

## カードの説明

No.	作戦値	タイトル	歴史解説	イベントの説明
1	5	大戦役 [MAJOR CAMPAIGN]		いずれかの指揮官に命令し、次に固有の補給と支配に追加10ポイントを受け取る。
2	5	大戦役 [MAJOR CAMPAIGN]		いずれかの指揮官に命令し、次に固有の補給と支配に追加10ポイントを受け取る。
3	4	大戦役 [MAJOR CAMPAIGN]		3以下の主導権を持ついずれかの指揮官に命令し、次に固有の補給と支配に追加10ポイントを受け取る。
4	4	小戦役 [MINOR CAMPAIGN]		いずれかの指揮官に命令し、次に固有の補給と支配に追加5ポイントを受け取る。
5	4	小戦役 [MINOR CAMPAIGN]		いずれかの指揮官に命令し、次に固有の補給と支配に追加5ポイントを受け取る。
6	3	小戦役 [MINOR CAMPAIGN]		3以下の主導権を持ついずれかの指揮官に命令し、次に固有の補給と支配に追加5ポイントを受け取る。
7	4	大戦役 [MAJOR CAMPAIGN]		敵の派遣隊に隣接するいずれかの指揮官に命令し、次に固有の補給と支配に追加10ポイントを受け取る。
8	3	小戦役 [MINOR CAMPAIGN]		敵の派遣隊に隣接するいずれかの指揮官に命令し、次に固有の補給と支配に追加5ポイントを受け取る。
9	4	一瞬の煌めき <span style="color: red;">[対応]</span> [MOMENTARY BRILLIANCE]		いずれかの指揮官の戦術値を2ポイント増加させるか、又は彼の主導権を2ポイント減少させる。
10	3	一瞬の煌めき <span style="color: red;">[対応]</span> [MOMENTARY BRILLIANCE]		いずれかの指揮官の戦術値を2ポイント増加させるか、又は彼の主導権を1ポイント減少させる。
11	4	一瞬の無能 <span style="color: red;">[対応]</span> [MOMENTARY INCOMPETENCE]		いずれかの指揮官の戦術値を2ポイント減少させるか、又は彼の主導権を2ポイント増加させる。
12	3	一瞬の無能 <span style="color: red;">[対応]</span> [MOMENTARY INCOMPETENCE]		いずれかの指揮官の戦術値を1ポイント減少させるか、又は彼の主導権を1ポイント増加させる。
13	4	「オールド・アイアンサイズ」 [“OLD IRON SIDES”]	USSコンスティテューションがHMSゲリエールを破る(後にはHMSビクトーも破る)。	イギリス和平記録欄を1スペース前進させる。全大西洋海上ゾーンが軍事又は完全封鎖下後にはプレイできない。
14	4	ステファン・デケーター [STEPHEN DECATUR]	デケーター提督に率いられたUS海軍戦隊が英国海軍の艦船を破る。	イギリス和平記録欄を1スペース前進させる。3つの大西洋海上ゾーンの2つが軍事又は完全封鎖下後にはプレイできない。
15	4	蜂(WASP)に刺された！ [STUNG BY A WASP!]	USSワズプがイギリス商船を破壊する。	イギリス和平記録欄を1スペース前進させる。4つのアメリカ海上ゾーンの3つが軍事又は完全封鎖下後にはプレイできない。

16	4	自由貿易と水夫の権利 [FREE TRADE AND SAILOR'S RIGHT]	HMSシャノンが一騎討ちでUSSチェサピークを破る。	US和平記録欄を1スペース前進させる。3つの大西洋海上ゾーンの2つが軍事又は完全封鎖下にある場合にのみプレイできる。
17	4	イギリス海軍の勝利 [BRITISH NAVAL VICTORY]	イギリス海軍戦隊がUSSプレジデントを補足して打ち負かす。	US和平記録欄を1スペース前進させる。4つのアメリカ海上ゾーンの3つが軍事又は完全封鎖下にある場合にのみプレイできる。
18	4	アメリカの私掠船 [AMERICAN PRIVATEERS]	US私掠船がカリブ海でイギリスの通商を混乱させる。	イギリス和平記録欄を1スペース前進させる。メキシコ湾と南大西洋が完全封鎖下後にはプレイできない。
19	4	ボルチモア・クリッパー [BALTIMORE CLIPPERS]	ボルチモアからの私掠船が大西洋でイギリスの通商を混乱させる。	イギリス和平記録欄を1スペース前進させる。中部大西洋が完全封鎖下後にはプレイできない。
20	4	バミューダの私掠船 [BERMUDA PRIVATEERS]	バミューダの本拠地を置くイギリス私掠船がUSの貿易を混乱させる。	US和平記録欄を1スペース前進させる。全大西洋海上ゾーンが完全封鎖下後にはプレイできない。
21	3	ナポレオンが挫折する [必須] [NAPOLEON SUFFERS A SETBACK]		ナポレオン記録欄を1スペース前進させる。
22	3	彼女が爆発しているぞ！ [THAT SHE BLOWS!]	英国海軍軍艦が太平洋でアメリカの捕鯨船団に対して攻撃する	US和平記録欄を1スペース前進させる。イベントは、1812年にプレイされなければならない。イベントとしてプレイ後に取り去る。
23	4	ウィルキンソンが全てを暴露 [WILKINSON REVEALS ALL]	ウィルキンソン将軍がスペイン(とイギリスの同盟諸国)にUS戦争計画の詳細を提供する。	USプレイヤーは、イギリス軍に全手札を見せなければならない。彼は、戦役カードによって命令を受けるのが誰かも示さなければならない。
24	3	爆発 [対応] [MAGAZINE EXPLODES]		砦又は都市を含んでいる場所での戦闘後に、勝者は指揮官1人を失う(もしも複数名いたら、無作為に選択する)。
25	1	爆発 [対応] [MAGAZINE EXPLODES]		砦又は都市を含んでいる場所での戦闘後に、勝者は1戦力ポイントを失う(もしも存在したら、正規兵でなければならない)。
26	5	ローワー・カナダの不穏 [UNREST IN LOWER CANADA]		イギリス軍は、少なくともローワー・カナダに10戦力ポイント(少なくとも5は正規兵)を持たねばならない。もしもそうでないと、イギリス軍和平記録欄を1スペース前進させる。このカードは、イギリス軍が部隊要件を満たすまで外部に留まる。カードがイン・プレイで開始する各ターンに、イギリス軍和平記録欄を1スペース前進させる。
27	5	アッパー・カナダの不穏 [UNREST IN UPPER CANADA]		イギリス軍は、少なくともアッパー・カナダに10戦力ポイント(少なくとも5は正規兵)を持たねばならない。もしもそうでないと、イギリス軍和平記録欄を1スペース前進させる。このカードは、イギリス軍が部隊要件を満たすまで外部に留まる。カードがイン・プレイで開始する各ターンに、イギリス軍和平記録欄を1スペース前進させる。
28	2	民兵の帰郷 [MILITIA GOES HOME]		いずれか1つの派遣隊を選択する。:その派遣隊内の全民兵が取り去られる。
29	2	民兵の帰郷 [MILITIA GOES HOME]		いずれか1つの州又は地方を選択する。:民兵の半数が取り去られる。所有者が取り去る民兵を選択する。

30	3	レッド・スティックの蜂起 [RED STICK UPRISING]		イギリス軍プレイヤーは、1枚の敵対部族マーカーをチェロキー、セミノール、アッパー又はローワー・クリークと共に置く。US和平記録欄を1スペース前進させる。USはサヴァンナ [Savannah]、アウグスタ [Augusta]、ノックスヴィル [Knoxville] に4つの民兵を置く。
31	3	ミシシッピ焼討ち [MISSISSIPPI BURNING]		イギリス軍プレイヤーは、1枚の敵対部族マーカーをチカソー、チョクトーと共に置く。US和平記録欄を1スペース前進させる。USは4つの民兵をニュー・オリンズ [New Orleans]、ナッチェス [Natchez]、ナッシュヴィル [Nashville] に4つの民兵を置く。
32	4	インディアン襲撃 [INDIAN RAIDS]	西方部族がミシシッピ渓谷のUS居留地を襲撃する。	US和平記録欄を1スペース前進させる。USは4つの民兵をシンシナティ [Cincinnati]、セント・ルイス [St.Louis]、レキシントン [Lexington] に4つの民兵を置く。
33	3	インディアン襲撃 [INDIAN RAIDS]	グレート・レイクス部族がノースウエストのUS居留地を襲撃する。	US和平記録欄を1スペース前進させる。USは4つの民兵をシンシナティ [Cincinnati]、レキシントン [Lexington]、ピッツバーグ [Pittsburgh] に4つの民兵を置く。このカードは、もしもUSプレイヤーがフォート・マキナック [Ft.Mackinac]、デトロイト [Detroit]、アマーフトバーグ [Amherstburg] を保持しているとプレイできない。
34	3	民兵の熱狂 [MILITIA ENTHUSIASM]		いずれか1つの派遣隊内の民兵の半数を正規兵に変換する。
35	5	テカムセの部族蜂起 [TECUMSEH RAISES THE TRIBES]		4インディアン戦力ポイントを、テカムセと共に置く。US和平記録欄を2だけ増加させる。もしもテカムセがイン・ブレイでなければプレイできない。
36	3	フォート・ミムズの虐殺 [FT.MIMS MASSACRE]	レッド・スティック・クリークスがフォート・ミムズ [Ft.Mims] のUS居留地を攻撃して打ち負かす。	敵対部族マーカーをアッパーとローワー・クリークスと共に置く。US和平記録欄を1スペース前進させる。アンドリュー・ジャクソンと共に5民兵をナッシュヴィル [Nashville] に、4民兵をアウグスタ [Augusta] 又はサヴァンナ [Savannah] に置く。 イヴェントとしてプレイした後に取り去る。
37	2	民兵がインディアンから逃亡 [対応] [MILITIA FLEE INDIANS]		戦闘の前に解決され、もしもイギリス軍プレイヤーがインディアンを持つと、いかなるUS民兵も取り去られる。もしもUSが2又は3の戦術値の指揮官を持つと、このカードは無効となる。
38	1	民兵がインディアンを恐れる[対応] [MILITIA FEAR OF INDIANS]		イギリス軍の勝利後、もしもイギリス軍プレイヤーがインディアンを持つと、生き残っている全てのUS民兵が取り去られる。
39	3	デビッド・パリッシュ [DAVID PARISH]	このカードをマップ上の所定場所に置き、+1マーカーを上に乗せ、USプレイヤーはターン毎に1枚余分にカードを受け取る。4枚のDavid Parishマーカーをオグデンスブルグ [Ogdensburg]、フォー・コーナーズ [Four Corners]、キングストン [Kingston]、プレスコット [Prescott] へ置く。もしもUS部隊がこれらのエリアのいずれかに進入又は退却すると、USプレイヤーは直ちに2枚のカードを無作為に捨てられ、ゲームの残りについてターン毎に1枚少ないカードを受け取らなければならない(+1マーカーを-1に裏返し、4枚のDavid Parishマーカーを取り去る)。	
40	3	ジェームズ・モンロー [JAMES MONROE]	国務長官モンローが陸軍長官として乗り出す。	James Monroe指揮官を陸軍長官ボックスに置く。ただし、Eustisがすでに置き換えられている場合のみ。アメリカ軍は、ワシントン [Washington] エリア内の戦闘で自軍のサイの目から2を差し引かねばならない。ワシントンに「Monroe - 2」マーカーを置く。イヴェントとしてプレイ後に取り去る。
41	3	ブラック・ロック船隊 [BLACK ROCK SHIPS]		1スクーター艦と1ガンボートを、エリー湖上のいずれかのアメリカ軍派遣隊、港、軍港に置く。もしもアメリカ軍派遣隊がクイーンズタウン [Queenstown] エリア内にある場合にのみプレイできる。イヴェントとしてプレイ後に取り去る。
42	3	「ブラデンスバーグ・レース」 [対応] [”BLADENSBURG RACES”]		もしも相手側の部隊の過半数が民兵であると、あなたの戦闘結果に1アスタリスク(*)を加える。

43	1	指揮官の昇進 <b>[対応]</b> [PROMOTE LEADER]		成功した戦闘に参加していたいずれかの指揮官(昇進する資格を持つ)を、上位階級に昇進させることができる。勝利派遣隊の司令官である必要はないことに注意。
44	2	ドーリー・マディソン [DOLLY MDISON]	ファースト・レディのパーティが金持ちや有力者を魅了する。	アメリカ軍プレイヤーは2枚のカードを引き、次にプレイできる。
45	3	厄介な沼にすぎない <b>[対応]</b> [LITTLE MORE THAN A PESTILENT SWAMP]	ここが無価値な場所であることに、誰もが突然気づく。	イギリス軍がワシントン [Washington] を奪取した直後にプレイする。:イギリス軍は、和平記録欄を動かさない。
46	3	不正な契約者 [CORRUPT CONTRACTORS]		相手側の手札から無作為にカードを1枚選択して、捨て札する。
47	2	ニュー・イングランドの儲け仕事 [NEW ENGLAND THRIFTINESS]	ニュー・イングランドの農民は、愛国心よりも利益を優先した。	イギリス軍プレイヤーはカードを2枚引き、次にプレイできる。もしも北大西洋が完全封鎖下、セント・アルバンス [St.Albans] がイギリス軍支配下、ボストン [Boston] 又はハートフォード [Hartford] が攻撃されていたらプレイできない。
48	2	ニュー・イングランドの儲け仕事 [NEW ENGLAND THRIFTINESS]	ニュー・イングランドの農民は、愛国心よりも利益を優先した。	イギリス軍プレイヤーはカードを2枚引き、次にプレイできる。もしも北大西洋が完全封鎖下、セント・アルバンス [St.Albans] がイギリス軍支配下、ボストン [Boston] 又はハートフォード [Hartford] が攻撃されていたらプレイできない。
49	2	農民に国境線は無意味 [BORDERS MEAN NOTHING TO FARMERS]	カナダ国境に沿ったUS農民は、イギリス軍に物資を売った。	イギリス軍プレイヤーはカードを2枚引き、次にプレイできる。もしもセント・アルバンス [St.Albans]、オグデンスバーグ [Ogdensburg]、フォー・コーナース [Four Corners]、プラッツバーグ [Plattsburgh] がイギリス軍支配下であるとプレイできない。
50	2	農民に国境線は無意味 [BORDERS MEAN NOTHING TO FARMERS]	カナダ国境に沿ったUS農民は、イギリス軍に物資を売った。	イギリス軍プレイヤーはカードを2枚引き、次にプレイできる。もしもセント・アルバンス [St.Albans]、オグデンスバーグ [Ogdensburg]、フォー・コーナース [Four Corners]、プラッツバーグ [Plattsburgh] がイギリス軍支配下であるとプレイできない。
51	2	砲声へ行軍せよ！ <b>[対応]</b> [MARCH TO GUNS!]		いずれか1つの派遣隊は、隣接エリア内に移動又は攻撃する相手側派遣隊を迎撃できる。
52	3	砲声へ行軍せよ！ <b>[対応]</b> [MARCH TO GUNS!]		いずれか1つの派遣隊は、2エリア以内に移動又は攻撃する相手側派遣隊を迎撃できる。
53	3	ナポレオンが挫折する <b>[必須]</b> [NAPOLEON SUFFERS A SETBACK]		ナポレオン記録欄を1スペース前進させる。
54	3	砲兵！ [ARTILLERY!]		砲兵1戦力ポイントを、いずれかの友軍大都市、小都市、地方町、派遣隊に置く。
55	3	ローラ・セコール [LAURA SECORD]		イギリス軍プレイヤーは、いずれか3つのアメリカ軍派遣隊を調べることができ、次に他のカードをプレイできる。
56	3	斥候 [SCOUTS]		いずれかのあなたの派遣隊に隣接する相手側派遣隊を全て調べることができ、次に他のカードをプレイできる。
57	3	裏切り者 [TRAITORS]		相手側は、自身のカードをあなたに明かさなければならない。保持されているカードは、見せる必要がない。

58	1	将軍間の静い [対応] [CONFLICT BETWEEN GENERALS]		このカードを、1つの敵派遣隊が他の敵派遣隊によって 占められたエリアに進入するときにプレイする。相手側は、 派遣隊の移動を再開しなければならない。このときに、他の 派遣隊の位置に進入できない。
59	1	無能指揮官 [対応] [INCOMPETENT LEADER]		所有しているプレイヤーは、その派遣隊が戦闘に負けた 後、又はカード・プレイのため戦闘に従事することに失敗し た1人の指揮官をゲームから直ちに取り去ることができる。
60	2	政治的陰謀 [POLITICAL INTRIGUE]		相手側プレイヤーの陸上指揮官の1人を取り去る。:派遣 隊を選択し、次に1人の指揮官(無作為に選択)を使用可 能指揮官プールへ戻して置く。
61	1	エリエザー・ウッド、ラルフ・ ブルイヤー [ELEAZER WOOD RALPH BRUYERES]		存在しているいずれかの砦を1レベルだけ増加させる。
62	3	待ち伏せ [対応] [AMBUSH]		戦闘に参加する前に、防御しているプレイヤーは自軍派 遣隊と共に存在するいずれかのレインジャー、インディアン、 猟兵、騎兵、砲兵で待ち伏せできる。これは、フリーの 攻撃で、防御側は損失を与えられない。もしも待ち伏せの 結果が退却であると、続く戦闘は発生しない。
63	4	待ち伏せ [対応] [AMBUSH]		戦闘に参加する前に、防御しているプレイヤーは自軍派 遣隊と共に存在するいずれかの正規兵、レインジャー、イン ディアン、猟兵、騎兵、砲兵で待ち伏せできる。これは、 フリーの攻撃で、防御側は損失を与えられない。もしも待ち 伏せの結果が退却であると、続く戦闘は発生しない。
64	3	プレスク・アイルの砂州 [対 応] [THE BAR AT PRESQUE ISLE]		もしもイギリス軍がエリー湖を支配し、US艦隊がプレスク・ アイル [Presque Isle] を離れようと試みると、USはガン ボートとスクナー艦のみを戦闘で使用できる。もしも彼が 勝利しなければ、全ての大型艦は沈没する。
65	2	「艦を見捨てるな！」 [対応] “DON'T GIVE UP THE SHIP”		もしもあなたの旗艦が湖上戦闘から取り去られたら、あな たは自軍指揮官を残っている他のいずれかの艦へ移送で きる。
66	2	ハリケーン [HURRICANE]		サイを1つ振り、ハリケーンが襲う。:0~2:メキシコ湾、3 ~5:南大西洋、6~7:中部大西洋、8~9:北大西洋。海 上ゾーン内のいかなる軍事封鎖も取り去るか又は完全封鎖 を軍事封鎖に減少させる。もしも完全封鎖が減少したら、ア メリカ軍の和平記録欄が1スペース戻される。6~8月又は9 月~11月のターンにのみプレイできる。
67	1	突風 [SQUALL]		突然の嵐がいずれかの海上戦闘に終了をもたらし、両陣 営は港へ退却する。
68	2	湖上の嵐 [対応] [STORMS ON THE LAKES]		いかなる湖上移動も失敗する。すでに湖上にある全ての 派遣隊は、荒天のため港に行かなければならない。
69	2	平底船(又は橈)密輸 [BATEAUX [OR DLEDGE] SMUGGLING]		グレート・レイクの支配を持たないプレイヤーは、5戦力ポ イントまでの派遣隊(又は5個別ユニットまで)を迎撃の可能 性なしで移動させることができる。冬季にのみプレイでき る。
70	3	奪取の機は熟した [RIPE FOR TAKING]		グレート・レイクを選択し、あなたの部隊は1つのガンボ ート、スクナー艦、ブリッグ艦(無作為に選択)を捕獲する。 あなたは、湖に沿ったどこかに陸上派遣隊を持たねばなら ず、敵は湖を支配していなければならない。
71	1	コングリーヴのロケット弾 [対応] [CONGREVE'S ROCKETS]		2US民兵(もしも存在すると)は、戦闘が解決される前に取 り去られる。
72	2	陸軍省の恐れ [対応] [COUNCIL OF YOUR FEARS]	陸軍省が慎重を促す。	1つの派遣隊について、移動や戦闘が認められない。イ ギリス軍の海上移動には適用しない。



73	2	陸軍省の恐れ【対応】 [COUNCIL OF YOUR FEARS]	陸軍省が慎重を促す。	1つの派遣隊について、移動や戦闘が認められない。イギリス軍の海上移動には適用しない。
74	1	悪天候【対応】 [BAD WEATHER]		いずれか1つの派遣隊は、2移動ポイントに限定される。
75	3	真の悪天候【対応】 [REALLY BAD WEATHER]		いずれか1つの派遣隊の移動がキャンセルされる。海上移動にも適用され、同じエリア内の戦闘さえ停止させる。
76	1	逃げ腰【対応】 [COLD FEET]		3又は4の主導権を持つ指揮官によって統率されたいずれかの派遣隊は、同じエリア内に進入できず、敵部隊に隣接できない。
77	5	ニュー・イングランド離脱の動き [NEW ENGLAND SECESSION MOVEMENT]		US和平記録欄を2スペース前進させる。イギリス和平記録欄を1スペース後退させる。このカードは、もしもニュー・イングランドが完全封鎖下である場合にのみプレイでき、ボストン [Boston] 又はハートフォード [Hartford] が攻撃されていたらプレイできない。イベントとしてプレイ後に取り去る。
78	4	いかなる犠牲を払っても和平を [PEACE AT ANY COST]		相手側の和平記録欄マーカーを2スペース、あなたの和平記録欄マーカーを1スペース前進させる。
79	4	ナポレオンが挫折する【必須】 [NAPOLEON SUFFERS A SETBACK]		ナポレオン記録欄を1スペース前進させる。
80	5	ナポレオンが脱出する【必須】 [NAPOLEON ESCAPES]		ナポレオンが敗北した後にのみイベントとしてプレイできる。イギリス和平記録欄を3スペース前進させる。イベントとしてプレイ後に取り去る。デッキをリシャッフルする。
81	4	指揮官戦死【対応】 [LEADER KILLED]		いずれかの戦闘後、最高の戦術値を持つ相手側の指揮官がゲームから取り去られる。同数の場合には、所有しているプレイヤーが決定する。
82	4	指揮官戦死【対応】 [LEADER KILLED]		いずれかの戦闘後、最低の戦術値を持つ相手側の指揮官がゲームから取り去られる。同数の場合には、所有しているプレイヤーが決定する。
83	2	指揮官負傷【対応】 [LEADER WOUNDED]		いずれかの戦闘後、最高の戦術値を持つ相手側の指揮官(同数の場合には、所有しているプレイヤーが決定する)がゲームから取り去られ、使用可能な指揮官プール内に置かれる。
84	2	指揮官負傷【対応】 [LEADER WOUNDED]		いずれかの戦闘後、最低の戦術値を持つ相手側の指揮官(同数の場合には、所有しているプレイヤーが決定する)がゲームから取り去られ、使用可能な指揮官プール内に置かれる。
85	3	恐怖の塊 [SUM OF ALL FEARS]		敵領土上又は敵派遣隊から2移動ポイント以内にある(ただし、レベル2以上の砦がない)1つの派遣隊は、もしもそれを統率している指揮官の戦術値が1であると、最寄の自軍補給源方向に1エリア退却しなければならない。
86	3	「レーズン川を忘れるな!」 【対応】[“REMEMBER THE RAISIN”]	インディアンが極悪さがアメリカ人のスローガンを導く。	インディアンが参加したいずれかのイギリス軍の戦闘勝利後、US和平記録欄を1スペース後退させる。
87	4	指揮統率の失敗 [FAILURE OF LEADERSHIP]		あなたの本国地方に位置し、1の戦術値を持つ指揮官によって統率される1つの敵派遣隊は、直ちに最寄りの自軍補給源に向けて2移動ポイントまで退却し、退却中に村落や居留地等を焼討ちする。相手側の和平記録欄を1スペース前進させる。イベントとしてプレイ後に取り去る。

88	5	ジョージ・コックバーン [GEORGE COCKBURN]		イギリス軍プレイヤーは、いまや沿岸襲撃を開始できる。Cockburn指揮官と3正規兵を沿岸襲撃ボックス内に置き、中部大西洋内の沿岸エリアを襲撃する。イヴェントとしてプレイ後に取り去る。
89	5	統合戦略 [A UNIFIED STRATEGY]		プレイヤーは、自身の手札に3枚のカードを追加できる。
90	5	首脳の混乱 [CONFUSION AT THE TOP]		相手側は、無作為に選択した2枚のカードを捨て札しなければならない。
91	3	都市焼討ち [対応] [CITY BURNS]		もしもあなたの大都市が占領されると、勝利した軍は悪意を持ってそこを燃やし尽くす。放火犯の和平記録欄マーカーを1スペース前進させる。
92	3	都市焼討ち [対応] [CITY BURNS]		もしもあなたの大都市が占領されると、勝利した軍は悪意を持ってそこを燃やし尽くす。放火犯の和平記録欄マーカーを1スペース前進させる。
93	3	スペインが参戦する [SPAIN ENTERS THE WAR]		Pensacolaに2イギリス軍正規兵を置く。もしもいずれかの文明化インディアンが未屈服状態であると、その領土(又は複数の領土)内に合計6インディアンを置く。Nashvilleに4US民兵を置く。部隊は、いまやFloridaへ進入できる。イヴェントとしてプレイ後に取り去る。
94	3	アメリカのフロリダ拡張政策 [AMERICAN EXPANSION IN FLORIDA]		Amelia Islandに2つのUS民兵をUS国旗と共に置く。部隊は、いまやFloridaへ進入できる。イヴェントとしてプレイ後に取り去る。
95	3	ジャン・ラフィット [対応] [JEAN LAFITTE]		ニュー・オリンズ [New Orleans] にJean Lafitteを派遣隊と共に置く。これらは、ニュー・オリンズを離れられない。もしも退却を強制されたら、取り去られる。
96	1	豪雨 [対応] [HEAVY RAINS]		いずれか1つの派遣隊の陸上移動を、2移動ポイントまで減少させる。湖上又は海上移動には適用しない。
97	1	厳冬 [対応] [HARD WINTER]		カナダ、ニューイングランド、ニューヨーク、ペンシルヴェニア、オハイオ、ミシガンでは、このターンに移動が認められない(ケベック [Quebec]に出入りするイギリス軍の海上移動は認められる)。
98	1	野戦構築物 [対応] [FORTIFICATION WORKS]		レベル2以上の砦に対するいずれかの攻撃がキャンセルされる。
99	4	国歌 [対応] [NATIONAL ANTHEM]		US和平記録欄を1スペース戻す。US勝利の後にプレイされなければならない。イヴェントとしてプレイ後に取り去る。
100	2	最後まで戦い抜く [対応] [FIGHT TO THE FINISH]		両陣営の戦闘損失が2戦力ポイントずつ増加する。
101	2	逸れた銃撃 [対応] [AGLANCING BLOW]		両陣営の戦闘損失が2戦力ポイントずつ減少する。
102	1	遅滞戦闘 [対応] [DELAYING ACTION]		もしも防御側が猟兵、騎兵、レインジャー、インディアンを持つと、彼は(戦闘の宣言時に)1エリア退却して戦闘を回避できる。攻撃側は、移動を再開できず、1戦力ポイントを失う。文明化インディアンによっては使用できない。
103	1	停戦 [TRUCE]		このターンの残りについて、どちらのプレイヤーも攻勢活動は認められない。1812年にのみプレイ可能。

104	2	不確かな勝利 <b>[対応]</b> [UNSURE OF VICTORY]		戦闘の敗北直後に、攻撃している敵にプレイする。敵の陸上派遣隊は、退却しなければならない。もしも統率している敵の指揮官は1の戦術値を持つ場合にのみプレイできる。
105	5	財政危機 [FINANCIAL CRISIS]		相手側の和平記録欄を1スペース前進させる。
106	3	湖上への出撃 <b>[対応]</b> [SALLY ONTO THE LAKE]		相手側ターン中のいずれかの時点で、あなたの湖上派遣隊をグレイト・レイク上に移動させる。これで、湖上戦闘を誘発、湖上移動又は退却の停止、戦闘修正への影響等を行うことができる。
107	3	暗礁か？ [WHAT ROCKS?]		無作為に選択した相手側の1艦船を沈没させる。
108	3	英雄現る <b>[対応]</b> [A HERO ARISES]		陸上戦闘が開始される前にプレイする。:あなたの部隊は、3の戦術値を持つ追加指揮官を含むものと見なされる。彼は、この戦闘にのみ効果を発揮する。
109	5	イギリス軍の増援 <b>[BRITISH REINFORCEMENTS]</b>	イギリス軍は、西インド諸島から増援を受け取る。	3正規兵をケベック [Quebec] 又は海上に置く。
110	1	同盟インディアンの帰還 [INDIAN ALLIES GO HOME]		Tecumsehが一緒にいない限り、派遣隊内で他のイギリス軍部隊と共にいる全てのインディアンを取り去る。
111	3	ウィリアム・ウェザーフォード <b>[WILLIAM WEATHERFORD]</b>		いずれかの敵対文明化部族と共にWeatherford (赤い鷲) 指揮官を置く。
112	3	騎兵だ！ [CAVALRY!]		1戦力ポイントの騎兵を、いずれかの友軍大都市、小都市、地方町、いずれかの派遣隊と共に置く。
113	5	ロンドンのロイドが和平の圧力をかける [LLOYD'S OF LONDON PRESSURES FOR PEACE]	戦中保険のリスク増加が圧倒的となる。	イギリスの和平記録欄を1スペース前進させる。
114	4	米国政府が破綻に向かう <b>[US GOVERNMENT GOES BANKRUPT]</b>	戦争のコストと貿易の混乱が財政破綻を招く。	もしもアメリカ海上ゾーンの4つの少なくとも3つが完全封鎖下にあると、アメリカの和平記録欄を1スペース前進させる。
115	3	「敵と遭遇し、それらは俺たちのもの」 <b>[対応]</b> ["WE HAVE MET THE ENEMY & THEY ARE OURS"]		湖上戦闘の後、勝利プレイヤーは、沈没又は撤退した全ての敵艦船を捕獲したものとする。(あなたの生き残っている艦船数を超えられない。)
116	5	ノア・ブラウン [NOAH BROWN]		アメリカ軍プレイヤーは、1つの港で、制限なしに艦船建造の8作戦ポイントを受け取る。
117	5	極秘フリゲート艦建造計画 <b>[対応]</b> [SECRET FRIGATE BUILDING PROGRAM]		ブリッグ艦の建造が完了した後、このカードを直ちにプレイし、港内にブリッグ艦の代わりにフリゲート艦を置く(たとえエリー湖又はシャンプレーン湖であっても)。
118	1	「奴らは正規兵だ、畜生！」 <b>[対応]</b> ["THOSE ARE REGULARS, BY GOD!"]		少なくともあなたの派遣隊の半数が正規兵から構成されていると、あなたの戦闘のサイの目に1を加える。
119	1	デービー・クロケット <b>[対応]</b> [DAVY CROCKETT]		敵対インディアンエリア内で活性化したアメリカ軍派遣隊は、自動的にインディアン部隊を配置する(サイを振ることなく)。



120	2	サム・ヒューストン <b>[対応]</b> [SAM HOUSTON]		敵対インディアン部族に対する戦闘開始前にプレイする。あなたの部隊は、3の戦術値を持つ追加の指揮官を含むと見なされる。彼は、この戦闘の成果のみに影響力を持つ。
121	5	新たな税金はもうたくさん！ [NO NEW TAXES!]		相手側は、このターンにいかなる部隊も登場させることができない。(次のターンの開始時になるまで、カードを他方のプレイヤーのと共に置く。)1813年の前にイヴェントとしてプレイできない。
122	3	「行軍の問題に過ぎない・・・」 [“A MERE MATTER OF MARCHING・・・”]		イギリス軍プレイヤーは、イギリス軍派遣隊を含んでいるエリア内又はそこに隣接する、いずれかのアメリカ軍派遣隊を選択する。アメリカ軍派遣隊は、イギリス軍派遣隊を持つエリア内に移動してそれを攻撃しなければならない。
123	5	モンティチェロの賢者 [THE SAGE OF MONTICELLO]		相手側の全ての保持カードを捨て札する。 <b>デッキをシャッフルする。</b>
124	4	ダニエル・ウェルス&ヘンリー・マコマス <b>[対応]</b> [DANIEL WELLS & HENRY McCOMAS]		あなたの部隊への攻撃が宣言された後にこのカードをプレイする。敵の派遣隊を統率している指揮官は、殺される。
125	4	「オールド・アイアンサイズ」 [“OLD IRON SIDES”]	USSコンスティチューションがHMSジャヴァ破る(後にはHMSサイアニーとHMSレヴァントも破る)。	イギリス和平記録欄を1スペース前進させる。全大西洋海上ゾーンが軍事又は完全封鎖下後にはプレイできない。
126	3	封鎖破り [SLIP PAST THE BLOCKADE]		アメリカ軍プレイヤーは、イギリス軍の封鎖によって停止させられていた、イヴェントのためのいずれか1枚のカードを、直ちにプレイできる。
127	3	軍隊昇進 [ARMY PROMOTIONS]		現在イン・プレイの3人までの1つ星指揮官を選択する。彼らを2つ星面に裏返す。
128	2	政策昇進 [POLITICAL PROMOTION]		現在イン・プレイで資格を持ついずれかの指揮官を選択する。彼を昇進面に裏返す。
129	2	政策昇進 [POLITICAL PROMOTION]		現在イン・プレイで資格を持ついずれかの指揮官を選択する。彼を昇進面に裏返す。
130	3	将軍の更迭 [TRANSFER GENERAL]		いずれかの陸上派遣隊(友軍又は敵)を選択する。:その派遣隊の統率指揮官は、あなたが選択する他の派遣隊(同じ陣営の)に移される。2番目の派遣隊内のいずれかの同階級の指揮官は、プールに戻される(1つ星指揮官を除く)。
131	3	新軍規 [NEW ARMY REGULATIONS]	陸軍長官ジョン・アームストロングは、「合衆国陸軍の規律と軍規」を發布し、来たるべき年のために規範を設定した。	8民兵までを正規兵に変換する。もしもアームストロングが陸軍長官である場合にのみプレイできる。
132	5	インディアン国家 [INDIAN NATION]		マップ上のボックスにプレイする。:もしもガンの和平交渉時にイギリス軍がフォート・マキナック [Ft.Mackinac]、フォート・ディアボーン [Ft.Dearborn]、プレイリー・ドウ・シーン [Prairie-du-Chien]、とロック・アイランド [Rock Island] 又はピオリア [Peoria] のどちらかを支配すると、イギリスは追加の8ガン・ポイントを獲得する。もしもそうでなければ、彼らは8ガン・ポイントを失う。
133	4	ジョン・ノートン [JOHN NORTON]		J.Norton指導者と4インディアンをオックスフォード [Oxford] に置く(新たな派遣隊内又はすでにエリア内にある派遣隊に加える)。 <b>イヴェントとしてプレイ後に取り去る。</b>

134	3	ブラック・ホーク [BLACK HAWK]		もしもフォート・マキナック [Ft.Mackinac] をイギリス軍が支配していると、フォート・ディアボーン [Ft.Dearborn]、ピオリア [Peoria] プレイリー・ドウ・シーン [Prairie-du-Chien] のいずれかにBlack Hawkインディアン指導者と2インディアンを置く(新たな派遣隊内又はすでにエリア内にある派遣隊に加える)。もしもアメリカ軍部隊がそこにあると、戦闘が発生する。 <b>イヴェントとしてプレイ後に取り去る。</b>
135	1	レッド・ジャケット [対応] [RED JACKET]	レッド・ジャケット (Sagoyewatha) とセネカ・インディアンの分隊が戦闘でアメリカ軍を支援する。	アメリカ軍の戦闘サイの目に1を加える。
136	3	ラウンドヘッド [ROUNDHEAD]		もしもフォート・マキナック [Ft.Mackinac] をイギリス軍が支配していると、Roundhead(Stiahta) インディアン指導者と2インディアンをTecumsehと共に置く。もしもTecumsehがイン・プレイでなければ、プレイできない。 <b>イヴェントとしてプレイ後に取り去る。</b>
137	3	不正な契約者 [CORRUPT CONTRACTORS]		相手側の保持カードから無作為に半数を選択して、捨て札する(端数切捨て)。
138	4	アメリカの私掠船 [AMERICAN PRIVATEERS]	US私掠船がヨーロッパでイギリスの通商を混乱させる。	イギリス和平記録欄を1スペース前進させる。いったん全ての海上ゾーンが完全封鎖下になるとプレイできない。
139	2	ニュー・イングランドの儲け仕事 [NEW ENGLAND THRIFTINESS]	ニュー・イングランドの農民は、愛国心よりも利益を優先した。	イギリス軍プレイヤーはカードを2枚引き、次にプレイできる。もしも北大西洋が完全封鎖下、セント・アルバンス [St.Albans] がイギリス軍支配下、ボストン [Boston] 又はハートフォード [Hartford] が攻撃されていたらプレイできない。
140	1	アンクル・サム [対応] [UNCLE SAM]	善良で影響力を持つ食肉検査官アンクル・サムは、良質な補給品が部隊に届くことを保証する。	このカードを「不正な契約者」の影響を無効にするためにプレイする。
141	2	逃亡兵 [DESERTERS]		カナダ内のいずれかのアメリカ軍派遣隊又はUS内のイギリス軍派遣隊から2ユニットを取り去る(所有者の選択、ただし、丸い軽装ユニットは影響を受けない)。
142	2	ジョシュア・バーニー [対応] [JOSHUA BARNEY]		イギリス軍が沿岸襲撃を宣言した後にプレイする(US国旗マーカーを置く)。次に、チェサピーク湾に「Barney + 1」マーカーを置く。アメリカ軍は、湾に隣接するエリア内のいずれか1つの戦闘に1を加えるために使用できる。 <b>イヴェントとしてプレイ後に取り去る。</b>
143	4	デケーター艦長がフリゲート艦を捕獲する [CAPTAIN DECATUR CAPTURES A FRIGATE]	USSユナイテッド・ステーツがHMSマクドニアンを破って奪取する。	イギリス和平記録マーカーを1スペース前進させる。全大西洋港湾が軍事又は完全封鎖下後にはプレイできない。
144	3	ウィリアム・クラーク [WILLIAM CLARK]	ミズーリ準州政府は、ウィルダネスへの派遣隊を編成した。	Zachary Taylor指揮官と2レインジャーを含んでいる派遣隊をセント・ルイス [St. Louis] に置く(又は、存在している派遣隊にそれらを加える)。 <b>イヴェントとしてプレイ後に取り去る。</b>
145	2	相手側の命令が手紙の中で失われる [対応] [OPPONENT'S ORDERS ARE LOST IN THE MAIL]		あなたのカード・プレイを解決した後にプレイする。あなたは、相手の前に直ちに他のカードをプレイできる。
146	2	相手側の命令が手紙の中で失われる [対応] [OPPONENT'S ORDERS ARE LOST IN THE MAIL]		あなたのカード・プレイを解決した後にプレイする。あなたは、相手の前に直ちに他のカードをプレイできる。
147	5	アメリカの私掠船 [AMERICAN PRIVATEERS]	中立港に基地を置くUS私掠船がイギリスの通商を混乱させる。	イギリス和平記録欄を1スペース前進させる。

148	3	イギリス軍の増援 [BRITISH REINFORCEMENTS]	イギリス軍は、バミューダ諸島から増援を受け取る。	1正規兵をケベック [Quebec] 又は海上に置く。
149	5	イギリス政府が倒れる [BRITISH GOVERNMENT FALLS]	リヴァプール卿のトーリー党政府がオフィスから締め出される。	イギリス和平記録欄を2スペース前進させる。 イベントとしてプレイ後に取り去る。
150	2	サミュエル・スミス [対応] [SAMUEL SMITH]		もしも相手側が大都市を持つエリアを攻撃又は襲撃し、あなたがそのエリア内に指揮官を持たなければ、あなたの部隊は3の戦術値を持つ指揮官を含むものと見なされる。彼は、この戦闘の結果にのみ影響を持つ。