

イントロダクション.....	2	7. 21 戦闘ラウンド.....	5
ゲームターン.....	2	7. 3 戦闘の解決.....	5
冬季ターン.....	2	7. 31 射撃戦闘.....	5
1. 0 マップボード.....	2	7. 32 命中の配分.....	5
1. 1 ヘクス.....	2	7. 4 退却.....	5
1. 2 街.....	2	7. 5 再編成.....	5
1. 3 港.....	2	8. 0 海軍.....	5
1. 4 原野.....	2	8. 1 戦艦の移動.....	5
1. 5 西インド諸島.....	2	8. 2 海上戦闘.....	6
1. 6 大西洋.....	2	8. 3 沿岸砲撃.....	6
2. 0 軍.....	2	8. 4 海上攻撃.....	6
2. 1 ブロックのデータ.....	2	8. 5 海上退却.....	6
2. 11 戦力.....	2	8. 6 戦艦の支配.....	6
2. 12 戦闘力.....	3	9. 0 フランスの参戦.....	6
2. 13 移動力.....	3	9. 1 西インド諸島.....	6
2. 2 ブロックの種類.....	3	10. 0 インディアン.....	6
2. 21 指揮官.....	3	11. 0 冬季.....	6
2. 22 歩兵ブロック.....	3	11. 1 勝利.....	7
2. 23 竜騎兵.....	3	11. 2 フランスの参戦ルール.....	7
2. 24 戦艦.....	3	11. 3 解散.....	7
2. 25 インディアン.....	3	11. 4 冬季損耗.....	7
3. 0 カード.....	3	11. 5 捕虜交換.....	7
3. 1 アクションカード.....	3	12. 0 ゲームのセットアップ.....	7
3. 2 アクションシークエンス.....	3		
3. 3 サプライカード.....	3		
4. 0 天候.....	4		
5. 0 移動.....	4		
5. 1 グループ移動.....	4		
5. 2 ヘクスサイドの制限.....	4		
5. 3 ヘクスの支配.....	4		
5. 4 釘付け.....	4		
5. 5 強行軍.....	4		
5. 6 河川移動.....	4		
5. 7 海上移動.....	4		
6. 0 補充.....	4		
6. 1 イギリス軍の配置.....	4		
6. 2 アメリカ軍の配置.....	5		
7. 0 戦役.....	5		
7. 1 戦役シークエンス.....	5		
7. 2 戦役ターン.....	5		

Liberty: The American Revolution 1775-83

By Columbia Games Inc, 2003

Credits

Game Design: *Tom Dalglish, Mark Kwasny*
 Developers: *Grant Dalglish, Lance Gutteridge, Cal Stengel*
 Art/Graphics: *Adrian George (Cover), Tom Dalglish (Map)*
 Contributors: *Kevin Duke, Jim Lawler, Tom Thorsen*

[和訳 Ver1.01 作成:2004.03.08 金野達哉]
 [Ver1.02 作成:2005.02.15]
 [Ver1.02 修正:2006.02.12]

イントロダクション

Libertyは1775-1783年にわたるアメリカ独立戦争の戦略ゲームである。一人のプレイヤーがアメリカ軍とフランスの同盟軍を指揮し、もう一方のプレイヤーがイギリス軍を指揮する。ゲームの目的は相手を意気消沈させ、和平をもたらすために十分な土地の支配を得ることにある。

ゲームターン

ゲームは一連の年を通してプレイされる。それぞれの年は5ゲームターンで構成される。それぞれのゲームターンは以下の4フェイズで構成される:

• カードフェイズ

両プレイヤーは毎年を5枚のカードで開始する。彼らはそれぞれ1枚のカードを伏せてプレイする。それからカードは表に返され、より大きな数字を出した方のプレイヤーがそのターンのプレイヤー1となる。引き分けの場合は英軍プレイヤーがプレイヤー1となる。もしサプライカードがプレイされたら、そのプレイヤーがプレイヤー1となる。もし両者がサプライカードをプレイしたら、英軍プレイヤーがプレイヤー1となる。

• 天候フェイズ

そのターンどのような天候の効果が適用されるか決定するために第2プレイヤーがダイスを1つ振る。

• 活動フェイズ

カードの値が1、2、あるいは3と一致した数のアクションが許される。第1プレイヤーが全ての望む活動を完了したあと、プレイヤー2が全ての望む活動を完了させる。

• 戦役フェイズ

(自分のブロックの存在する)同じヘクスに相手のブロックが存在するとき、戦闘が発生する。プレイヤー1が決定した順序で1度に1つずつ戦闘を行う。全ての戦闘が解決されたあと、新しいゲームターンがプレイされる。

冬季ターン

現在の年が終わったときに、ブロックが冬季損耗を被りうる冬季ターンがプレイされる。その後、両プレイヤーは新たに5枚のカードを受け取り、次の年が始まる。

1.0 マップボード

マップボードはケベックからジョージアまでの北アメリカ沿岸を描いている。英軍プレイヤーがマップの東端に座り、米軍プレイヤーがマップの西端に座る。

1.1 ヘクス

マップはブロックの移動と配置を管理するヘクスで分割されている。ヘクスは移動を制限するヘクスサイドで分割されている(5.2)。地上ブロックは海上移動を除いて全面海ヘクスを横切ることにはできない。戦艦ブロックは全面陸ヘクスを横切ることができない。半分のヘクスは完全にプレイ可能である。

1.2 街

多くのヘクスは青、赤、オレンジの円で示された街を含んでいる。1、2、3、あるいは4の数値を持つ街は補給源街と呼ばれる。これらの値はどれだけのブロックがそのヘクスに留まり冬を越せるかの限度である。数値はイギリス軍の勝利ポイントも決定する。

青の街は、空いていたとしても、敵に占領されているときを除きアメリカ軍に友好的で支配されている。

赤の街は、空いていたとしても、敵に占領されているときを除きイギリス軍に友好的で支配されている。

オレンジの街はインディアンの街であり、敵に支配されているときを除きイギリス軍に友好的で支配されている。

1.3 港

錨のシンボルのある街は港である。港は海上移動(5.7)が可能であり、戦艦によって占領されうる。

注:ケベックは港であり、大西洋ボックスから出入り可能である。

1.4 原野

少なくとも2つの森林ヘクスサイドを持つヘクスは原野と定義される。

1.5 西インド諸島

2つの部分に分かれた特別なプレイエリアがある。特別なルールが西インド諸島に適用される。9.1 参照。

1.6 大西洋

このボックスはヨーロッパからの増援と海上移動を支配するために使用される。フランス軍及びイギリス軍は(ブロックを)作ったときは大西洋ボックスに置かねばならない。両プレイヤー共にいくらかでも大西洋ボックスにブロックを配置してよい。戦闘は許されない。

2.0 軍

木のブロックはイギリス軍(赤)とアメリカ軍(青)を表す。それぞれの色に25個のブロックがある。

ダイカットされたラベルシートが含まれている。ラベルはそれぞれのブロックに貼り付けねばならない。イギリス軍のラベル(黄褐色)は赤いブロックに貼られる。アメリカ軍とフランス軍(水色)は青いブロックに貼られる。それぞれのラベルをそっと位置決めし、確実に真っ直ぐにし、ブロックにしっかりと貼り付けること。

2.1 ブロックのデータ

ブロックは移動と戦闘能力を定義する数値とシンボルを持つ。

2.1.1 戦力

ブロックの現在の戦力はブロックを直立させたとき上端にある数値である。戦力はいくつの6面体ダイス(d6)が戦闘の間に振られるかを決定する。4戦力のブロックは4d6(4つの6面

体ダイス)を振り、1戦力のブロックは1d6を振る。

ブロックは4、3、あるいは2の最大戦力を持つ。それぞれが戦闘でうけたヒット毎に、ブロックの戦力は時計回りに90°回転することによって減少する。

ブロックが1戦力を下回ったとき、ブロックは敵によって捕虜とされる。捕虜は交換することができる。11.5参照。

2.12 戦闘力

戦闘力はA1あるいはB2というように文字と数値で示されている。文字はブロックがいつ射撃するかを決定する。全てのAブロックが最初に、それから全てのBブロックが、それから全てのCブロックが射撃する。数字は命中を得る最大のダイスロールを示す。

例: B1のブロックはそれぞれのダイスロール毎に"1"が振られたら1命中を得るが、B3のブロックはそれぞれのダイスロール毎に1、2、あるいは3が振られたら1命中を得る。

2.13 移動力

移動力はブロックの下左隅に示されている。これはブロックが移動することのできる最大の距離である。

2.2 ブロックの種類

2.21 指揮官

指揮官は砲兵に支援された歩兵ブロックであり、越冬で余分なブロックに補給を行う特殊能力を持つ。11.4参照。

アメリカの最高指揮官はジョージ・ワシントンであった。その他のアメリカ軍の指揮官(ゲイツ)は様々な次席指揮官を表す。フランス軍は1つのリーダーを持つ(ロシャンボウ)。

イギリス軍の最高指揮官は1778年にヘンリー・クリントン卿と交代したウィリアム・ハウ卿であった。他の2つのイギリス軍指揮官は様々な次席指揮官を表す。

2.22 歩兵ブロック

交差したマスケット銃(あるいはライフル銃)のシンボルを持つブロック。中央の色はデータテーブルに記されているように国籍と種類を表す。歩兵は1ヘクス移動できC1かC2の戦闘力を持つ。また軽歩兵ブロックはB2の戦闘力を、ライフル軍団はB3の戦闘力を、イギリス軍親衛隊はC4の戦闘力を持つ。

ヘッセン傭兵はイギリス軍に雇われたドイツの軍勢であった。これらは全てのルール目的においてイギリス軍と同等に機能する。ヘッセン傭兵の軽歩兵は獵兵と呼ばれた。

大陸軍は当時の連邦政府であった大陸会議により承認され給養されたアメリカの正規兵であった。

2.23 竜騎兵

交差したサーベルのシンボルを持つブロック。中央の色はデータテーブルに記されているように国籍と種類を表す。竜騎兵は2ヘクス移動でき、B2の戦闘力を持つ。

2.24 戦艦

イギリス軍プレイヤーは3つの戦艦ブロックを持つ。アメリカ軍プレイヤーにはないが、フランス軍参戦後に3つのフランス軍戦艦を支配する。戦艦は海上攻撃で必要とされる。これら

はまた敵の戦艦との交戦と沿岸砲撃による陸上戦闘の支援にも使用される。

2.25 インディアン

インディアンはイギリス軍を助けたアメリカ原住民(チェロキー、モホーク、及びショウニー族)である。これらは強行軍と河川移動を利用できるが、海上移動は利用できない。これらは彼ら自身の街ヘクスでは攻撃と防御にB2の戦闘力を持つが、その他ではB1の戦闘力のみである。インディアンは原野ヘクスでは(行動が)制限される。1.4及び10.0参照。

3.0 カード

ゲームには20枚のアクションカードと5枚のサブライカードがある。それぞれの年の初めに、全てのカードはシャッフルされそれぞれのプレイヤーに5枚のカードが裏返しに配られる。プレイヤーはその年のプレイが始まる前に手札を調べてよい。

3.1 アクションカード

アクションカードはプレイヤーがゲームターン毎に行えるアクションの数を決定する。両プレイヤーは1枚のカードを選んで(裏返しに)プレイする。いずれのカードもアクションを後のために蓄積することはできない。

高い方のアクションカードをプレイした側(同じならイギリス軍)がそのゲームターンのプレイヤー1になる。相手がプレイヤー2となる。

それぞれのアクションで、プレイヤーは1つのグループを移動させるか(5.1)、1つの完全戦力ブロックを作るか(6.0)できる。例えば、アクション2のカードをプレイしたら2つのグループを移動させるか、2つ増援を作るか、あるいはそれぞれを1つずつ行うことが許される。

3.2 アクションシーケンス

アクションは以下の順番で行われる:

1. 移動
2. 増援

もしあなたがアクション2をプレイしたら、移動は増援の前に行わねばならない。このシーケンスは同じブロックが1つのターンの増援と移動の両方を行うことを防止する。

3.3 サブライカード

5枚のサブライカードは2か3ステップの増援を提供する。これらは補給源街(あるいは大西洋ボックス)にいる味方のブロックに最大で1ブロック当たり1ステップ加えることができる。サブライカードは彼ら自身の街にいるインディアンにも使用することができる。サブライカードはマップ上にすでにあるブロックの戦力を増やす唯一の手段である。サブライカードがプレイされたら、常に最初に解決される。

注: サブライカードをプレイしたプレイヤーはルール上プレイヤー1とする。

4.0 天候

カードの解決後、プレイヤー2は天候の効果を決定するためにダイスを1個振る。

- 1 北: 北あるいは北からの攻撃はできない。その他の移動は許される。
- 2 南: 南あるいは南からの(あるいは西インド諸島での)攻撃はできない。その他の移動は許される。
- 3以上: 効果なし

5.0 移動

5.1 グループ移動

1つのヘクスに配置されている1つかそれ以上のブロックは1つのグループと呼ばれる。1つのアクションで、プレイヤーは1つのグループの好きなだけの数のブロックを最大移動力の範囲内で移動することができる。

戦艦を含む全てのブロックは、味方のブロックを自由に通り抜けられるが、敵のブロックを含むヘクスに進入したときは停止し戦闘を行わねばならない。

ブロックは退却(7.4)と再編成(7.5)を除きゲームターン当たり1回移動する。

5.2 ヘクスサイドの制限

それぞれのプレイヤーがいずれかのヘクスサイドを通過して移動できるブロックの最大数は地形による:

平地: 4

森林/沼地: 2

森林/沼地ヘクスサイドを通過するブロックは(インディアンを除き)停止せねばならない。もし森林/沼地ヘクスサイドを通過して川が流れていたら、制限は3に増加し停止もしなくてよい。

一旦いずれかのヘクスサイドの部分が最大数に達したら、そのプレイヤーはそのゲームターンに(そのヘクスサイドの)移動を締め切られる。

ヘクスサイドの制限はプレイヤーそれぞれに適用する。つまり両プレイヤーが同じ平地ヘクスサイドを通過して4つまでのブロックを移動できる。

例: スプリングフィールドにいるブロックはたった4つしかボストンに移動できない。しかしながら、ニューポートにいる4つのブロックもまたボストンに移動できる。

5.3 ヘクスの支配

ヘクスは中立、味方、敵のいずれかになりうる。街のないヘクスは空ならば中立である。味方ヘクスは味方の街を含んでいるか味方のブロックに占領されているヘクスである。敵ヘクスは敵ブロックに占領されているか敵の街があるヘクスである。

重要: ヘクスの支配はゲームターンの終了まで変わることはない。ヘクスの通り抜けで支配を変えることはできない。

5.4 釘付け

攻撃側のブロックは同じ数の防御側のブロックが移動することを妨害する。これを釘付けと呼ぶ。防御側プレイヤーがどのブロックが釘付けされているかを選択する。”釘付けされていない”ブロックは釘付けしているブロックが使用したいかなるヘクスサイドをも横切ることはできないことを除いて(もし望むなら)通常通り動ける。

釘付けされたブロックを他のブロックと取り替えることはできない。

5.5 強行軍

いかなる移動するブロック(戦艦でさえも)は1つ余分なヘクスを強行軍で移動することができる。全ての移動が完了したあと、強行軍を行ったブロックそれぞれにダイスを1つ振る。

1-3: 1ステップロス

4-6: 効果なし

どちらの場合でも移動は行われる。それでもブロックは(インディアンを除き)森林/沼地ヘクスサイドで停止せねばならない。退却(7.4)あるいは再編成(5.7)で強行軍を行うことはできない。強行軍は河川移動と組み合わせることができない。

5.6 河川移動

ブロックは河を上ってあるいは下って2ヘクス移動することができ、そのような移動で攻撃あるいは攻撃に合流することができる。開始ヘクスと終了ヘクスが同じ河で繋がっていなければならない。開始ヘクスと終了ヘクスが同じ河で繋がっていなければならない。それ故にプレイヤーはタイコンデロガ砦とアルバニーで分けられたヘクスを河川移動することはできない。河川移動はナイアガラ滝を除き、湖の岸に沿っての移動も認められる。河川移動は森林/沼地ヘクスサイドの停止要求を無効にする。

5.7 海上移動

地上ブロックによる全ての海上移動は大西洋ボックスを経由して行われる。1アクションで、プレイヤーはいくつかの/全てのブロックを味方の港から大西洋ボックスに移動することができる。あるいは大西洋ボックスから敵ブロックを含まない味方の港に移動することができる。アメリカ軍とインディアンのブロックは海上移動ができない。プレイヤー2は釘付けされていないブロックを戦闘中のヘクスから海上移動によって移動することができる。海上攻撃(8.4)も参照すること。

6.0 補充

それぞれのプレイヤーは分けられたブロックの補充プールを維持する。これらのブロックは常に裏返して置かれ、引く前にシャッフルされる。あなたはそれぞれのアクションポイント毎に1ブロックを引くことができ、完全戦力で以下のように配置できる。ブロックは戦闘中のヘクスに配置することはできない。

6.1 イギリス軍の配置

王党派は敵ブロックのいないいずれかの味方補給源街に最大で1ヘクス毎に1ブロック配置される。

インディアンはもし友好的で敵ブロックに支配されていない

れば彼ら自身の名前の付いた街に配置される。

イギリス軍ブロックは大西洋ボックスに置かねばならない。

6.2 アメリカ軍の配置

アメリカ軍のブロックは敵に占領されていないいずれかの味方の補給源街に最大で1ヘクス毎に1ブロック配置される。民兵のみ敵に支配されていないいずれかの味方の赤い補給源街に配置される。

フランス軍ブロックは大西洋ボックスに置かねばならない。

7.0 戦役

7.1 戦役シークエンス

戦闘は全ての移動の完了後に1つずつ行われる。プレイヤー1が敵のブロックを調べる前にどの戦闘を1番に、どれを2番に、などと決定する。それぞれの戦闘は次の戦闘の前に完了せねばならず、情報が明らかにされたブロックは戦力を維持したまま表に向けられる。

7.2 戦役ターン

戦闘は最大3戦闘ラウンド行われる。攻撃側はもし3ラウンド終了時点で戦闘が終結していなかったら後退せねばならない。

例外: 8.6 参照。

注: いくつかの戦闘ではアメリカ軍が防御側で、と同時に他ではイギリス軍が防御側であるのは、両プレイヤーが移動したからである。

7.21 戦闘ラウンド

それぞれのブロックは戦闘ラウンド当たり1つの戦闘ターンがある。ブロックは射撃するか後退するかいずれかを行うことができる。戦闘ターンのシークエンスは戦闘レーティングによる。全ての"A"ブロックは全ての"B"ブロックより先に行動し、全ての"B"ブロックは全ての"C"ブロックより先に行動を行う。防御側の"A"ブロックが攻撃側の"A"ブロックより先に行動を行い、他も同様である。

全てのブロックが戦闘ターンを終了したあとに、戦闘ラウンド1が戦われたことになる。必要であれば戦闘ラウンド2と3でシークエンスを繰り返すこと。

重要: プレイヤー1によって開始された戦闘にプレイヤー2が増援するために移動するブロックは常に予備としておかれる。

予備ブロックは戦闘ラウンド2まで表にされない。その後はそれらは他のブロックと同様に射撃(あるいは退却)してよい。予備ブロックはもし戦闘が戦闘ラウンド1で終了したら全ての退却ルールに従い退却せねばならない。

7.3 戦闘の解決

7.31 射撃戦闘

射撃するために、ブロックの現在の戦力と同じ数のダイスを

振る。ダイスロールがブロックの戦闘レーティングと同じか低いときに命中を得る。

7.32 命中の配分

敵ブロックを個別に目標にできない。それぞれの命中は最も強いブロックに適用される。2つかそれ以上のブロックが同じ最大戦力だったとき、持ち主がどちらを減少させるか選択する。

注: 戦闘は同時には起こらない。全ての命中は直ちに適用される。

戦闘で除去されたブロックは捕虜交換の条件となる。11.5 参照。

7.4 退却

それぞれのブロックは通常の戦闘ターンに退却してよい(しかしもし退却が不可能ならばそこに留まり射撃を行うか捕虜にならなければならない)。

退却するヘクス: ブロックはそれらの全移動力で退却するが、敵のいない友好的か中立ヘクスに進入/通過しなければならない、加えて決して戦闘が存在するヘクスに進入/通過できない。

攻撃側は進入するのに使用したヘクスサイドを通してのみ後退できる。

防御側は攻撃側が使用したヘクスサイドを通して退却はできない。もし両プレイヤーが同じヘクスサイドを使用していたら、最後に進入したプレイヤーのみがそのヘクスサイドを通して退却ができる。

退却でのヘクスサイド地形の制限はそれぞれのラウンドに適用される。これは各ラウンド毎に3ブロックが森林ヘクスサイドを横切る川を通過して退却できると言うことである。河から戦闘に加入したブロックのみ河から退却できる。

7.5 再編成

戦闘が終わったとき、勝者は即座に勝利の再編成を行うことができる。再編成は勝利ヘクスにいるいくつか/全てのブロックの敵ブロックのいない友好的ヘクスへの通常移動である。ヘクスサイド制限は再編成に適用される。プレイヤーは大西洋ボックスへ再編成は行えないが、西インド諸島と港の間では再編成を行える。河から戦闘に加入したブロックのみ河で再編成を行える。

8.0 海軍

8.1 戦艦の移動

戦艦はいずれかの港から大西洋へ(同様に逆にも)移動することができる。これらはまたマップ上を2ヘクス移動できるが、移動を港で終わらせねばならない。ヘクスサイド制限は移動または退却において戦艦に適用されないが、すべての陸上ヘクスサイドを横切ることができない。

8.2 海上戦闘

もし戦闘で両方のプレイヤーが戦艦を所有していたら、それらはお互いに交戦し、命中は敵の戦艦にのみ適用される。もし一方が戦艦を破壊されたら、余分の命中の持ち越しは陸上ブロックに及び、戦闘の残りの間生き残った戦艦は通常の目標となる。

8.3 沿岸砲撃

もし敵の戦艦がいなければ、戦闘ヘクスにいる戦艦は通常の火力で通常の攻撃を行い、地上ブロックから通常の火力で通常の攻撃を受ける。

戦艦は沿岸砲撃で敵地上ブロックを除去することはできない。1戦力まで減少したとき、地上ブロックは沿岸砲撃のステップスを免れる。

8.4 海上攻撃

海上攻撃は地上及び海上ブロックによる敵支配ヘクス(空白の敵ヘクスも含む)への海上移動である。そのような攻撃は(9.1の注を除き)大西洋ボックスで起こらねばならず、少なくとも1つの攻撃する戦艦が含まれていなければならない。いずれか1つの海上攻撃への参加を許される地上ブロックの最大数は3つである。

海上攻撃は他の攻撃と合同できず、攻撃中の味方ヘクスに増援を送ることもできない。戦艦のみで移動する場合はこの制限を受けない。

もし目標ヘクスに敵の戦艦が含まれていたら、敵の戦艦が敗北しない限り沿岸砲撃は行われず、地上ブロックは攻撃側も防御側も射撃できず、命中を受けることもない。**8.2** 参照。

もし攻撃側が全ての敵戦艦を打ち負かしたら、地上ブロックは即座に“上陸”し、通常の戦闘(8.3参照)を再開する。

もし防御側が全ての敵戦艦を打ち負かしたら、攻撃側の地上ブロックはそれぞれ1ステップ減少し、大西洋ボックスに戻る(9.1を除く)。

重要: 海上攻撃に参加する竜騎兵は上陸後の最初のラウンドは“C”の戦闘レーティングとなる。

8.5 海上退却

海上退却は陸上ブロックと戦艦ブロックが共に退却する:海で退却するブロックは大西洋ボックスに行く(9.1を除く)。海上退却は陸上ブロック3個を超えては退却できない。もし陸上ブロックが地上にあれば、味方の対立しない戦艦は同じ戦闘ラウンドに地上ブロックが退却を許されるのと同じヘクスに退却せねばならない。もし地上ブロックが海上にあるなら、もし味方の戦艦が同じ戦闘ラウンドに退却していれば海上退却を行ってよい(対立しない必要はない)。

戦艦自身は向かい側の、あるいは敵戦艦が戦闘に進入してきた海ヘクスサイドかに関わらず退却する事ができる。

8.6 戦艦の支配

戦艦はそれらがいるヘクスを占領するが、敵地上ブロックに対抗して支配を維持することができず、戦闘終了後は地上ブロックから退却せねばならない。

9.0 フランスの参戦

(1775年でなく)1776年の終わりの始まりに、両プレイヤーが勝利しておらずフランスが未だ参戦していなかったら、アメリカ軍プレイヤーは2つの6面体ダイスを振る。ダイスロールが8(あるいはそれ以上)ならフランスの参戦を招く。

参戦後、フランス軍ブロックを(西インド諸島を除いて)アメリカ軍補充プールに加える。もしフランス軍ブロックが引かれたら、大西洋ボックスに配置する。

9.1 西インド諸島

西インド諸島は2つの分けられた港として機能する。1つがイギリス軍で1つがフランス軍である。これらはフランス軍あるいはイギリス軍ブロックでのみ占領できる。フランスの参戦前、西インド諸島の港はそれぞれ2ブロックまでしかスタックできない。イギリス軍プレイヤーはそれらを攻撃することによってフランス軍の参戦を引き起こすことはできないが、西インド諸島の港で開始したブロックは大西洋ボックスに(そしてそこからどこかへ)動かすことができる。

プレイヤーは戦艦の移動、海上移動、海上攻撃、海上退却、再編成を2つの西インド諸島の港の間で直接行える。

プレイヤーは戦艦の移動、海上移動、海上攻撃、海上退却を大西洋ボックスから西インド諸島の港のいずれかに、あるいはその逆を行える。

ブロックは西インド諸島に直接配置できない。例外としてブロックは通常のサプライカードでステップを受け取ってよい。

10.0 インディアン

イギリス軍のために戦ったチェロキー、モホーク、ショウニー族の戦士を表す3つのブロックがある。これらは彼ら自身の街でゲームを開始し通常通りサプライカードで強化できる。インディアンに適用されるいくつかの特別ルールがある。

- 原野ヘクスへの進入が制限される。
- 森林ヘクスサイドを横切るとき止まる必要がない。
- 彼ら自身の街で攻撃/防御を行うとき戦闘レーティングがB2に増加する。
- もし敵ブロックがインディアンの街を占領して年を終えたら、所属するインディアンのブロックは(イギリス軍の補充プールにいたとしても)捕虜になる。捕虜となったブロックは解散する。
- インディアンは冬季損耗の対象にならないが、もし望めば解散できる。インディアンが再度引かれたとき、もし可能なら彼ら自身の街に配置せねばならず、そうでなければ隣接したいずれかの中立ヘクスに配置する。
- インディアンのブロックは彼ら自身の街でサプライカードによるステップを受け取ることができる。

11.0 冬季

5枚のカードがプレイされたときにゲームの年は終了する。カードは次の年のために取っておいったり持ち越したりすることはできない。正確に以下の順番で冬季アクションをプレイする

こと。

11.1 勝利

戦争に勝ったか負けたかを決定する。イギリス軍の支配する全ての補給源街を合計すること。

イギリス軍プレイヤーはもし 30 以上の補給源街を支配していると勝利する。アメリカ軍プレイヤーはもし 12 より少ない補給源街を支配していると勝利する。アメリカ軍プレイヤーは 1873 年の終了時にイギリス軍が勝利していない場合も勝利する。

11.2 フランスの参戦ロール

アメリカ軍プレイヤーはゲーム最初の年(1775年)を除いてここでフランス参戦のダイスを振る。9.0 参照。

11.3 解散

プレイヤーはブロックを解散してよい(イギリス軍から)。解散されたブロックは補充プールに戻る。解散するイギリス軍及びフランス軍のブロックは味方の港か、港に隣接するか、大西洋ボックスに配置せねばならない。大西洋ボックスにいる全てのブロックは解散せねばならない;ヨークタウンの敵の占領はチェサピーク湾港でのいかなる解散をも妨げる。ドーヴァーは同じ効果をフィラデルフィアに対してもたす。

アメリカ軍、王党派、あるいはインディアンブロックはいずれかの街ヘクスで解散できる。

インディアンは彼らの街が年の終わりに敵のブロックに占領されていたら捕虜となる。10.0 参照。

11.4 冬季損耗

両プレイヤーは彼らが占領しているヘクスの補給限界を超えるブロックを除去せねばならない。これは、ボストンなら3ブロック補給できるということである。全ての余分なブロックは即座に除去(捕虜となる)される。小さな(数字の振られていない)街は補給を与えることができない。

指揮官は数字の振られていない小さな街を含む街のヘクスで特別な冬営能力を提供する。指揮官1戦力は自分自身のみ、指揮官2戦力は余分に1ブロック補給することができ、指揮官3戦力は余分に2ブロック補給することができる。ヘクスにいる指揮官の1つのみが補給を与えることができる。

フランス軍のブロックは通常通り街からの補給を受けられるが、アメリカ軍の指揮官補給を受けることはできない。アメリカ軍のブロックはフランス軍の指揮官補給を受けることはできない。

11.5 捕虜交換

ブロックは戦闘、強行軍、冬季損耗で除去される。除去されたブロックは捕虜になったと見なされる。表を上にしてそれらを置くこと。プレイヤーはいずれかの時に同意したいずれかの取引のためにブロックを交換する交渉をしてよい。交換したブロックはプレイヤーの補充プールに加えられる。もし(交渉が)合意に達しなかったら、交換はなされない。

12.0 ゲームのセットアップ

ブロックを以下に示したヘクスに以下に示した戦力で配置すること。

初期配置で使用されなかったアメリカ軍のブロックは裏にしてかき混ぜ置いておくこと。これらのブロックがアメリカ軍の補充プールを構成する。初期配置で使用されなかったイギリス軍のブロックは別のグループで裏にしてかき混ぜ置いておくこと。これらのブロックがイギリス軍の補充プールを構成する。

フランス軍の参戦は発生しない。セットアップのリストにないフランス軍のブロックは表のまま別のフランス軍補充プールに保持される。フランス軍が参戦したら、これらのブロックは裏返してアメリカ軍の補充プールに加えられ通常通りに引かれる。(英文ルールセットアップ参照)