di Artiglieria, se possibile. Unità indiana solo come ultima risorsa. Non possono essere scelti i Forti.
2. Non è consentita la Sopraffazione durante la Ritirata (13.9.4).
3. Il Forte amico deve essere sostituito da un Forte nemico dal pool dell'avversario (Ridotto se il Forte sconfitto è Ridotto). Il Forte sconfitto viene rimosso dal gioco.

Se il gruppo aveva già un segnalino Rotta, non si aggiunge alcun altro segnalino Rotta, ma le *penalità della Rotta sono implementate di nuovo*. Fintanto che un gruppo ha un segnalino Rotta, può *solo muovere* (10.0). *Non può attaccare* (10.7). Può muovere su uno Spazio Originario nemico solo se amico controllato. Subisce anche una Penalità in Battaglia in battaglie successive.

I gruppi in Rotta che si combinano mantengono un singolo segnalino Rotta; le unità che si dividono da un gruppo in Rotta ricevono il loro segnalino Rotta.

Un segnalino Rotta viene rimosso da un gruppo quando questo Recupera con successo al termine di un AR (14.2) o nel momento in cui si unisce ad un gruppo amico non in Rotta.

13.9 Ritirata

Le unità sconfitte devono ritirarsi prima che sia risolta un'altra Battaglia. Le unità devono rispettare le restrizioni dei Collegamenti (10.2) ma possono ignorare i Limiti dei Collegamenti (10.1) e la capacità di Trasporto della Flotta (10.6). Un difensore in una Fortezza (2.1.10) *non si ritira* fintanto che il Bastione rimane. Lasciate il segnalino Battaglia nello spazio. La vittoria dell'attaccante viene annullata, ma se si ha una Rotta, si implementano le penalità.

13.9.1 Priorità della Ritirata

Seguite le Priorità di Ritirata sotto elencate per determinare lo spazio in cui si ritireranno le unità. *Tutte le unità che si ritirano devono farlo assieme nello stesso spazio.* Se sono disponibili più spazi per la Ritirata aventi la stessa Priorità, sceglie il giocatore che si sta ritirando. Se un gruppo non può rispettare alcuna Priorità di Ritirata, *tutte le unità non Leggere del gruppo sono eliminate.* Se rimangono unità Leggere, scorrete le stesse Priorità una volta ancora per determinare se possono ritirarsi usando Sentieri. Se non possono, anch'esse sono eliminate.

PRIORITA' DI RITIRATA DELL'ATTACCANTE
1. Se fanno parte delle unità in ritirata delle Flotte, seguite le Priorità di Ritirata delle Flotte (13.9.2).
2. Ritirarsi in uno spazio adiacente dal quale un gruppo amico è entrato nello spazio di Battaglia mediante movimento lungo Collegamenti in questo AR. Lo spazio deve essere amico e privo di unità nemiche.
3. Seguite le Priorità dello Spazio Adiacente (13.9.3).

PRIORITA' DI RITIRATA DEL DIFENSORE
1. Se fanno parte delle unità in ritirata delle Flotte, seguite le Priorità di Ritirata delle Flotte (13.9.2).
2. Seguite le Priorità dello Spazio Adiacente (13.9.3). <i>Il difensore può ritirarsi solo in uno spazio dal quale nessun gruppo nemico è entrato nello spazio di Battaglia in questo AR.</i> Seguite le Priorità dello Spazio Adiacente sino a trovare uno spazio possibile.

13.9.2 Priorità di Ritirata delle Flotte

Le unità vanno nello Spazio Costiero *privo di unità nemiche*:

1. Spazio Originario Costiero amico.
2. Spazio Costiero amico di una SZ amica (10.6.2).
3. Spazio Costiero di Terre Selvagge di una SZ amica (10.6.2).

Se non vi è uno Spazio Costiero possibile:

4. Le unità vanno nella Casella Mare (2.3).

13.9.3 Priorità dello Spazio Adiacente

LO SPAZIO ADIACENTE DI RITIRATA PUO' ESSERE:
1. Uno Spazio Originario amico privo di unità nemiche.
2. Uno spazio amico privo di unità nemiche.
3. Uno Spazio di Terre Selvagge o un Villaggio di Nazione Indiana <i>amica</i> privo di unità nemiche.
4. Uno Spazio controllato dal nemico o o un Villaggio di Nazione Indiana <i>nemica</i> privo di unità nemiche o Milizia (modificate il controllo dello spazio).
5. Se il gruppo che si sta ritirando <i>non è in Rotta</i> : A. Uno Spazio nemico con il minor numero di unità nemiche e Milizia combinate <i>che il gruppo in ritirata Supera per Numero</i> (10.3.1). Procedete con la Sopraffazione Durante la Ritirata (13.9.4). Lo spazio può essere un Villaggio di una Nazione Indiana Neutrale <i>come ultima risorsa</i> (svolgete 8.1 controllo della Nazione Indiana prima della Sopraffazione). B. Uno Spazio con Battaglia non ancora risolta con il minor numero di unità nemiche e Milizia combinati. Le unità che si ritirano <i>non prendono parte a quella Battaglia</i> (se le altre unità amiche perdono la Battaglia, si ritirano ancora con esse).

13.9.4 Sopraffazione Durante la Ritirata

Possibile con Priorità Spazio Adiacente *5A solamente*.

Se un gruppo in ritirata, non in Rotta, può Sopraffare (10.3.2) il gruppo nemico nello spazio di Ritirata, *eliminate unità in ritirata pari al numero di unità nemiche e Milizia* nello spazio (a scelta dell'avversario), ed eliminate *tutte le unità nemiche* nello spazio.

Modificate il controllo dello spazio se necessario (2.1.2). Se vi è un segnalino Battaglia, rimuovetelo (non avviene alcuna Battaglia).

13.9.5 Eliminazione dei Forti

Un gruppo non in Rotta che si ritira da uno spazio contenente un Forte amico può scegliere di eliminare il Forte (rimuovetelo dal gioco). Se il Forte non viene eliminato, viene sostituito da un *Forte dal pool nemico* (Ridotto se il Forte sconfitto era Ridotto). Il Forte sconfitto viene rimosso dal gioco.

14.0 Fine del Round di Azione

PROCEDURA DI FINE AR
1. Scartate le carte giocate, a faccia in giù.
2. Rimuovete i segnalini Stanco, e qualsiasi segnalino rimanente di Sbarco e Raduno.
3. Verifica del Rifornimento (14.1).
4. Recupero (14.2).
5. Avanzate il segnalino Round ed iniziate il Round successivo (7.1).

14.1 Verifica del Rifornimento

Gli Spazi Originari di *Colonia Amica* (2.4) o gli spazi con *Flotta(e) amica* sono fonti di Rifornimento, eccetti quelli che hanno un segnalino Battaglia. Un gruppo è in Rifornimento se si trova su una fonte di Rifornimento, o se *tutte le sue unità possono usare gli stessi Collegamenti* per arrivare ad una fonte di Rifornimento.

UN GRUPPO PUO' TRACCIARE IL RIFORNIMENTO USANDO:
• Strade Carrozzabili e Strade
• Sentieri se il gruppo è <i>composto interamente</i> da unità Leggere (non possono essere usati i Sentieri grigio scuro di Nazione Indiana <i>Neutrale</i>)
• Spazi amici
• Avamposti della <i>fazione che traccia</i> controllati dal nemico (2.1.4) e che non contengono alcuna unità nemica
• Spazi di Terre Selvagge che non contengono unità nemiche

I Limiti di Collegamento (10.1) sono ignorati per tracciare il Rifornimento. Non vi è limite al numero di Collegamenti usati da un gruppo per tracciare il rifornimento.

14.1.1 Fuori Rifornimento (OOS)



Ponete un segnalino OOS su ciascun gruppo che non è in Rifornimento. Un gruppo OOS *non può effettuare la Costruzione* (12.0) e subisce una *Penalità in Battaglia* (13.3.2). I gruppi OOS Combinati mantengono un singolo segnalino OOS; le unità che si dividono da un gruppo OOS ricevono il loro segnalino OOS. Rimuovete il segnalino OOS di un gruppo *non momento in cui si unisce* ad un gruppo amico non OOS, o se è in Rifornimento durante una Verifica del Rifornimento successiva.

14.2 Recupero

Ciascun gruppo in Rotta (13.8) tenta di Recuperare tirando un dado più dadi bonus *pari al valore di un qualsiasi Comandante* raggruppato con questi. Ignorate le icone ritiro triangolo e/o quadrato del Comandante. Un Recupero che ha successo rimuove il segnalino Rotta.

COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	RECUPERA CON:
Solo unità Leggere (può anche includere un Forte e/o Comandanti)	 
Qualsiasi altra combinazione di unità	

15.0 LR Arrivo della Flotta

15.1 Procedura LR Arrivo della Flotta

1. Pescate i Rinforzi (15.2).
2. Ponete sulla mappa le unità pescate (15.3).

15.2 Pescate i Rinforzi

PESCASTE UNITA' E SEGNALINI DA 3 POOL:
1. Flotte (entrambe le fazioni combinate), può includere un gettone VoW
2. Brigate Britanniche Metropolitane + gettoni VoW
3. Brigate Francesi Metropolitane + gettoni VoW

Per ogni pesca, ponete tutti i pezzi del pool specificato nel sacchetto di stoffa, e pescate il numero di pezzi indicato per l'Anno corrente indicati nello Scenario. Tutti i pezzi rimanenti nel sacchetto *tornano nel loro pool* prima di passare alla pesca successiva. Se un pool termina i pezzi, le pesche rimanenti per una fazione sono perse.

15.2.1 Capricci della Guerra (VoW)



I gettoni Capricci della Guerra (VoW) inclusi nei pool delle unità, come indicato nelle Informazioni dello Scenario, aggiungono variabilità alla pesca delle unità. Anche quelli che non hanno effetti contano per il numero consentito di pesche di una fazione. Rimuovete un gettone dal gioco dopo che il suo effetto è stato risolto **a meno che non sia indicato diversamente**; in questo caso, riponetelo nel pool *dopo aver completato tutte le pesche*. I gettoni potenzialmente pescabili nel LR Arrivo della Flotta sono:

GETTONE VoW	EFFETTO
Perdite Marina Francese Riporre il segnalino nel pool	Rimuovete permanentemente una Flotta francese dal pool E riponete il segnalino nel pool Flotte
Meno Truppe 	Nessun effetto
Meno Truppe Riporre il gettone nel pool	Nessun effetto Riponete il segnalino nel pool Brigate
 Scegliere 2 unità di Artiglieria Scegliere 1 unità di Artiglieria Scegliere 2 unità di Artiglieria OPPURE 2 unità Leggere britanniche OPPURE 1 di ciascuna	Prendete le unità indicate dal pool Artiglieria, e/o dal pool unità Leggere (se britannico) per il piazzamento sulla mappa (15.3) Se è disponibile una <i>singola</i> unità da prendere: perdetevi la seconda unità. Se <i>non è disponibile alcuna</i> unità da scegliere: pescate un pezzo aggiuntivo dal sacchetto

15.2.2 Pesca del Comandante



Pescare una Brigata Metropolitana con il simbolo di *gorgiera di ufficiale* (mezzaluna d'oro) comporta la pesca di *un Comandante* dal pool Comandanti di quella fazione (5.2). Entra in gioco *nello stesso spazio* della Brigata.

15.3 Piazzamento delle Unità

Il giocatore britannico pone le sue unità pescate sulla mappa, seguito dal giocatore francese. I rinforzi devono essere posti in uno Spazio Originario Costiero amico o in uno Spazio Originario Costiero nemico catturato di una *SZ amica* (10.6.2). Se non è possibile, seguite le Priorità di Ritirata della Flotta (13.9.2) per determinare dove porre i rinforzi. Iniziate piazzando ciascuna Flotta. Le altre unità possono essere poste solamente *in spazi dove le Flotte sono state poste* in questo LR. Non vi è limite al numero di unità che possono essere poste con una Flotta. Se non sono state poste Flotte amiche, tutti i rinforzi sono posti in un *singolo* spazio consentito.

16.0 LR Reclutamento dei Coloniali

16.1 Procedura del LR Reclutamento dei Coloniali

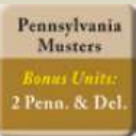
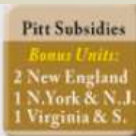
1. Pesca dei rinforzi coloniali (16.2).
2. Le unità coloniali sono poste nelle loro Colonie (16.3), *incluse quelle nella casella Brigate Coloniali Smobilitate*.
3. Passate al Mazzo Campagna (16.4).

16.2 Pesca dei Rinforzi Coloniali

Ponete tutti i pezzi dal *pool Brigate Coloniali + gettoni VoW Coloniali* nel sacchetto di stoffa (assicuratevi prima che sia vuota), pescate il numero di pezzi indicati per l'Anno corrente nello Scenario, e rimuovete tutti i pezzi dal sacchetto dopo che tutti i gettoni VoW sono stati risolti. Tutte le unità pescate sono poste sulla mappa (16.3). Se il pool Brigate Coloniali + gettoni VoW Coloniali si svuota, le rimanenti pesche sono perse.

16.2.1 Capricci della Guerra Coloniali

I gettoni coloniali Capricci della Guerra hanno la stessa finalità e sono usati come i gettoni VoW britannici e francesi (15.2.1). I gettoni potenzialmente da pescare nel LR Reclutamento Coloniali sono:

GETTONE VoW	EFFETTO
	Nessun effetto
 Riporre il gettone nel pool	Nessun effetto Riponete il gettone nel pool Brigate Coloniali
Scegliere 1 unità Leggera coloniale   Scegliere 1 unità Leggera coloniale Riporre il gettone nel pool	Prendete una unità dal pool <i>unità Leggere Coloniali</i> per porla sulla mappa (16.3). Se non rimane alcuna unità in quel pool: prendete una unità Leggera Coloniale dalla <i>casella Perdite</i>. Se non è possibile, pescate un pezzo aggiuntivo <i>dal sacchetto</i>. “Riporre il gettone nel pool”: quel gettone torna nel pool Brigate Coloniali <i>a meno che quel pool ed il pool unità Leggere Coloniali non siano entrambi vuoti</i>.
Raduno in Pennsylvania: unità bonus 2 Penn. & Del.   Finanziamenti di Pitt: 2 New England, 1 N. York & N.J., 1 Virginia & S.	Prendete le unità indicate dal pool VoW Bonus (17.5) per porle sulla mappa (16.3)

16.3 Piazzamento delle Unità Coloniali

Il giocatore britannico prende le Brigate correntemente nella casella Brigate Coloniali Smobilitate e le unità Coloniali che ha pescato e le pone sulla mappa. Tutte le Brigate Coloniali Smobilitate rientrano in gioco *a piena forza*. Porre un'unità Brigata Coloniale in uno spazio amico *nella sua corrispondente Colonia*. Un'unità Leggera Coloniale viene posta in qualsiasi Spazio originali di Colonia amica (2.4).

16.4 Passare al Mazzo Campagna

Ciascun giocatore tiene la sua carta Riserva corrente e scarta l'ultima carta del suo Mazzo Costruzione, a faccia in giù. Per il resto dell'Anno, le carte sono pescate dal Mazzo Campagna. Il Mazzo Indiano non viene influenzato.

17.0 LR Quartieri Invernali

17.1 Verifica di Fine Partita

PRIMA DI PASSARE AI QUARTIERI INVERNALI:
1. Effettuate una Verifica della Vittoria (18.2)
2. Se nessuna fazione ha raggiunto la sua Soglia di Vittoria, passate alla Procedura LR Quartieri Invernali (17.2).

17.2 Procedura dei Quartieri Invernali

Ciascun punto viene risolto *prima dal giocatore britannico*, se applicabile.

1. Rimuovere tutti i segnalini Razziato sulla mappa (la tabella Razzie non viene toccata).
2. Rimuovete tutti i segnalini Rotta ed OOS dalla mappa.
3. Spostate qualsiasi gruppo correntemente nella casella Mare in uno Spazio Originario Costiero amico. Se non è possibile, seguite le Priorità di Ritirata della Flotta (13.9.2).
4. Le unità indiane, *incluse quelle nella casella Perdite*, sono poste nel loro Villaggio collegato (2.1.8). Se un Villaggio è controllato dal nemico, ponete o tenete le sue unità indiane collegate nella casella Perdite. Ponete o tenete una unità della Nazione Indiana nella casella Perdite per ciascun Villaggio controllato dal nemico di quella Nazione. Le rimanenti unità della Nazione Indiana sono poste in altri Villaggi della loro Nazione (una per Villaggio). *Vedere 17.3 #3 per qualsiasi Comandante rimasto da solo da unità indiane.*
5. Spostate le Brigate Coloniali nella casella *Brigate Coloniali Smobilitate*, eccetto quelle nella casella Perdite. Le Brigate Coloniali Smobilitate *mantengono il loro stato di Riduzione* per la combinazione delle unità Ridotte (17.3 #4). Alcune Brigate Coloniali correntemente in un Forte o in uno Spazio Abitato catturato possono rimanere sul posto (17.3.1).
6. Ritorno alle Colonie (17.3).
7. Riponete tutte le Flotte sulla mappa nel pool Flotte.
8. Per ogni casella Perdite, una su tre dello stesso tipo di unità non indiana (arrotondando per difetto) sono poste in qualsiasi Spazio Originario Abitato amico, o nella casella Brigate Coloniali Smobilitate se si tratta di Brigata Coloniale. *Massimo di una Brigata Highland ogni Anno.*
9. Resettate le carte (17.4); *solo Scenario 4*: aggiungete le unità al pool (17.5).
10. Avanzate il segnalino Anno all'Anno successivo. Spostate il segnalino tondo su AR1 ed iniziate il primo AR (7.1).

17.3 Ritorno alle Colonie

Entrambe le fazioni devono effettuare il Ritorno alle Colonie per ciascuno dei propri gruppi che *non sono correntemente* in uno Spazio Originario amico della Colonia (2.4). Quali unità non mobili, i Forti non prendono parte al Ritorno alle Colonie. Il Ritorno alle Colonie *non richiede AP*. Le unità devono rispettare le restrizioni del tipo di Collegamento (10.2) ma le *unità nemiche, gli spazi controllati dal nemico, i Limiti dei Collegamenti, la capacità di trasporto delle Flotte, ed i limiti di MP sono ignorati.*

PUNTI DEL RITORNO ALLE COLONIE
1. Muovete il gruppo nella <i>più vicina</i> di queste due opzioni: • Uno spazio con una Flotta amica. <i>Se il gruppo include già una Flotta, rimane sul posto sino al punto 2.</i> • Uno Spazio Originario di Colonia amico (2.4). Calcolate lo spazio più vicino contando il numero di Collegamenti corretti (10.2) allo spazio in questione. A scelta del possessore se vi sono più opzioni. Un gruppo in uno Spazio Costiero che non ha Collegamento corretto per raggiungere una Flotta su uno Spazio Originario di Colonia amico rimane nel suo spazio sino al punto 2.
2. Ciascun gruppo che è ancora correntemente in uno <i>Spazio Costiero non Originario</i> deve ora andare in uno Spazio Costiero Originario amico di una Colonia amica (<i>può essere un gruppo che ha raggiunto una Flotta nel punto 1</i>). Se non è disponibile un tale spazio, passate alle Priorità di Ritirata delle Flotte (13.9.2).
3. Ciascun Comandante può essere spostato in un gruppo in uno <i>Spazio Originario di Colonia amico</i>. Obbligatorio per i Comandanti non raggruppati con un altro tipo di unità.
4. Combinare le unità Ridotte (13.2.3) in <i>tutti gli spazi</i>, e nella casella Brigate Coloniali Smobilitate (se rimane una Brigata Coloniale Ridotta in quella casella, giratela a Piena Forza).

17.3.1 Guarnigioni Invernali

Durante i punti 1 e 2 del Ritorno alle Colonie, unità possono essere lasciate nello spazio di partenza del gruppo o in qualsiasi spazio attraverso il quale muove un gruppo, sempre che:

- Vi sia un *Forte amico* nello spazio. Una unità può rimanere con ciascun Forte.
- Sia uno Spazio Abitato nemico *controllato da unità amiche*. Si può lasciare in tale spazio un numero di *Brigate* sino al valore dello spazio. Inoltre, può rimanere un *qualsiasi numero di unità di altri tipi*.

17.4 Resetare le Carte

Ciascun giocatore scarta la sua carta Riserva. Se giocate gli scenari di più Anni 4 o 4B (l'intera Guerra Franco-Indiana), rimuovete qualsiasi carta il cui Anno(i) non corrisponda all'Anno successivo, ed aggiungete le carte il cui Anno(i) corrisponde all'Anno che sta venendo (cioè al termine del 1757, sostituite le carte "1757" con le carte "1758-1759"). Le carte giocate, scartate e quelle ora aggiunte sono mescolate assieme nei loro rispettivi mazzi (5.3). Mescolate ogni mazzo separatamente.

17.5 Aggiungere le Unità ai Pool

Se giocate lo scenario di più Anni 4 (la Guerra Franco-Indiana), aggiungete le unità ai pool come indicato dalle informazioni dello Scenario. Quando aggiungete le Brigate Coloniali per Bonus VoW (casella gialla), tenete queste unità in un pool *separato* Bonus VoW.

18.0 Condizioni di Vittoria

18.1 Punti Vittoria (VP) e Tabella

La vittoria nel gioco viene determinata dalla posizione del segnalino Vittoria sulla tabella della Vittoria. La posizione del segnalino viene modificata quando le fazioni ottengono Punti Vittoria (VP). Viene spostato a sinistra per ciascun VP ottenuto dal francese, ed a destra per ogni VP ottenuto dal britannico.

Se una fazione eccede 10 sul suo lato della tabella: girate il segnalino Vittoria sul lato "+10" e ponetelo *nella posizione 1 dello stesso lato della tabella* (1+10=11). Continuate ad avanzare il segnalino da quella posizione se quella fazione ottiene altri VP. Se la perdita di VP causa a quella fazione di avere 10 VP o meno, rigirate il segnalino sul lato *senza il "+10"* e ponetelo nella posizione 10 o meno a seconda dei VP correnti di quella fazione.

UNA FAZIONE PUO' OTTENERE VP:	VP OTTENUTI
• Prendere il controllo di Spazi Vittoria	VP pari al Valore di ciascun spazio (2.1.9)
• Raggiungere la fine della tabella Razzia	1 VP ogni volta che raggiunge 8 punti Razzia (9.3)
• Ottenere VP Bonus dello Scenario alla fine dell'Anno raggiungendo specifici obiettivi.	VP Bonus per l'Anno corrente dello scenario (18.2.1 #1)
• Avere un segnalino WIE di valore superiore rispetto a quello dell'avversario a fine Anno	VP Bonus pari alla differenza tra i segnalini di entrambi (18.3.2)

18.2 Verifica della Vittoria

Ciascun Scenario elenca possibili VP Bonus per la fazione in questione e la Soglia di Vittoria di quella fazione. Pertanto, è possibile in alcuni scenari vincere prima dell'ultimo Anno.

18.2.1 Procedura di Verifica della Vittoria

ALL'INIZIO DEL LR QUARTIERI INVERNALI (17.1)
1. Ciascuna fazione modifica la tabella della Vittoria a seconda dei rispettivi Bonus dello Scenario per quell'Anno (<i>si può avere un Bonus solamente nell'Anno indicato</i>).
2. La tabella della Vittoria viene modificata per il Bonus WIE per quell'Anno (18.3.2). I segnalini WIE tornano successivamente nei rispettivi pool.
3. Se il segnalino Vittoria si trova in una posizione che corrisponde o eccede la Soglia di Vittoria di una fazione per l'Anno corrente, <i>quella fazione vince la partita</i> .

18.3 Chit Guerra in Europa (WIE)

Vi sono 12 chit francesi (blu) e britannici (rosso) Guerra in Europa (WIE) con un valore di 0, 1, o 2. I segnalini WIE sono una potenziale fonte di VP aggiuntivi.



Segnalini WIE (stesso intervallo di valori per ciascuna fazione)



Retro (monogramma Fredericus Rex)

18.3.1 Pesca dei Chit WIE

Una fazione pesca un chit Guerra in Europa *ogni volta che viene eliminata una Brigata Metropolitana avversaria*. I segnalini WIE simulano casualmente l'influenza della guerra europea sul conflitto nordamericano.

Ogni volta che pesca un segnalino WIE dal pool (5.2), il giocatore lo guarda e lo pone a faccia in giù sul suo spazio WIE (accanto alla fine della tabella della Vittoria). Un giocatore non può avere più di un chit WIE in tale posizione. Se vi è già un chit WIE, il giocatore lo può sostituire con quello pescato. Il segnalino inutilizzato o sostituito torna a faccia in giù nel pool. Un giocatore può ispezionare il chit nel suo spazio WIE quando desidera.

18.3.2 Punteggio dei Chit WIE a Fine Anno

Durante la verifica della Vittoria (17.1, 18.2.1) del LR Quartieri Invernali di ciascun Anno, i chit nello spazio WIE sono rivelati e i loro valori confrontati (un giocatore che non ha chit è considerato avere valore 0). La fazione con il chit WIE di valore superiore ottiene VP bonus pari alla differenza tra il suo chit e quello dell'avversario (quindi massimo 2 VP per Anno). Modificate la tabella della Vittoria di conseguenza e ponete i chit WIE rivelati nel loro rispettivo pool chit WIE (a faccia in giù).

Tabella di Priorità della Battaglia

Le Battaglie (13.0) sono risolte *dall'alto in basso* della mappa. Se avete dubbi, usate questa tabella per determinare in quale ordine si devono risolvere le Battaglie. Procedete dall'alto in basso (per gli spazi della stessa riga, iniziate da sinistra).

Gli Spazi Vittoria (2.1.9) sono in **BLU** o **ROSSO** a seconda della fazione, i Villaggi di Nazione Indiana (8.0) sono in **verde**.

NEWFOUNDLAND		Port Dauphin	LOUISBOURG
Mta'n	Port la Joye	Rivière Ristigouche	
MIRAMICHY	HALIFAX	CHIGNECTOU	
Rivière du Loup	Tadoussac	Matawaskiyak	
Grand Sault	Pointe Sainte Anne	ANNAPOLIS ROYAL	
Côte de Beaupré	Côte du Sud	Wolastokuk	
Cape Sable	Kadesquit	Kwanoskwamcok	Mozôdebinebesek
QUÉBEC	St. George	Namaskonkik	
Taconnet	Molôjoak	Jacques Cartier	
Les Trois Rivières	Zawakwtegek	Mamhlawbagok	
YORK	Goasek	Isle aux Noix	
Rumford	MONTRÉAL	Number Four	
TICONDEROGA	Saranac	Mikazawitegek	
NORTHFIELD	Nihanawate	Sachenda'ga	
La Présentation	LAKE GEORGE	Kahuahgo	
ALBANY	BAYE DE CATARACOUY	Oneida Lake	
Kingston	OSWEGO	Onyiudaondagwat	
Oquaga M	inisink	Onontake	
Toronto	Gennisheyo	Ouentironk	
NIAGARA	Gnadenhütten	Easton	
Kanistioh	Matschedash	Cawichnowane	
Shamokin	La Presqu'Isle	CARLISLE	
Saugink	Assunepachla	Kithanink	
Rays Town	Waabishkiigoo	Gichigami	Winchester
Diiohage	Loyalhanna	Wills Creek	
LE DÉTROIT	FORKS OF THE OHIO	Mekekasink	
Beverley	Tu-Endie-Wei	Le Baril	
Keninsheka	Fort Ouiaenon	CHARLES TOWN	
Chote	Ninety Six	Keowee	
LES ILLINOIS	Rivière Ouabache		



Piazzamento Indiano

Tutti gli Scenari



Piazzati dal giocatore francese (eccetto Mohawk)



Miramichy



Grand Sault



Les Trois Rivières



Montréal



Toronto



Gennishoyo



Kithanink



Dtiohage



Forks of the Ohio



Le Détroit



Unità Indiana Mohawk:
Vedere il Piazzamento
britannico

Nazioni Indiane Neutrali (8.0)

Non in gioco all'inizio – poneteli vicino alla parte alta della mappa

**Confederazione
Irochese**



Retro:
francese

Cherokee



Retro:
britannica

Le unità di una Nazione Indiana Neutrale si uniscono ad una fazione quando:

- La fazione rispetta le condizioni della carta Evento Diplomazia con la Nazione Indiana (carte #13, 19, 29, 38)

OPPURE:

- La fazione avversaria entra in un Villaggio nel Territorio di quella Nazione (da sentiero grigio scuro).

Seguite la procedura di controllo della Nazione Indiana (8.1) in ogni caso



Scenario 1

La Petite Guerre di Vaudreuil 1755

Carte: indiane e francesi base +

Durata: 1 Anno

Tabella della Vittoria all'Inizio



Rinforzi:

Metropolitani 3

Bonus Fine Anno:

+2 Controllo di 1 o più Spazi Abitati britannici

Soglia di Vittoria a Fine Anno



Pool delle Pedine

Flotte: vedere il piazzamento britannico



Brigate Metropolitane & VoV



Artois & Bourgogne
De la Marine
Languedoc & La Reine



Usate anche il Piazzamento degli Indiani

Chignectou



Louisbourg



Pointe Sainte Anne



Québec



Ticonderoga



Montréal



Niagara



Forks of the Ohio



Les Illinois



Le Détroit





Scenario 2

La Scommessa di Laudoun 1757

Carte: indiane e francesi base +

Durata: 1 Anno

Tabella della Vittoria all'Inizio



Rinforzi:

Metropolitani

3

Bonus Fine Anno:

+2

Controllo di 3 o più
Spazi Vittoria britannici

Soglia di Vittoria a Fine Anno



Miramichy



Louisbourg



Québec



Ticonderoga



Montréal



Niagara



Forks of the Ohio



Les Illinois



Le Détroit



Pool delle Pedine

Flotte: vedere il piazzamento britannico



Brigate Metropolitane & VoW



Bayonets & Tomahawks © 2020 GMT Games, LLC



Usate anche il Piazzamento degli Indiani



Scenario 3

La Furia Amherst 1758-1759

Carte: indiane e francesi base +

Durata: 2 Anni

Tabella della Vittoria all'Inizio



Rinforzi: 1758-1759

Metropolitani

3

Bonus Fine Anno:

1758:



Controllo di 3 o più
Spazi Originari
britannici

1759:



Per ogni spazio da 3
VP francese* non
controllato dal
britannico

* Louisburg, Montreal e Quebec

Soglia di Vittoria a Fine Anno

1758:



1759:

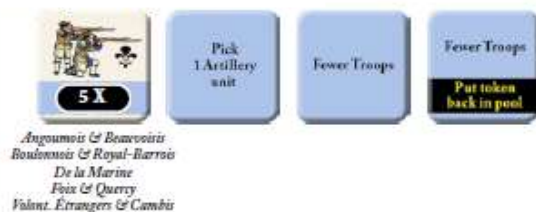


Pool delle Pedine

Flotte: vedere il piazzamento britannico



Brigate Metropolitane & VoW



Angoumois & Beauvoisis
Rouennais & Royal-Bernois
De la Marine
Foix & Querry
Valent, Etrangers & Cambis



Usate anche il Piazzamento degli Indiani

Miramichy



Louisbourg



Québec



Ticonderoga



Montréal



Niagara



Forks of the Ohio



Les Illinois



Le Détroit





Scenario 4

La Guerra Franco-Indiana – Campagna Completa 1755-1759

Carte Iniziali: indiane e francesi base +

Durata: 5 Anni

Tabella della Vittoria all'Inizio



Rinforzi:

Metropolitani

1755	1756	1757	1758	1759
3	3	3	2	2

**Unità Iniziali
sulla Mappa**

Seguite il Piazzamento Iniziale dello
Scenario 1 *La Petite Guerre di Vaudreuil*



Usate anche il Piazzamento degli Indiani

Pool delle Pedine Iniziale

Flotte: vedere il piazzamento britannico

Bonus Fine Anno:

1755:	+2	Controllo di 1 o più <i>Spazi Abitati</i> britannici
1756:	+1	Controllo di 1 o più <i>Spazi Abitati</i> britannici
1757:	+2	Controllo di 3 o più <i>Spazi Vittoria</i> britannici
1758:	+2	Controllo di 3 o più <i>Spazi Originari</i> britannici
1759:	+2	Per ogni spazio da 3 VP francese* non controllato dal britannico * Louisburg, Montreal e Quebec



Brigate Metropolitane & VoW



Soglia di Vittoria a Fine Anno

1756-1757	Lato francese	1758	Lato francese	1759
9	7	6	4	2

Aggiunte nei Quartieri Invernali (17.5)

1756

Carte: Sostituire le carte 1755/1756 con le 1757

Brigate Metropolitane & VoW



Flotte



1757

Carte: Sostituire le carte 1757 con le 1758/1759

Brigate Metropolitane & VoW





Scenario 1

La Petite Guerre di Vaudreuil 1755

Carte: britanniche base +

Durata: 1 Anno

Tabella della Vittoria all'Inizio



Rinforzi:

Flotte*

5

Metropolitani

3

Coloniali

8

* include le Flotte francesi casuali

Bonus Fine Anno:

+2 Controllo di 2 o più Spazi Vittoria francesi

Soglia di Vittoria a Fine Anno



Pool delle Pedine

Flotte Britannica & Francese



Brigate Metropolitane & VoW



Brigate Coloniali & VoW Coloniali



Bayonets & Tomahawks © 2020 GMT Games, LLC



Halifax



Annapolis Royal



Rumford



Boston



Albany



New York



Charles Town



Oswego



Wills Creek



Scenario 2

La Scommessa di Loudoun 1757

Carte: britanniche base + **1757**
Durata: 1 Anno

Tabella della Vittoria all'Inizio

3	2	P	1	2
---	---	---	---	---

Rinforzi:

Flotte* 7

Metropolitani 6

Coloniali 8

** include le Flotte francesi casuali*

Bonus Fine Anno:

+2 Controllo di 1 o più Spazi Abitati francesi

Soglia di Vittoria a Fine Anno

3	2	1*	P	2
---	---	----	---	---

Pool delle Pedine

Flotte Britannica & Francese

5X
Coburn, Durrell, Hardy, Holburne, Royal Navy

3X
All EXC. De l'Isle

11X

Brigate Metropolitane & VoW

2X
Howe, Wolfe

2X

4X

4X

Colonial Brigades & VoW

5X
New England

2X
N York & N.J.

2X
Virginia & S.

2X
Penn. VoW Bonus

2X
Penn. & Del.

Locations & Units:

- Chignectou:** **1X** Cumberland
- Halifax:** **1X** Goreham, **10th & 45th** 1-47th, **2X**
- Annapolis Royal:** **1X** Anne
- Boston:** **44th & 48th**, **Royal Artillery**
- Lake George:** **1X** William Henry, **Rogers**
- Albany:** **Monro**, **Royal Highland**, **35th & New York Companies**
- New York:** **Royal Artillery**
- Charles Town:** **1X** Johnson
- Carlisle:** **2X** Breadstreet, **1st Royal American**
- Winchester:** **Construction**, **Washington**
- Shamokin:** **Armstrong**, **1X** Augusta
- Wills Creek Path:** **ROAD** **8 units** MAX. 1

Baionette & Tomahawks © 2020 GMT Games, LLC

Scenario 3

La Furia Amherst 1758-1759

Carte: britanniche base +
Durata: 2 Anni

Tabella della Vittoria all'Inizio

6	4	3	2	1	1
---	---	---	---	---	---

Rinforzi:

	1758	1759
Flotte*	9**	9**
Metropolitani	5	2
Coloniali	12	3

* include le Flotte francesi casuali

** 8 se giocata la carta Contrammiraglio #18

Bonus Fine Anno:

1758: **+2** Controllo di 2 o più Spazi Abitati britannici

1759: **+2** Per ogni Colonia francese con almeno 2 spazi controllati dal britannico

Soglia di Vittoria a Fine Anno

1758-1759

2	1	1	2	4	5
---	---	---	---	---	---

Pool delle Pedine

Flotte Britannica & Francese



Brigate Metropolitane & VoW



Brigate Coloniali & VoW



Baionette & Tomahawk © 2020 GMT Games, LLC





Scenario 4

La Guerra Franco-Indiana – Campagna Completa 1755-1759

Carte: britanniche base +
Durata: 5 Anni



Tabella della Vittoria all'Inizio



Rinforzi:

	1755	1756	1757	1758	1759
Flotte*	5	5	7	9**	9**
Metropolitani	3	3	6	5	2
Coloniali	8	2	2	2	2

* include le Flotte francesi casuali ** 8 se giocata la carta Contrammiraglio #18

Unità Iniziali sulla Mappa

Seguite il Piazzamento Iniziale dello Scenario 1 *La Petite Guerre di Vaudreuil*

Pool delle Pedine all'Inizio

Flotte Britannica & Francese



Brigate Metropolitane & VoW



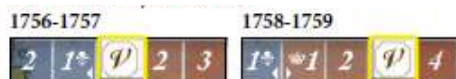
Brigate Coloniali & VoW



Bonus Fine Anno:

- 1755: **+2** Controllo di 2 o più *Spazi Vittoria* francesi
- 1756: **+1** Controllo di 2 o più *Spazi Vittoria* francesi
- 1757: **+2** Controllo di 1 o più *Spazi Abitati* francesi
- 1758: **+2** Controllo di 2 o più *Spazi Abitati* francesi
- 1759: **+2** Per ogni *Colonia francese** con almeno 2 spazi controllati dall'inglese (sino a +6)

Soglia di Vittoria a Fine Anno



Aggiunte nei Quartieri Invernali (17.5)

1756

Carte: Sostituite le carte 1755/1756 con le 1757

Brigate Metropolitane & VoW



Flotte



Brigate Coloniali & VoW



Bonus VoW Penn

Create il pool unità Leggere britanniche

1757

Carte: Sostituite le carte 1757 con le 1758/1759

Flotte



Brigate Metropolitane & VoW



Brigate Coloniali & VoW



Bonus VoW Pitt

Varianti degli Scenari

Scenario 1B

Inizio della Guerra Franco-Indiana 1755-1756

Usate i piazzamenti dello **Scenario 1** “La Petite Guerre di Vaudreuil” e quello **Indiano** con le seguenti modifiche:

Durata: 2 Anni

Aggiunte ai pool di pedine all’inizio dello scenario:

Comandanti



Brigate Metropolitane



Rinforzi 1756: pescate gli stessi rinforzi del 1755.

Bonus di fine Anno 1756:



Controllo di 1 o più **Spazi Abitati** britannici



Controllo di 2 o più **Spazi Vittoria** francesi

Soglie di Vittoria di Fine Anno



Scenario 3B

Una Offensiva Ambiziosa 1758

Usate il piazzamento iniziale dello **Scenario 3** “La Furia Amherst” e quello **Indiano** con le seguenti modifiche:

Durata: 1 Anno

Soglie di Vittoria di Fine Anno

Francese:



Britannico:



Scenario 4B**La Guerra Franco-Indiana - Storico 1755-1759**

Usa solo le unità che presero effettivamente parte al conflitto.

Usate il piazzamento dello **Scenario 4 "La Guerra Franco-Indiana – Campagna Completa 1755-1759"** e quello **Indiano** con le seguenti modifiche:

Pool di Pedine

Preparate questi 4 pool solamente invece di quelli nel piazzamento francese e britannico dello Scenario 4. Nessuna aggiunta di fine Anno ai pool (17.5).

**Rinforzi Annuali**

Mettete da parte *tutte le unità indicate nelle tabelle rinforzi storici* che seguono. Negli LR Arrivo della Flotta e Reclutamento dei Coloniali, ignorate le regole di pesca e piazzamento delle unità (15.2, 15.3, 16.2, e 16.3). Invece, prendete le unità elencate per l'Anno corrente nelle tabelle Rinforzi Storici che seguono e *ponetele negli spazi indicati*.

Se vi sono unità nemiche in uno spazio di piazzamento durante un LR Arrivo della Flotta, seguite le Priorità di Ritirata della Flotta (13.9.1). Se durante un LR Reclutamento dei Coloniali, ponete le nuove unità nel più vicino Spazio Originario amico nella stessa Colonia. I segnalini Controllo nemici privi di unità nemiche sono semplicemente rimossi quando vengono poste le nuove unità nello spazio.

Soglie di Vittoria Modificate a Fine Anno

Francese 1759



Britannico 1758-1759



Le altre Soglie di Vittoria rimangono invariate.

SCENARIO 4B: RINFORZI STORICI FRANCESI

1755

Louisbourg

Québec

1756

Québec

1757

Louisbourg

Beaufremont
Marine Royale

Québec

1758

Louisbourg

Québec

1759

Québec*

From pool

* In realtà più deboli di un'unità a Piena Forza. Sono state aggiunte le Brigate Metropolitane britanniche 94° & 95° per compensarlo.

SCENARIO 4B: RINFORZI STORICI BRITANNICI

1755	<i>Halifax</i> Boscawen Colvill, Holburne	 Royal Navy	 4th & 48th	 1X	<i>Northfield</i> New England	 Beadstreet	 N.York & N.J.
1756	 Royal Navy Holburne**	<i>New York</i> 1st Royal American	 Royal Highland	<i>Northfield</i> Putnam	 Armstrong	<i>Carlisle</i> 	<i>Wills Creek</i>
1757	 Colvill Holburne	 House	 27th & 55th	 Royal Scots & 17th 22nd & 28th 46th & 43rd	 2X	<i>New York</i> Hardy	 2nd Royal American
1758	 Boscawen, Colvill, Durrell, Hardy, Holburne**	 Wolfe	 15th & 58th	 Fraser	 Scott	 2X	<i>Boston</i> New England
	<i>Northfield</i> New England		<i>Albany</i> Dunn	 Gage	<i>Philadelphia</i> Royal Navy	 Foster	 Manigault
	<i>Carlisle</i> 	<i>Winchester</i> Virginia & S.		1759	 Boscawen**, Colvill, Durrell, Holmes, Holburne**, Saunders, Royal Navy	 House	 9th & 95th

** Include per i limiti delle pedine disponibili

Gioco Esteso al 1760

Queste sono le regole opzionali per coloro i quali desiderano estendere lo Scenario 3 o 4 per giocare nell'Anno 1760.

Anno di Gioco Opzionale 1760

- **Non rientra nelle regole di gioco:** entrambi i giocatori devono accordarsi per estendere il gioco dopo la fine Anno 1759. Spostate il segnalino Anno accanto al 1759.

- **Requisiti di VP per Giocare un Anno Aggiuntivo:** Il 1760 si gioca solo se al giocatore britannico mancano 3 VP o meno per raggiungere la sua Soglia di Vittoria alla fine del 1759. Ponete il segnalino Anno a destra, sotto "1759" sulla tabella.
- **Rinforzi:** Come per il 1759, per ciascuna fazione.
- **Aggiunte al Pool Brigate Metropolitane:** Prendete 2 Brigate Metropolitane britanniche (no Highland) dalla casella Perdite ed aggiungetele al pool Metropolitane della fazione.
- **Carte:** carte base + 1758 / 1759.
- **Soglie di Vittoria 1760:** Aumentata a "5" per il britannico (invece di "3" del 1759). La Soglia di Vittoria francese diviene "4" sul lato britannico della tabella.
- **Bonus non ricevuti dell'Anno 1759:** Possono essere ricevuti nel 1760.

REGOLE OPZIONALI Entrambi i giocatori devono accordarsi su ciascuna.

Piazzamento Semplificato delle Unità

I nomi stampati su ciascuna pedina sono indicati solo per storicità. Quando prendete lo stesso tipo di unità in uno scenario, potete ignorare i nomi (*eccezione: Indiani, Brigate Coloniali e Comandanti*). *Brigate Metropolitane con icona gorgiera:* prendetene il numero corretto in quanto causano la pesca di un Comandante.

Bilanciamento di Gioco dello Scenario, Personalizzabile

Quando un giocatore è meno esperto del suo avversario, è possibile ridurre il livello di difficoltà per la sua fazione. *Solamente l'ultimo Anno* dello scenario, spostate la Soglia di Vittoria di quella fazione di uno, o massimo due posizioni *nella direzione opposta* alla quale il segnalino VP viene spostato quando quella fazione ottiene VP. La Soglia dell'avversario si sposta dello stesso numero di posizioni in quella direzione.

Esempio: Nello Scenario 3 per l'Anno 1759 *solamente*, la Soglia di Vittoria del giocatore britannico potrebbe essere ridotta massimo alla posizione 1 sul lato britannico della tabella. La Soglia francese per lo stesso Anno diverrebbe la posizione 1 sul lato francese della tabella.

Più Gravi Conseguenze per essere Fuori Rifornimento

Maggiore realismo alla regola OOS (14.1.1). Complica il gioco.

Restrizioni all'Attacco per le Unità OOS (10.7): Oltre ad altri effetti del OOS, un gruppo OOS può attaccare solo unità o Milizia che bloccano il suo tracciamento alla *più vicina* fonte di Rifornimento (14.1). Contate la fonte più vicina usando Collegamenti che sono consentiti per *tutte le unità* del gruppo. *Ignorate le unità nemiche / Milizia*. La scelta sta al giocatore OOS in caso di più fonti alla stessa distanza. *La Sopraffazione non è un attacco, pertanto è consentita senza restrizioni.*

Regole di Gioco di Squadra

Tutte le regole del gioco di squadra sono sottoposte alle regole standard. Giocare in squadra introduce l'aspetto storico della divisione di comando, oltre all'antagonismo tra gli scopi delle fazioni europea, coloniale ed indigena.

Il metodo del gioco di squadra divide le unità e la gestione degli AP tra massimo due giocatori per ciascuna fazione.

Squadre per Ciascuna Fazione

BRITANNICO	FRANCESE
Giocatore coloniale	Giocatore indiano
Giocatore britannico	Giocatore francese

Squadre Consigliate per Ciascun Scenario

SCENARIO	BRITANNICO	FRANCESE
Nr. 1 (1755) Nr. 1B (1755-1756)	Giocatore singolo	Giocatore singolo o squadra da 2 giocatori
Nr. 2 (1757)	Giocatore singolo o squadra da 2 giocatori	Giocatore singolo o squadra da 2 giocatori
Nr. 3 (1758-1759) Nr. 3B (1758)	Giocatore singolo o squadra da 2 giocatori	Giocatore singolo
Nr. 4 (1755-1759) Nr. 4B (1755-1759)	Giocatore singolo*	Giocatore singolo*

* Non è possibile il gioco di squadra per la campagna 1755-1759 in quanto la superiorità delle forze si sposta dal francese al britannico per tutta la durata della guerra.

"Ordini Scritti dall'Europa"

Una volta per Anno, al termine del LR Arrivo della Flotta (17.2 #10), i giocatori di una squadra possono discutere sino a 5 minuti in privato. A parte questo, tutte le discussioni hanno luogo pubblicamente.

Scelta della Carta, Iniziativa ed AP Reazione

La scelta della carta da giocare e la decisione di giocare per primi o secondi (7.1 #4) o di tenere un AP Reazione (7.2 #3) viene presa da:

- **I giocatori Coloniale ed Indiano:** nei Round di Azione *dispari* (AR 1,3,5,7 e 9).
- **I giocatori Britannico e Francese:** nei Round di Azione *pari* (AR 2, 4, 6, 8).

Ordine di Gioco dei Compagni di Squadra

Durante la procedura di un Round di Azione di una fazione e la Fase di Azione:

- I giocatori coloniale o indiano effettuano le loro Azioni per primi.
- I giocatori britannico o francese effettuano le loro Azioni successivamente.

Qualsiasi AP Reazione viene giocato seguendo la priorità del compagno di squadra in questione (vedere la tabella sottostante).

Divisione dei Compiti della Fazione

Le tabelle che seguono indicano quali compiti ciascun compagno di squadra gestisce per la sua fazione. Per qualsiasi altro aspetto correlato al gioco non indicato sotto, i compagni di squadra decidono chi lo gestisce.

UNITÀ/COMPITI DEI COMPONENTI DELLA SQUADRA DELLA FAZIONE FRANCESE

Giocatore Indiano

Unità Leggere / unità Indiane controllate dal francese
Tipo di AP: • AP di carta indiana • AP Leggeri di carta francese • AP Leggeri/Armata: Priorità d'uso del primo AP Leggero/Armata sulla carta durante gli <i>AR di numero dispari</i> (1-3-5-7-9). Il secondo AP Leggero/Armata su una carta (#33, #41), o qualsiasi AP Leggero/Armata durante gli <i>AR di numero pari</i> (2-4-6-8) possono essere usati se il giocatore francese lo consente.
LR Quartieri Invernali (17.2): • Punti #1-2 Rimuovere i segnalini Razziato, Rotta, ed OOS / #4 unità Indiane ai Villaggi / #6 Ritorno alle Colonie di gruppi <i>composti esclusivamente da unità Leggere</i> (possono includere Comandanti o Forte), saltate 17.3 #3-4 / #8 unità Leggere dalla casella Perdite / #9 Resettare le carte.

Giocatore Francese

Unità non Leggere / unità Indiane o francesi non Stanche
Effettuare Sbarchi
Tipo di AP: • AP non Leggeri di carta francese • AP Leggeri/Armata inutilizzati
LR Quartieri Invernali (17.2): • Punto #3 casella Mare a Spazio Costiero / #6 Ritorno alle Colonie di gruppi non composti esclusivamente da unità Leggere, inclusi 17.3 #3-4 (Comandanti, Combinare le unità Ridotte), <i>per tutti i gruppi francesi</i> / #7 Flotte nel pool / #8 Brigate ed Artiglieria dalla casella Perdite.

UNITÀ/COMPITI DEI COMPONENTI DELLA SQUADRA DELLA FAZIONE BRITANNICA

Giocatore Coloniale

Unità Indiane controllate dal britannico / unità Leggere (<i>britanniche o coloniali</i>) / Brigate Coloniali
Tipo di AP: • AP Leggeri • la metà degli altri AP (arrotondato per difetto). <i>Non può usare gli AP Movimento Navale</i> (ma contano per determinare la metà degli AP)
Svolge il LR Reclutamento dei Coloniali (16.0)
LR Quartieri Invernali (17.2): • Punto #4 unità indiani ai Villaggi, #5 Brigate Coloniali nella casella Smobilitate / #6 Ritorno alle Colonie di gruppi <i>composti esclusivamente da unità Leggere</i> (possono includere Comandanti o Forte), saltate 17.3 #3-4 / #8 unità Leggere dalla casella Perdite / #9 Resettare le carte.

Giocatore Britannico

Unità non Leggere / unità Leggere Stanche / Brigate Coloniali non Stanche
Effettuare Sbarchi (10.6.1)
Tipo di AP: la metà degli AP non Leggeri (arrotondate per eccesso), <i>inclusi gli AP Movimento Navale</i>
Svolge il LR Arrivo della Flotta (15.0)
LR Quartieri Invernali (17.2): Punto #3 casella Mare a Spazio Costiero / #6 Ritorno alle Colonie di gruppi non composti esclusivamente da unità Leggere, inclusi 17.3 #3-4 (Comandanti, Combinare le unità Ridotte), <i>per tutti i gruppi britannici</i> / #7 Flotte nel pool / #8 Brigate Metropolitane ed Artiglieria dalla casella Perdite / #10 segnalino Anno/Round.

Indicazioni per il Gioco in Solitario

Il gioco è guidato dalle carte, ma non vi è gestione della mano di carte. Inoltre, vi è un ordine di priorità per la Ritirata e molte altre regole. Questo facilita il gioco in solitario.

Quando Giocate in Solitario

Usate la procedura seguente per la fazione non giocatore. Il resto sta a voi!

LA FAZIONE NON GIOCATORE:
Non ha carta Riserva (6.0.1)
Nella procedura <u>Round di Azione</u> (7.1): - Non ha scelta per la carta fazione da giocare (no carta Riserva); - Gioca per prima se con valore Iniziativa superiore.
Nella Fase di Azione (7.2): <i>Se francese:</i> le unità indiane fanno Razzia se possibile, altrimenti muovono più vicine al potenziale spazio bersaglio della Razzia. <i>Quando è la prima a giocare:</i> tiene un AP Reazione (no "2X" AP / AP Armata in priorità) se vi sono <i>tre o più</i> AP sulla carta fazione.
Muove qualsiasi gruppo OOS (14.1.1) per poter verificare la presenza di Rifornimento con successo alla fine del AR (14.1).
Artiglieria di Emergenza (13.2.2): quando utilizzabile, ne prende una a meno che non lasci più di 4 unità senza trasporto.
Implementa i ritiri dati da carta Evento (13.5) alla Battaglia che ha il maggior numero di unità che possono ricevere questi ritiri dal dado.
Se possibile, elimina il suo Forte (13.9.5) prima di ritirarsi.
Nel LR Arrivo della Flotta (15.0): Se francese: - Pone una Flotta in Québec ed il resto a Louisbourg e amica (15.3). - Pone la metà dei rinforzi (arrotondate per eccesso, i Comandanti non contano) in Québec, il resto in Louisbourg se amica. Se Britannico: - Distribuisce le Flotte negli spazi con il maggior numero di unità amiche (15.3), <i>con priorità degli Spazi Abitati Costieri catturati</i>. - Pone tutti i rinforzi di una Colonia (16.3) nel suo Spazio Abitato di valore maggiore, <i>con priorità Spazi Vittoria</i>.
Durante il Ritorno alle Colonie (17.3): Lascia tutte le unità possibili in Forti amici o Spazi Abitati nemici catturati.

LE TABELLE

PRIORITA' DI RITIRATA DELL'ATTACCANTE
1. Se fanno parte delle unità in ritirata delle Flotte, seguite le Priorità di Ritirata delle Flotte (13.9.2).
2. Ritirarsi in uno spazio adiacente dal quale un gruppo amico è entrato nello spazio di Battaglia mediante movimento lungo Collegamenti in questo AR. Lo spazio deve essere amico e privo di unità nemiche.
3. Seguite le Priorità dello Spazio Adiacente (13.9.3).

PRIORITA' DI RITIRATA DEL DIFENSORE
1. Se fanno parte delle unità in ritirata delle Flotte, seguite le Priorità di Ritirata delle Flotte (13.9.2).
2. Seguite le Priorità dello Spazio Adiacente (13.9.3). <i>Il difensore può ritirarsi solo in uno spazio dal quale nessun gruppo nemico è entrato nello spazio di Battaglia in questo AR. Seguite le Priorità dello Spazio Adiacente sino a trovare uno spazio possibile.</i>
DIFENSORE IN FORTEZZA: nessuna Ritirata se rimane un bastione.

Priorità dello Spazio Adiacente (13.9.3):
1. Uno Spazio Originario amico privo di unità nemiche.
2. Uno spazio amico privo di unità nemiche.
3. Uno Spazio di Terre Selvagge o un Villaggio di Nazione Indiana <i>amica</i> privo di unità nemiche.
4. Uno Spazio controllato dal nemico o o un Villaggio di Nazione Indiana <i>nemica</i> privo di unità nemiche o Milizia (modificate il controllo dello spazio).
5. Se il gruppo che si sta ritirando <i>non è in Rotta</i> : A. Uno Spazio nemico con il minor numero di unità nemiche e Milizia combinate <i>che il gruppo in ritirata Supera per Numero</i> (10.3.1). Procedete con la Sopraffazione Durante la Ritirata (13.9.4). Lo spazio può essere un Villaggio di una Nazione Indiana Neutrale <i>come ultima risorsa</i> (svolgete 8.1 controllo della Nazione Indiana prima della Sopraffazione). B. Uno Spazio con Battaglia non ancora risolta con il minor numero di unità nemiche e Milizia combinati. Le unità che si ritirano <i>non prendono parte a quella Battaglia</i> (se le altre unità amiche perdono la Battaglia, si ritirano ancora con esse).

Priorità di Ritirata delle Flotte (13.9.2)
Le unità vanno nello Spazio Costiero <i>privo di unità nemiche</i> : 1. Spazio Originario Costiero amico. 2. Spazio Costiero amico di una SZ amica (10.6.2). 3. Spazio Costiero di Terre Selvagge di una SZ amica (10.6.2). <i>Se non vi è uno Spazio Costiero possibile:</i> 4. Le unità vanno nella Casella Mare (2.3). <i>Ignorate la Capacità di trasporto della Flotta</i>

Sopraffazione Durante la Ritirata (13.9.4)
Possibile con Priorità Spazio Adiacente <i>SA solamente</i> . Se un gruppo in ritirata, non in Rotta, può Sopraffare (10.3.2) il gruppo nemico nello spazio di Ritirata, <i>eliminate unità in ritirata pari al numero di unità nemiche e Milizia</i> nello spazio (a scelta dell'avversario), ed eliminate <i>tutte le unità nemiche</i> nello spazio. Modificate il controllo dello spazio se necessario (2.1.2). Se vi è un segnalino Battaglia, rimuovetelo (non avviene alcuna Battaglia).

Fine del Round di Azione (14.0)
1. Scartate le carte giocate, a faccia in giù.
2. Rimuovete i segnalini Stanco, e qualsiasi segnalino rimanente di Sbarco e Raduno.
3. Verifica del Rifornimento (14.1).
4. Recupero (14.2).
5. Avanzate il segnalino Round ed iniziate il Round successivo (7.1).

Rifornimento (14.1)

Fonti = Spazi Originari di Colonia Amica / Flotta(e) amica

UN GRUPPO PUO' TRACCIARE IL RIFORNIMENTO USANDO:
• Strade Carrozzabili e Strade
• Sentieri se il gruppo è <i>composto interamente</i> da unità Leggere (non possono essere usati i Sentieri grigio scuro di Nazione Indiana <i>Neutrale</i>)
• Spazi amici
• Avamposti della <i>fazione che traccia</i> controllati dal nemico (2.1.4) e che non contengono alcuna unità nemica
• Spazi di Terre Selvagge che non contengono unità nemiche
<i>I Limiti di Collegamento (10.1) sono ignorati per tracciare il Rifornimento. Non vi è limite al numero di Collegamenti usati da un gruppo per tracciare il rifornimento.</i>

Recupero (14.2)

COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	RECUPERA CON:
<i>Solo unità Leggere</i> (può anche includere un Forte e/o Comandanti)	 
Qualsiasi altra combinazione di unità	

RITORNO ALLE COLONIE (17.3)

- Muovete il gruppo nella *più vicina* di queste due opzioni:
 - Uno spazio con una Flotta amica. *Se il gruppo include già una Flotta, rimane sul posto sino al punto 2.*
 - Uno Spazio Originario di Colonia amico (2.4).
 Calcolate lo spazio più vicino contando il numero di Collegamenti corretti (10.2) allo spazio in questione. A scelta del possessore se vi sono più opzioni. Un gruppo in uno Spazio Costiero che non ha Collegamento corretto per raggiungere una Flotta su uno Spazio Originario di Colonia amico rimane nel suo spazio sino al punto 2.
- Ciascun gruppo che è ancora correntemente in uno *Spazio Costiero non Originario* deve ora andare in uno Spazio Costiero Originario amico di una Colonia amica (*può essere un gruppo che ha raggiunto una Flotta nel punto 1*). Se non è disponibile un tale spazio, passate alle Priorità di Ritirata delle Flotte (13.9.2).
- Ciascun Comandante può essere spostato in un gruppo in uno *Spazio Originario di Colonia amico*. Obbligatorio per i Comandanti non raggruppati con un altro tipo di unità.
- Combinare le unità Ridotte (13.2.3) in *tutti gli spazi*, e nella casella Brigate Coloniali Smobilitate (se rimane una Brigata Coloniale Ridotta in quella casella, giratela a Piena Forza).

Guarnigioni Invernali (17.3.1)

- Durante i punti 1 e 2 del Ritorno alle Colonie, unità possono essere lasciate nello spazio di partenza del gruppo o in qualsiasi spazio attraverso il quale muove un gruppo, sempre che:
- Vi sia un *Forte amico* nello spazio. Una unità può rimanere con ciascun Forte.
 - Sia uno Spazio Abitato nemico *controllato da unità amiche*. Si può lasciare in tale spazio un numero di *Brigate* sino al valore dello spazio. Inoltre, può rimanere un *qualsiasi numero di unità di altri tipi*.

Quartieri Invernali (17.2)

Ciascun punto viene risolto *prima dal giocatore britannico*, se applicabile.

- Rimuovere tutti i segnalini Razziato sulla mappa (la tabella Razzie non viene toccata).
- Rimuovete tutti i segnalini Rotta ed OOS dalla mappa.
- Spostate qualsiasi gruppo correntemente nella casella Mare in uno Spazio Originario Costiero amico. Se non è possibile, seguite le Priorità di Ritirata della Flotta (13.9.2).
- Le unità indiane, *incluse quelle nella casella Perdite*, sono poste nel loro Villaggio collegato (2.1.8). Se un Villaggio è controllato dal nemico, ponete o tenete le sue unità indiane collegate nella casella Perdite. Ponete o tenete una unità della Nazione Indiana nella casella Perdite per ciascun Villaggio controllato dal nemico di quella Nazione. Le rimanenti unità della Nazione Indiana sono poste in altri Villaggi della loro Nazione (una per Villaggio). *Vedere 17.3 #3 per qualsiasi Comandante rimasto da solo da unità indiane.*
- Spostate le Brigate Coloniali nella casella *Brigate Coloniali Smobilitate*, eccetto quelle nella casella Perdite. Le Brigate Coloniali Smobilitate *mantengono il loro stato di Riduzione* per la combinazione delle unità Ridotte (17.3 #4). Alcune Brigate Coloniali correntemente in un Forte o in uno Spazio Abitato catturato possono rimanere sul posto (17.3.1).
- Ritorno alle Colonie (17.3).
- Riponete tutte le Flotte sulla mappa nel pool Flotte.
- Per ogni casella Perdite, una su tre dello *stesso tipo* di unità non indiana (arrotondando per difetto) sono poste in qualsiasi Spazio Originario Abitato *amico*, o nella casella Brigate Coloniali Smobilitate se si tratta di Brigata Coloniale. *Massimo di una Brigata Highland ogni Anno.*
- Resettate le carte (17.4); *solo Scenario 4*: aggiungete le unità al pool (17.5).
- Avanzate il segnalino Anno all'Anno successivo. Spostate il segnalino tondo su AR1 ed iniziate il primo AR (7.1).

Azioni Consentite da ciascun Tipo di AP (7.3.7)

TIPO DI AP	AZIONI CONSENTITE
 	• Razzia (9.0) • Movimento Leggere (10.5)
 	• Movimento di Armata (10.4) • Radunare le Truppe (11.0) • Costruzione (12.0)
	• Movimento di Armata (10.4) • Movimento Navale (10.6) • Radunare le Truppe (11.0) • Costruzione (12.0)

OPZIONI DI COSTRUZIONE (necessaria una Brigata) (12.0)



- **Porre un segnalino Forte in Costruzione** se lo spazio non ha un segnalino Forte o Forte in Costruzione. *Non consentito in uno spazio di Fortezza, a meno che non abbia perso tutti i suoi Bastioni.*

- **Sostituire un segnalino Forte in Costruzione** posto in un AR precedente con un Forte *amico*.

- **Riparare un Forte amico Ridotto** girandolo sul lato a Piena Forza (*i Bastioni non possono riparati o ricostruiti*).

- **Rimuovere un segnalino Forte in Costruzione o rimuovere dal gioco un Forte amico.** (i segnalini Strada in Costruzione e Strada non possono mai essere rimossi).



- **Porre un segnalino Strada in Costruzione** se un Sentiero collegato allo spazio della Brigata attivata. Non consentito se già contiene un segnalino Strada in Costruzione.



- **Girare sul lato Strada** un segnalino Strada in Costruzione posto in un AR precedente su un Sentiero collegato allo spazio della Brigata attivata. Il Sentiero viene trattato in seguito come una Strada (2.2.3) per tutti gli aspetti. Se su Sentiero Costiero, le Flotte possono continuare ad usarlo.

Immediatamente dopo aver girato il segnalino di Strada in Costruzione: la Brigata attivata deve muovere nello spazio adiacente collegato dalla Strada completata. Le unità non Stanche dello stesso gruppo della Brigata attivata possono unirsi ad essa. Questo movimento non usa altri AP ma deve rispettare i Limiti di Collegamento (10.1). Ponete un segnalino Stanco sulla Brigata attivata e qualsiasi unità che ha mosso con essa.

7.1 I Punti del Round di Azione (AR)

Prima del punto 1 del primo AR dell'Anno solamente (AR1):

ciascun giocatore pesca due carte dal suo mazzo Costruzione e ne sceglie una come sua *carta Riserva*, scartando l'altra.

1. Ciascun giocatore pesca una carta dal mazzo della sua fazione (AR1-AR3: Costruzione). <i>Il francese pesca anche una carta indiana. Le carte non sono rivelate.</i>
2. Ciascun giocatore sceglie la carta Riserva o pescata da giocare (posta a faccia in giù sulla mappa). L'altra carta diviene la carta Riserva. <i>Il francese pone anche la carta indiana pescata a faccia in giù sulla mappa.</i>
3. Rivelate tutte e tre le carte in gioco (britannica, francese, indiana)
4. La fazione con il valore di Iniziativa maggiore sulla carta (icona dado) ottiene l'Iniziativa (francese in caso di parità), e sceglie chi è il Primo Giocatore dell'AR.
5. Risolvere gli eventi carta INIZIO AR (iniziate dal Primo Giocatore).
6. FASE DI AZIONE (7.2) svolta dal 1° GIOCATORE
7. FASE DI AZIONE (7.2) svolta dal 2° GIOCATORE
8. Solo Primo Giocatore: usate l'AP Reazione se possibile (7.3.6)
9. RISOLVERE LE BATTAGLIE (dall'alto in basso sulla mappa)
10. Punti Fine AR

FASE DI AZIONE DEL GIOCATORE

1. Deve Sbarcare tutte le unità amiche correntemente nella casella Mare (10.6.1).
2. <i>Se francese:</i> usare gli AP sulla carta indiana per le <i>unità indiane controllate dal francese</i> .
3. <i>Se 1° Giocatore:</i> Può tenere 1 AP della carta fazione in gioco per la Reazione. Porre il segnalino Reazione sul AP scelto.
4. Svolgete le Azioni con gli AP rimanenti sulla <i>carta fazione</i> in gioco. <i>Oltre agli AP; svolgete l'Evento della carta se applicabile.</i>



Segnalino Stanco: su tutte le unità che prendono parte ad *Azioni* (7.2.1)

Round Logistici (LRs)

- **15.0 Arrivo delle Flotte:** pescate/ponete le Flotte ed i rinforzi.
- **16.0 Reclutamento dei Coloniali:** pescate/ponete i rinforzi Coloniali (16.2-3). *Se multi-Anno:* Le Brigate Coloniali Smobilitate rientrano in gioco a *Piena Forza*. Brigate Coloniali: poste nelle *loro Colonie* (stesso nome) / unità Coloniali Leggere: poste in qualsiasi Spazio Originario amico.
- **17.0 Quartieri Invernali:** iniziano con una **Verifica della Vittoria** (18.2)
Se nessun vincitore: svolgete i **punti Quartieri Invernali** (17.2)

Nazione Indiana Neutrale che si unisce ad una fazione (8.1):

- Quando si rispettano le condizioni di un Evento Diplomazia Indiana.
- Quando un *gruppo avversario* entra in un Villaggio di una Nazione Indiana neutrale.

9.0 Razzia

Spazio Bersaglio: Spazio Originario nemico (anche se amico controllato) o spazio di Terre Selvagge con un Forte nemico.

Gli spazi con un segnalino Razziato non possono essere oggetto della Razzia

1. Attivate una **singola unità Leggera** con AP Leggero/Indiano.
2. **Muovete l'unità sino al Limite di MP** nello spazio bersaglio, l'avversario può **Intercettare**.
3. Effettuate il **tiro di dado per la Razzia** (9.3).

9.2 INTERCETTAZIONE: in *ciascun spazio occupato dal nemico* dove l'unità che fa razzia inizia o entra, l'avversario tira **un dado**. Le unità Stanche possono Intercettare.

IL NEMICO NELLO SPAZIO INCLUDE:	UNITA' CHE EFFETTUA IL RAZZIA INTERCETTATA CON:
Almeno una unità <i>Leggera</i>	  
Unità non Leggere	
Nessuna unità o solo <i>Milizia</i>	<i>Non è possibile tirare per l'Intercettazione</i>

Se Intercettata: l'unità che effettua la razzia torna nel suo *spazio di partenza*.

9.3 TIRO DI DADO PER LA RAZZIA se non Intercettata, tirate un dado nello spazio bersaglio:

  	= la Razzia ha Successo. Aggiungere un segnalino Razziato nello spazio.
Punti Razzia = valore dello spazio. Modificate la tabella dei Punti Razzia (8 punti = 1 VP)	

Dopo il tiro di dado per la Razzia:

L'unità che ha Razziato torna *nel suo spazio di partenza* (no Intercettazione).

Unità indiana che ha avuto *successo*: torna nella **Casella Perdite** invece del suo spazio di partenza.

13.0 Fasi della Battaglia

• **Determinare il Difensore** (13.1)

• **Se Spazio Abitato Originario:**

Segnalino Milizia +1 per figura (13.2.1) – Uno meno se controllato dal nemico

• **Può sostituire 1 Flotta con 1 unità di Artiglieria** (13.2.2)

Proibito se la fazione ha una singola Flotta o nessuna Artiglieria nel pool / casella Perdite.

• **Combinare le unità dello stesso tipo Ridotta** (13.2.3)

• **Preparare le Tabelle Battaglia & Ritiri dei Comandanti** (13.3.1)

1. Porre i segnalini **Vittoria in Battaglia a 0** (attaccante sopra).

2. **Arretrare i segnalini di 1** posizione per Penalità in Battaglia.

3. Porre un **Comandante per Fazione (se possibile)** sulla tabella Ritiro dei Comandanti *nella posizione corrispondente al suo valore*.

Penalità in Battaglia (13.3.2)

- | | |
|----------------------|--|
| • Sbarco | • OOS raddoppiato se 8+ unità |
| • Radunare le Truppe | <i>i Comandanti non contano</i> |
| • Rotta | • contro Forte Nemico raddoppiato se no Artiglieria |

• **Effettuare i Tiri di dado di Battaglia** (13.3.3)

Un dado per unità e pedina Milizia (Comandanti: **nessun dado**)

1. unità dell'Attaccante

2. unità del Difensore, *incluse le unità eliminate*

3. **Milizia Non-rimossa** (attaccante o difensore)

Sequenza dei Tiri di Dado di Battaglia

Ciascuna fazione raggruppa i tiri di dado per **tipo di unità**, *incluendo i ritiri* (13.5).

Gli effetti di *tutti i tiri di un tipo*: si implementano nello stesso ordine della Tabella dei Tiri di dado in Battaglia (1°: Verifiche dei Colpi; 2°: B&T; 3°: Bandiere; 4°: Mancato).

SEQUENZA DEL TIRO DI DADO DELLE UNITÀ IN BATTAGLIA (ciascuna fazione)
UNITÀ TRIANGOLARI:
1. Leggere non indiane
2. Indiane
UNITÀ QUADRATE:
3. Brigate Highland
4. Brigate Metropolitane
5. Brigate non Metropolitane
UNITÀ CIRCOLARI:
6. Flotte
7. Bastioni o Forte
8. Artiglieria

• **Esito della Battaglia:** l'attaccante vince se è in posizione *superiore* sulla tabella della Battaglia

Vincere in attacco contro *Forte/spazio Abitato nemico*: **eliminare 1 Indiano a caso**

13.8 Il Gruppo avversario va in Rotta se:

- Il suo segnalino è di tre posizioni o meno indietro rispetto a quello del vincitore
- Perde il suo ultimo Bastione nello spazio della Battaglia.

Se si avverano entrambe le condizioni per il difensore: eliminare tutte le unità non Leggere.

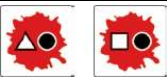
Porre un **segnalino Rotta** sul gruppo ed implementare le penalità:

1. Eliminate un'unità in Rotta (*priorità Artiglieria / unità Indiana per ultima / no Forte*)
2. Il gruppo in Rotta *non può Sopraffare* durante la Ritirata (13.9.4).
3. Il Forte in Rotta viene *sostituito da un Forte nemico* (stesso stato Pieno/Ridotto)

• **Ritirata del Gruppo Sconfitto:** seguite le Priorità in 13.9

• **Aggiornamento del Controllo dello Spazio / Vs / Mari Aperti** (se Louisbourg)

• **Svolgete gli altri Punti Post-Battaglia** (13.7)

TIRO DI DADO IN BATTAGLIA	EFFETTO PER IL GIOCATORE CHE TIRA (in ordine di priorità):
 Colpo Triangolo/Cerchio OPPURE Colpo Quadrato/Cerchio	Effettuate una Verifica del Colpo (13.3.4). <i>Se si ottiene un Colpo:</i> 1. Avanzate il segnalino Vittoria in Battaglia di una posizione. 2. Se il segnalino Vittoria in Battaglia è <i>oltre zero</i>, assegnate il Colpo (13.4)
 B&T	Brigata Metropolitana Rimuovere 1 Milizia nemica (13.2.1). <i>Se una Brigata nemica può subire un Colpo:</i> 1. Avanzate il segnalino Vittoria in Battaglia di una posizione. 2. Se il segnalino Vittoria in Battaglia è <i>oltre zero</i>, assegnate il Colpo (13.4) ad un Brigata nemica (<i>priorità Metropolitana</i>)
	Altre Brigate Rimuovere 1 Milizia nemica (13.2.1).
	Artiglieria, Forte o Bastione <i>Se una Brigata nemica può subire un Colpo:</i> 1. Avanzate il segnalino Vittoria in Battaglia di una posizione. 2. Se il segnalino Vittoria in Battaglia è <i>oltre zero</i>, assegnate il Colpo (13.4) ad un Brigata nemica (<i>priorità Metropolitana</i>)
	Flotta Può muovere una Flotta <i>non eliminata</i> ad uno Spazio Amico Costiero senza segnalino Battaglia (seguite le priorità in 13.9.2).
	Unità Leggera o Milizia Nessun effetto
	Avanzate il segnalino Vittoria in Battaglia di una posizione
 Mancato	Nessun effetto <i>Se durante il ritiro del Comandante:</i> Verificate la Perdita del Comandante (13.5.1).

TIPO DI UNITA' CHE TIRA	FACCIA DEL DADO OTTENUTA	UNITA' NEMICA COLPITA (in ordine di priorità):
-------------------------	--------------------------	--

UNITA' TRIANGOLARI:

Leggera non indiana	 Triangolo/Cerchio	1. Leggera non indiana 2. Indiana
Indiana		1. Indiana 2. Leggera non indiana

UNITA' QUADRATE:

Brigata Metropolitana	 Quadrato/Cerchio	1. Brigata Metropolitana <i>Primo colpo a Highland (13.4)</i> 2. Brigata non Metropolitana
Brigata non Metropolitana		1. Brigata non Metropolitana 2. Brigata Metropolitana <i>Primo colpo a Highland (13.4)</i>

UNITA' CIRCOLARI:

Flotta	 OPPURE 	1. Flotta 2. Artiglieria 3. Forte
Bastione o Forte		1. Artiglieria 2. Flotta
Artiglieria		1. Artiglieria 2. Bastione o Forte 3. Flotta

SI OTTIENE UN COLPO SE: (13.3.4)

1. La forma dell'unità che tira <i>corrisponde ad una delle forme sulla faccia del dado</i> (triangolo, quadrato o cerchio)
2. Un'unità nemica <i>della stessa forma</i> dell'unità che tira può subire un Colpo (i Colpi eccedenti non contano come Colpi a segno).

ROTTA (13.8)

1. Una delle unità in Rotta viene eliminata (a scelta del possessore). Deve essere un'unità di Artiglieria, se possibile. Unità indiana <i>solo come ultima risorsa</i> . Non possono essere scelti i Forti.
2. Non è consentita la Sopraffazione durante la Ritirata (13.9.4).
3. Il Forte amico deve essere sostituito da un Forte nemico dal <i>pool dell'avversario</i> (Ridotto se il Forte sconfitto è Ridotto). Il Forte sconfitto viene rimosso dal gioco.

LEGENDA DEGLI SPAZI

Spazio Originario = qualsiasi spazio con corona o giglio

TERRE SELVAGGE	AVAMPOSTO	ABITATO	COSTIERO	BASE	VILLAGGIO INDIANO	FORTEZZA (anche Spazio Abitato)
Nessun Controllo 1 punto Razzia se contiene un Forte	1 punto Razzia 1 VP se Spazio Vittoria Consentito tracciare il Rifornimento dalla propria fazione a meno che non sia occupato da unità nemiche	Ha Milizia NUMERO = punti Razzia, VP se Spazio Vittoria, # di Brigate nemiche che possono svernare (altri tipi illimitato) Il nemico deve rimanere per tenere i VP	Spazio di qualsiasi tipo che confina con una Zona di Mare Consente il Movimento Navale o lo Sbarco (verificate il segnalino Mari Aperti) Attaccante che Sbarca: penalità in Battaglia	Non sono consentite le unità francesi	Spazio OPPURE icona su Spazio Originario britannico / francese Ognuno collegato alla unità indiana indicata	Gruppo britannico: <u>no</u> Sopraffazione necessaria per uscire dallo spazio No Ritirata del difensore se rimangono Bastioni Ultimo Bastione eliminato: Rotta. Le unità difendenti non Leggere possono essere eliminate (13.8) No Bastioni: Spazio Abitato solamente



Spazi Vittoria = Contorno in giallo

Fortezze ed alcuni Avamposti/Spazi Abitati che valgono Punti Vittoria (VP)

Limiti di Collegamento (10.1)	
Sentiero	4
Strada	8 Può includere massimo una Artiglieria
Strada Carrozzabile	16

TIPO DI UNITA'	LIMITE DI MP	TIPO DI COLLEGAMENTO CONSENTITO
Artiglieria, Brigate, e Comandanti	2	Strade e Strade Carrozzabili
Flotte che usano il Movimento di Armata	2	Collegamenti Costieri (2.2.4)
Unità Leggere	3	Qualsiasi
Forti e Bastioni	0	-

18.1 Punti Vittoria (VP)

UNA FAZIONE PUO' OTTENERE VP:	VP OTTENUTI
• Prendere il controllo di Spazi Vittoria	VP pari al Valore di ciascun spazio (2.1.9)
• Raggiungere la fine della tabella Razzia	1 VP ogni volta che raggiunge 8 punti Razzia (9.3)
• Ottenere VP Bonus dello Scenario alla fine dell'Anno raggiungendo specifici obiettivi.	VP Bonus per l'Anno corrente dello scenario (18.2.1 #1)
• Avere un segnalino WIE di valore superiore rispetto a quello dell'avversario a fine Anno	VP Bonus pari alla differenza tra i segnalini di entrambi (18.3.2)

Procedura di Verifica della Vittoria (18.2.1)

ALL'INIZIO DEL LR QUARTIERI INVERNALI (17.1)
1. Ciascuna fazione modifica la tabella della Vittoria a seconda dei rispettivi Bonus dello Scenario per quell'Anno (si può avere un Bonus solamente nell'Anno indicato).
2. La tabella della Vittoria viene modificata per il Bonus WIE per quell'Anno (18.3.2). I segnalini WIE tornano successivamente nei rispettivi pool.
3. Se il segnalino Vittoria si trova in una posizione che corrisponde o eccede la Soglia di Vittoria di una fazione per l'Anno corrente, quella fazione vince la partita.

LE CARTE				
NR	TIPO	Anno	Titolo e caratteristica	Testo dell'Evento
1	Costruzione	-	-	-
2	Costruzione	-	-	-
3	Costruzione	-	-	-
4	Costruzione	-	Radunate Uomini & Equipaggiamenti Inizio AR	Girate sino a 2 unità britanniche Ridotte portandole a Piena Forza (eccezione: Forte). OPPURE Prendete 1 unità dalla Casella Perdite britannica e ponetela in uno Spazio Originario amico. <i>Brigata Coloniale</i> : priorità a spazio nella sua Colonia. <i>Unità Indiana</i> : priorità al suo Villaggio se amico controllato.
5	Costruzione	-	Malattie nel Campo Francese Inizio AR	Il francese sceglie una Brigata francese da eliminare (priorità a Metropolitana)
6	-	1757	Rifornimenti Ritardati dalla Francia Inizio AR	Il giocatore francese sceglie 1 AP da perdere in ciascuna sua carta in gioco (francese ed indiana)
7	-	-	Frenesia di Costruire	In 1 Azione di Costruzione: La Brigata attivata può effettuare 2 Azioni di Costruzione. Ignorate la restrizione del round precedente indicata nella tabella 12.0. OPPURE Il AP usato per la Costruzione può attivare 2 Brigate per effettuare 1 Azione di Costruzione ciascuna.
8	-	-	Palla di Cannone Fortunata	In 1 Battaglia: Potete ritirare i dadi delle vostre unità di Artiglieria, Flotta e/o Forte Sino ad un totale di 3 ritiri dello stesso tipo di unità oppure divideteli tra più tipi di unità
9	-	-	Sbarco a Sorpresa	Le unità britanniche correntemente nella casella Mare possono Sbarcare senza Penalità in Battaglia per lo Sbarco.
10	Costruzione	-	Marcia Forzata	In 1 Movimento di Armata effettuato da un gruppo britannico: Tutte le unità non Leggere possono muovere di 1 Collegamento aggiuntivo
11	-	-	Coperte Infettate dal Vaiolo Inizio AR	Due unità indiane controllate dal francese sono poste nella casella Perdite (a scelta del giocatore britannico)
12	-	1757	Radunate Uomini & Equipaggiamenti Inizio AR	Girate sino a 2 unità britanniche Ridotte portandole a Piena Forza (eccezione: Forte). OPPURE Prendete 1 unità dalla Casella Perdite britannica e ponetela in uno Spazio Originario amico. <i>Brigata Coloniale</i> : priorità a spazio nella sua Colonia. <i>Unità Indiana</i> : priorità al suo Villaggio se amico controllato.
13	-	-	Diplomazia Cherokee Inizio AR	Se i VP francesi non sono 3 o più: La Nazione Indiana Cherokee Neutrale diviene controllata dal britannico (8.1). OPPURE Se è già controllata dal francese, il francese perde 2 punti Razzia (ad un minimo di 0 sulla tabella della Razzia).
14	-	-	Salve Perfette	In 1 Battaglia: Potete ritirare con le vostre Brigate Metropolitane e/o Highland. Sino ad un totale di 3 ritiri con lo stesso tipo di unità o dividendo tra entrambi i tipi di unità.
15	Costruzione	1755-1756	-	-
16	-	1755-1756	-	-
17	-	1755-1756	Radunate Uomini & Equipaggiamenti Inizio AR	Girate sino a 2 unità britanniche Ridotte portandole a Piena Forza (eccezione: Forte). OPPURE Prendete 1 unità dalla Casella Perdite britannica e ponetela in uno Spazio Originario amico. <i>Brigata Coloniale</i> : priorità a spazio nella sua Colonia. <i>Unità Indiana</i> : priorità al suo Villaggio se amico controllato.
18	Costruzione	1758-1759	Il Contrammiraglio Sverna Inizio AR	Prendete 1 Flotta britannica dal pool Flotte e ponetela in uno spazio Costiero amico di una Zona di Mare amica (10.6.2).
19	-	1758-1759	Diplomazia Irochese	Se i VP francesi non sono 3 o più: La Nazione Indiana Irochese Neutrale diviene controllata dal britannico (8.1).

			Inizio AR	OPPURE Se è già controllata dal francese, il francese perde 2 punti Razzia (ad un minimo di 0 sulla tabella della Razzia).
20	-	1758-1759	<i>Distruzione di Beni Commerciali Francesi</i>	Il francese perde: 3 punti Razzia se <i>Baye de Cataracouy</i> o <i>Niagara</i> sono controllate dal britannico OPPURE 5 punti Razzia se entrambi questi spazi sono controllati dal britannico. Ad un minimo di 0 sulla tabella della Razzia in ogni caso.
21	-	-	<i>"Battoemen*" Armati</i> Inizio AR <i>* marinai ed esperti di navi</i>	Rimuovete un segnalino OOS da 1 gruppo britannico. Se non possibile: Rimuovete un segnalino <i>Rotta</i> da 1 gruppo britannico.
22	Costruzione	-	-	-
23	Costruzione	-	-	-
24	Costruzione	-	<i>Marcia Forzata</i>	In 1 Movimento di Armata effettuato da un gruppo francese: Tutte le unità <i>non-Leggere</i> possono muovere di 1 <i>Collegamento aggiuntivo</i>
25	Costruzione	-	-	-
26	Costruzione	-	-	-
27	-	1757	<i>Palla di Cannone Fortunata</i>	In 1 Battaglia: Potete ritirare i dadi delle vostre unità di Artiglieria, Flotta e/o Forte Sino ad un totale di 3 ritiri dello stesso tipo di unità oppure divideteli tra più tipi di unità
28	-	1757	<i>Frenesia di Costruire</i>	In 1 Azione di Costruzione: La Brigata attivata può effettuare 2 Azioni di Costruzione. Ignorate la restrizione del round precedente indicata nella tabella 12.0. OPPURE Il AP usato per la Costruzione può attivare 2 Brigate per effettuare 1 Azione di Costruzione ciascuna.
29	-	-	<i>Diplomazia Cherokee</i> Inizio AR	1755-1756: Il francese ottiene 2 punti Razzia. 1757+: Se il francese controlla almeno 2 Spazi Originari britannici Spaces in o adiacenti alla Pennsylvania & Delaware/Virginia & Colonie del Sud, la Nazione Indiana Neutrale Cherokee diviene controllata dal francese (8.1). OPPURE Se già controllata dal britannico, il francese ottiene 2 punti Razzia.
30	-	-	<i>Trasportatori Riluttanti</i> Inizio AR	2 AP Armata della carta britannica in gioco sono persi. Gli AP Movimento Navale/Armata non sono influenzati.
31	-	-	<i>Radunate Uomini & Equipaggiamenti</i> Inizio AR	Girate sino a 2 unità francesi Ridotte portandole a Piena Forza (eccezione: Forte). OPPURE Prendete 1 unità dalla Casella Perdite francese e ponetela in uno Spazio Originario amico (priorità Brigata <i>Canadiens</i>). Se unità Indiana: priorità al suo Villaggio a meno che non sia controllato dal nemico.
32	-	-	<i>Imboscata nelle Terre Selvagge</i>	In 1 Battaglia in un Avamposto o Spazio Terre Selvagge: All'inizio della Battaglia, avanzate il segnalino Vittoria francese: 1 posizione se il suo gruppo include 1 unità Leggera OPPURE 2 posizioni se include 3 o più unità Leggere.
33	-	1757	<i>Generale Britannico Esitante</i> Inizio AR	Scegliete 1 gruppo britannico (non nella casella Mare) e ponete un segnalino Stanco su di esso. Nessuna unità di quel gruppo può effettuare una Azione durante questo AR.
34	-	-	<i>Malattie nel Campo Britannico</i> Inizio AR	1755-1756: Eliminate 1 Brigata britannica. 1757+: Eliminate 1 Brigata Coloniale britannica. ED 1 Brigata Metropolitana Britannica. A scelta del britannico. Non può scegliere una Brigata Coloniale Smobilizzata.
35	Costruzione	-	-	-
36	-	1755-1756	<i>Frontiere in Fiamme</i>	Ottenete 2 punti Razzia bonus per una singola Razzia che ha successo, effettuata con un AP indiano o francese (a scelta del francese). Bonus applicabile dopo il tiro di dado per la Razzia.
37	-	1755-1756	<i>Colpo di Mano</i>	In 1 Battaglia contro un Forte britannico: All'inizio della Battaglia, avanzate il segnalino Vittoria francese di 1 posizione E Trattate qualsiasi risultato di dado B&T da parte del Forte come Mancato
38	-	1755-1756	<i>Diplomazia Irochese</i> Inizio AR	Se i VP francesi sono 4 o più: La Nazione Indiana Confederazione Irochese diviene controllata dal francese (8.1)
39	-	1758-1759	<i>Navi da Guerra Lacustri Francesi</i> Inizio AR	Il francese sceglie 1 Strada Carrozzabile sul Lago Champlain o Lago Ontario. Nessuna unità britannica può usare quella Strada Carrozzabile durante questo AR (eccezione: Ritirata). Le Strade Carrozzabili che collegano 2 spazi controllati dal britannico non possono essere scelte. Ponete un segnalino controllo francese sulla Strada Carrozzabile scelta (rimuovetela al termine dell'AR).

40	-	1758-1759	<i>Mare Grosso</i> Inizio AR	Durante questo AR: Le Flotte di entrambe le fazioni <i>non possono fare Movimento navale</i> (lo Sbarco è consentito), <i>usare il Movimento di Armata, o prendere parte al raduno delle Truppe.</i> E Trattate i risultati del dado di Battaglia <i>Bandiera</i> da parte delle Flotte come Mancato.
41	-	1758-1759	<i>Abbatis* Impenetrabili</i> * ostacoli, l'equivalente del moderno filo spinato	In 1 Battaglia dove un gruppo francese <i>difende</i>: All'inizio della Battaglia, spostate indietro il segnalino Vittoria in Battaglia britannico di 2 posizioni. <i>Il segnalino non può scendere a meno di "-5"</i>
42	-	-	-	-
43	-	-	-	-
44	-	-	-	-
45	-	-	<i>Epidemia di Vaiolo</i> Inizio AR	Se ULTIMO ANNO dello scenario: Il francese perde 3 punti Razzia. ALTRIMENTI: Rimuovete permanentemente dal gioco 2 unità indiane a caso controllate dal francese correntemente nella Casella Perdite. Rimuovete permanentemente questa carta dal gioco al termine dell'AR.
46	-	-	<i>Finta Partita di Lacrosse</i> * Gioco dei nativi, fa riferimento a evento storico	In 1 Razzia da parte di un'unità <i>indiana</i> (con AP indiano o francese): Se un Forte è <i>l'unica unità britannica</i> nello spazio raziato, viene rimosso dal gioco se il tiro di dado della Razzia ha successo. <i>Dichiarate l'Evento prima del tiro di dado per la Razzia.</i>
47	-	-	-	-
48	-	-	-	-
49	-	-	<i>Inseguimento per Elevare lo Status</i> * Fa riferimento a usanze indiane	In 1 Razzia da parte di un'unità <i>indiana</i> (con AP indiano o francese): il francese può ritirare <i>1 tiro di dado per l'Intercettazione E il tiro di dado per la Razzia.</i> * Può essere il tiro di dado per l'Intercettazione in uno spazio che non sia quello bersaglio ed il tiro di dado per la Razzia contro lo spazio bersaglio, oppure i tiri sia per l'Intercettazione che la Razzia entrambi contro lo spazio bersaglio.
50	-	-	<i>Un Diritto al Bottino & Prigionieri</i>	Nella prima Razzia che ha successo da parte di un'unità <i>indiana</i> (con AP indiano o francese): L'unità indiana torna nel suo <i>spazio di partenza</i> invece di essere posta nella Casella Perdite.
51	-	-	<i>Violazioni Britanniche</i> Inizio AR * degli accordi territoriali con gli indiani	Prendete 2 unità <i>indiane a caso controllate dal francese</i> dalla Casella Perdite e ponetele nei loro rispettivi Villaggi (rimuovete il segnalino controllo britannico se applicabile). Un'unità indiana non può essere posta nel suo Villaggio se vi è un'unità controllata dal britannico in esso (rimane nella Casella Perdite).
52	-	-	-	-
53	-	-	<i>Promesse di Pace in Pennsylvania</i> Inizio AR	Verificate i Villaggi Indiani <i>Diiohage, Forks of the Ohio, e Kittaning</i>: Se nessuno è controllato dal britannico o con un segnalino Razzia britannico, inviate nella Casella Perdite 2 delle seguenti unità indiane: <i>Mingo, Delaware, o Chaouanon</i> (a scelta del giocatore britannico). <i>Nessuna unità indiana può essere attivata in questo AR.</i> E
54	-	-	<i>Vediamo Come Combattono i Francesi</i>	1 AP bonus Leggeri ▲ viene aggiunto alla carta francese in gioco. NO AP INDIANI

TIPO DI UNITA'		REGOLE SPECIFICHE	MP (10.2)
Leggeri non indiani		• Può essere attivata da AP Leggeri (7.3.1) o da qualsiasi altro tipo di AP • Torna nello spazio di partenza dopo il tiro di dado per la Razzia (9.0) • Recupera anche con tiro B&T se il gruppo non include alcuna Artiglieria/Bastione/Brigata/Flotta (14.2)	3
Indiani (3.1.1) <i>No lato Ridotto</i>		<i>In aggiunta alle caratteristiche delle unità non indiane:</i> • AP Indiano (7.3.2): è limitato da una <i>singola</i> unità indiana o gruppo della <i>stessa Nazione Indiana</i> (8.0) • Va nella Casella Perdite: dopo una Razzia che ha <i>avuto successo</i> (9.0) / subisce il primo Colpo (13.4) / vince <i>attaccando</i> contro uno Spazio nemico di Forte/Abitato (13.7.1) • Rotta: scelta come ultima risorsa per l'eliminazione (13.8 #1) • LR Quartieri Invernali (17.2 #4): posta nel suo Villaggio (alla casella Perdite se la casella è occupata dal nemico)	
Brigata Metropolitana (3.2.2) <i>Corono o Giglio</i>		• Priorità di essere Colpita dal tiro B&T di Artiglieria/Brigata/Forte/Bastione (13.3.3) • Se icona mezzaluna dorata (in alto a destra): causa la pesca di un Comandante (15.2.2) <i>Oltre alle caratteristiche della Brigata Metropolitana::</i> • Capacità di Ritiro del dado in Battaglia (13.5) • Subisce il primo Colpo in Battaglia causato contro una Brigata Metropolitana (13.4) • Limite di una Brigata Highland dalla casella Perdite ogni Anno (17.2 #8)	2
Brigata Highland (3.2.1) <i>Corona ed "H"</i>			
Brigata non Metropolitana (3.2)		• LR Quartieri Invernali: casella Brigate Coloniali Britanniche o Brigate Coloniali Smobilitate (17.2 #5) • LR Reclutamento di Coloniali: i Coloniali Britannici entrano/rientrano in gioco <i>nella loro Colonia</i> (16.3)	
Artiglieria (3.3)		• Su Strada: limite di una <i>singola</i> unità di Artiglieria (10.1) • Rotta: scelta con priorità per l'eliminazione (13.8 #1)	2
Bastione (3.4) <i>Sulle caselle della Fortezza</i>		• Impedisce la Sopraffazione (10.3.2) • No Ritirata del Difensore se rimane un Bastione (13.9) • Eliminazione dell'ultimo Bastione (13.8): causa la Rotta/eliminazione del Difensore di tutte le unità difendenti non Leggere <i>se la Rotta è causata dalla tabella della Battaglia nello stesso AR.</i>	0
Forte (3.5) <i>Massimo uno per spazio</i>		• Può essere costruito/rigirato a Pieno/rimosso (12.0) – P se vi è un Bastione nello spazio • Impedisce la Sopraffazione (10.3.2) • Può essere rimosso dal gioco quando un gruppo amico <i>non in Rotta</i> si ritira (13.9.5) • Penalità in Battaglia per gruppi che lo attaccano / <i>raddoppiato se il gruppo non ha Artiglieria</i> (13.1)	0
Flotta (3.6)		• Può stare solamente in: Spazio Costiero (2.1.6) o casella Mare (2.3) • Movimento Navale / Sbarco solamente (10.6): trasporta sino a 4 unità + Comandante(i) • Se 2+ Flotte: una singola Flotta può essere scambiata con una Artiglieria all'inizio della Battaglia (13.2.2) • Fonte di Rifornimento (14.1) / Ruolo nel Ritorno alle Colonie (17.3 #1-2) / Torna nel pool (17.2 #7)	2
Comandante (3.7) <i>Pedina più piccola</i>		• o tiro di dado in Battaglia (13.3.3). Non può essere Colpito. • Ritiro del dado di Battaglia per le unità <i>Leggere/Brigate</i> raggruppate con esso (13.5) • <i>Rimosso dal gioco se:</i> Perdita (13.5.1) / nessun <i>altro tipo</i> di unità amiche nello spazio • Recupero: 1 Comandante aggiunge tiri pari al suo valore alle unità con le quali è raggruppato (14.2)	2
Milizia (13.2.1)		NON E' UN'UNITA'. Si riutilizza in altre Battaglie in spazi controllati dal Nemico: -1 Milizia • Battaglia: contano solo i risultati di Bandiera (13.3.3) / non ritira mai / non va nella casella Perdite • Ogni risultato B&T di Brigata nemica: rimuove una Milizia nella Battaglia corrente (13.3.3)	

TIPO DI UNITA'		Tipi di Collegamento consentiti (10.2)	Causa il tiro per Verifica del Colpo (13.3.3)	 Tiro di dado in Battaglia	Razzia (9.0)	Movimento di Armata (10.4)	Movimento dei Leggeri (10.5)	Movimento Navale (10.6)	Radunare le Truppe (11.0)	Costruzione (12.0)
Leggeri non indiani		Qualsiasi	 Triangolo/Cerchio	Nessun Effetto	Singola unità    La Razzia / Intercettazione ha successo			 Trasportato		 Strada
Indiani (3.1.1) No lato Ridotto										
Brigata Metropolitana (3.2.2) Corona o Giglio		Strada Carrozzabile Sentiero con Strada	 Quadrato/Cerchio	Rimuove 1 Milizia + Colpo potenziale ad 1 Brigata (tabella 13.3.3)	 L'Intercettazione ha successo			 Trasportato		 Singola Brigata
Brigata Highland (3.2.1) Corona ed "H"										
Brigata non Metropolitana (3.2)				Rimuove 1 Milizia						
Artiglieria (3.3)		Strada Carrozzabile Sentiero con Strada	 Triangolo/Cerchio OPPURE:  Quadrato/Cerchio	Colpo potenziale ad 1 Brigata (tabella 13.3.3)	Le unità Stanche possono tirare. L'unità che tira non diviene Stanca (9.2)			 Trasportato		 Strada
Bastione (3.4) Sulle caselle della Fortezza		P								
Forte (3.5) Massimo uno per spazio		P								
Flotta (3.6)		Solo Collegamento Costiero		A Spazio amico Costiero se non eliminata						
Comandante (3.7) Pedina più piccola		Strada Carrozzabile Sentiero con Strada	P	P	P		 Singolo Comandante	 Trasportato (non conta)		 Strada

☼ = può causare l'Azione ☼ = può essere attivato nell'Azione (vedere la regola correlata)

P = Proibito