

## 戦略カードの説明(1813年)

No.	種類	国	タイトル	歴史的な説明	カードの機能
33	E	米	リヴァー・レーズンの虐殺 [River Rasin Massacre]	イギリス軍に導かれたワイアンドット・インディアンが、リヴァー・レーズンで無力な合衆国軍兵士を虐殺したとき、合衆国中で怒号と叫びが聞かれた。徴募の誘因としての宣伝価値があった。	合衆国軍プレイヤーは2VPを得点する。
34	E	英	コックバーンのチェサピーク襲撃 [Cockburn Raids the Chesapeake]	1813年までに、海上封鎖は合衆国経済に影響を与える唯一のものではなかった。アダム・コックバーンが指揮した襲撃は、数千の兵士たちを従事させ(それらはカナダ戦線で使用できたはずだった)、アメリカ軍の士気に打撃を与えた。	イギリス軍プレイヤーは2VPを得点する。
35	E	米	メイグズ砦の構築 [Construction of Ft. Meigs]	新たな砦がマウミー・ラピッズに構築され、リターン・ジョナサン・メイグズ知事に因んで命名された。	Mumee Rapidsスペース上にMeigs砦カウンターを置く。冬営値は「4」だけ増加し、「5」が新たな最大数となる。
36	OB	米	ヨーク攻撃 [Attack on York]		もしもYork又はBurlingtonのどちらかに強襲上陸攻撃を実行するために使用されると、戦闘の最初のラウンドに+2サイの目修正が適用される。加えて、負の強襲上陸修正は無視される。防御側は、最初のラウンドに森林地形修正を受け取る。
37	E	米	フォート・ジョージ攻撃 [Attack on Ft. George]		もしもイギリス軍がオンタリオ湖を支配していなければプレイできる。友軍湖畔町からの合衆国軍の海上、陸上、指揮官ユニットのいずれかの組み合わせは、直ちにFt. George又はBurlingtonスペースに移動でき、移動ポイントのコストなしで強襲上陸攻撃を発動できる。少なくとも1人の陸上指揮官が存在しなければならず、艦船の輸送許容量が尊重される。
38	E	英	シャノン対チェサピーク [Shannon vs Chesapeake]	6月1日、ボストン沖で激しい短時間の戦いが行われ、HMSシャロンは合衆国海軍フリゲート艦チェサピークを破り、ハリファックスの港に曳航した。ブローク艦長は、合衆国海軍によって敗れたイギリス海軍フリゲート艦の仇を討った。	イギリス軍プレイヤーは2VPを得点する。
39	OB	英	ストーニー・クリークの夜襲 [Night Attack at Stoney Creek]		もしも活性化のために使用されると、このカードのプレイはUpper CanadaのBurlingtonから1スペース以内で攻撃する正規兵ユニットに+2修正を認める。もしもこれらのスペースで1つで防御すると、-2のサイの目修正が攻撃側に対して実行される。
40	R	英	ローラ・セコール [Laura Secord]		イギリス軍は、Queenstonの1スペース以内にある1ユニット又は指揮官を活性化できる。これは、合衆国軍が自軍の移動を完了させた後で、戦闘が実行される前に発生する。本質的には、イギリス軍は合衆国軍が攻撃していたスペースを補強できる。
41	E	米	第二次ヨーク攻撃 [Second Attack on York]		もしもイギリス軍がオンタリオ湖を支配していない場合にのみプレイできる。合衆国プレイヤーは、1つの正規兵陸上ユニットをいくつかの湖畔町からYorkに移動できる。このユニットは、それを運ぶ能力を持つ海上ユニット(又は複数の海上ユニット)によって随伴されていなければならない。
42	B	英	信号誤読! [Signal Error!]	ジュリアとグローラーは、信号の解釈を誤り敵戦列に突入したときにイギリス軍によって捕獲された。	陣営毎に少なくとも4隻の艦船による海上戦闘の後に、合衆国軍は2隻のスクナー艦又はスループ艦を取り去らねばならない。合衆国軍がイギリス軍に対して「降伏」[strike]の結果を獲得しない限り、これは強制的。

43	R	英	オンタリオ湖の悲劇 [Tragedy on Lake Ontario]	激しい嵐の中で、合衆国艦船ハミルトンとスカージは転覆して完全に失われた。	イギリス軍は、オンタリオ湖からのいずれか2隻の合衆国軍スクーター艦を、永久にプレイから取り去ることができる。取り去る艦船は、湖支配ボックス内にいなければならない。このカードは、イベント又は対応として使用できる。
44	R	米	エリー湖の戦い [Battle of Lake Erie]		もしもイギリス軍がエリー湖の湖畔町から艦船を移動させると、Perryは自身のスペースの海上艦船で迎撃できる。両陣営の艦船は湖支配ボックス内に置かれ、戦闘が解決される。もしもイギリス軍艦船が部隊を運んでいると、その移動は無効にされるが、Perryは自身の艦船と共に湖支配ボックスに留まる。
45	OB	米	ケンタッキー乗馬兵 [Mounted Kentuckians]	テムズビルの戦いで、ケンタッキー部隊は乗馬歩兵で突撃し、ブロクターの戦争に疲れた兵士たちを打ち破った。	通常のアクション・カードとして使用されるが、もしもケンタッキー部隊が攻撃していると、その戦闘のサイの目に+2を加える。
46	EB	米	テカムセの死 [Death of Tecumseh]		Tecumsehが存在する戦闘でプレイできる。この戦闘については、Tecumsehの戦闘値は「ゼロ」で、もしも合衆国軍が戦闘に勝利すると、Tecumsehは戦死する。Tecumsehと一緒にShawneeインディアン・ユニットは、プレイから永久に取り去られる。
47	E	米	モントリオール戦役 [Montreal Campaign]		合衆国軍プレイヤーは、Kingston/Oswego以東のスペース内で開始するいずれか2人の指揮官を活性化できる。指揮官、並びに彼らが移動させるいかなる部隊も、彼らが開始したスペースよりも移動ポイント換算でMontrealに近い又は同等のスペース内で自軍ターンを終了しなければならない。
48	B	英	シャトーゲーのデ・サラベリー [DeSalaberry at Chateauguay]		もしもVoltigeur又はLower Canada民兵ユニットが存在すると、合衆国軍はMontrealの2スペース以内で発生するいかなる戦闘にも-2のサイの目修正を持つ。
49	B	英	シン・レッド・ライン [Thin Red Line]		もしもイギリス軍正規兵が存在すると、その攻撃又は防御のどちらかに+2又は-2修正を持つ。これは、1812年又は1813年の開豁地戦闘についての標準修正に加えられる。
50	WE	英	ペネタン道路 [Penetang Road]	冬季中の途方もない困難に耐えるため、イギリス陸軍はヨークからヒューロン湖のノッパワサガ湾まで天然の陸路を確立する。	もしもFt. Mackinac又はFt. St. Josephに敵ユニットが位置していなければ、Yorkからの1つの陸上ユニットを直ちに置くことができる。
51	E	英	ヨーク砦 [Fort York]		Upper CanadaのYork内に「ヨーク砦」「Fort York」マーカーを置く。この砦は、スペースの通常の冬営値に加えて、追加4ユニットの冬営を認める。砦は、防御について「B」クラスである。
52	WE	米	ニューアークの焼打ち [Burning of Newark]		もしもいずれかの合衆国軍陸上部隊がFt. Georgeにいたり、町破壊マーカーでスペースをマークする。砦と町は破壊される。冬営値とVP値はゼロに減少する。町の破壊後に、陸上ユニットは合衆国領域に「フリー」で移動して戻ることができる。合衆国軍プレイヤーは2VPを得点する。
53	WE	英	バッファローの焼打ち [Burning of Buffalo]		もしもイギリス軍正規兵ユニットがBuffaloにいたり、町破壊マーカーでスペースをマークする。冬営値とVP値はゼロに減少する。カードのプレイ後に、全イギリス軍ユニットはイギリス領域に「フリー」で移動して戻ることができる。イギリス軍プレイヤーは2VPを得点する。

54	WE	英	フォート・ナイアガラの奇襲攻撃 [Surprise Attack on Ft. Niagara]	12月19日夜、イギリス軍部隊はフォート・ジョージから移動して奇襲攻撃を行い、銃剣を突き付けてフォート・ナイアガラを捕獲した。	少なくとも1つの正規兵ユニットを持ついずれかのイギリス軍部隊は、主進攻の罰則なしでFt. Niagaraを攻撃できる。加えて、戦闘のサイの目に+2修正を受け取る。
55	E	英	航海の危険 [Navigation Hazard]	湖上スクナー艦は、常にグレート・レイクスの水上でリスクを背負っており、1814年までに両陣営は主戦列から大量の艦艇を放棄した。	イギリス軍は、オンタリオ湖、エリー湖、ヒューロン湖のいずれかから、1隻の合衆国軍スクナー艦/スループ艦を、永久に盤上から取り去ることができる。
56	E	英	グランド・リヴァー・インディアン [Grand River Indians]	モフォーク族がイギリス軍の支援に集まる。	Mohawk族インディアン・ユニットをBeaverdams, Port Dover, Queenston, Fort George, Fort Erieのいずれかに置く。このスペースは、合衆国軍ユニットから解放されていなければならない。
57	OB	英	ジョージ・ゴードン・ドラモンド [George Gordon Drummond]		Drummondを活性化させ、彼が参加するいかなる戦闘にも、攻撃又は防御に+2又は-2のサイの目修正を与える。これは、彼の通常の修正に加えられ、全戦闘ラウンドで使用できる。
58	E	米	タスカローラ族インディアン [Tuscarora Indians]	タスカローラ族インディアンが合衆国を支援する。	Tuscarora族インディアン・ユニットをBatavia, Lewiston, Buffalo, Fort Niagaraのいずれかに置く。このスペースは、イギリス軍ユニットから解放されていなければならない。
59	R	米英	豪雨 [Heavy Rains]		敵部隊が活性化した後に、このカードをプレイする。その部隊が開始するスペースを退出しているいかなるユニット(又は複数のユニット)も、他の部隊を含み、1スペースのみ移動できる。海上と強襲上陸の移動には影響なし。
60	R	米英	豪雨 [Heavy Rains]		敵部隊が活性化した後に、このカードをプレイする。その部隊が開始するスペースを退出しているいかなるユニット(又は複数のユニット)も、他の部隊を含み、1スペースのみ移動できる。海上と強襲上陸の移動には影響なし。
61	R	米英	逆風 [Contrary Winds]		敵プレイヤーが海上又は強襲上陸移動を宣言した後にプレイする。このカードは移動を無効にし、相手プレイヤーは自軍カードを捨て札して、自軍ターンの残りを失わなければならない。カードは、プレイヤーに湖上に留まらせることを強制するために使用できず、湖上又は他の湖への移動を妨げるために使用できる。もしも戦役カードに対して使用されると、このカードは1つの海上移動のみを無効にする。
62	R	米英	逆風 [Contrary Winds]		敵プレイヤーが海上又は強襲上陸移動を宣言した後にプレイする。このカードは移動を無効にし、相手プレイヤーは自軍カードを捨て札して、自軍ターンの残りを失わなければならない。カードは、プレイヤーに湖上に留まらせることを強制するために使用できず、湖上又は他の湖への移動を妨げるために使用できる。もしも戦役カードに対して使用されると、このカードは1つの海上移動のみを無効にする。
63	E	米英	小規模作戦 [Minor Operation]		1人の陸上指揮官、又は1つの陸上ユニットを移動と戦闘のために活性化できる。指揮官はユニットを拾い上げることができ、移動している単一のユニットは不可。加えて、友軍海軍基地で1つの海上ユニットを建造又は修理でき、あるいは1つの海上ユニットが移動できるが陸上ユニットを運ぶことはできない。

64	E	米英	小規模作戦 [Minor Operation]		1人の陸上指揮官、又は1つの陸上ユニットを移動と戦闘のために活性化できる。指揮官はユニットを拾い上げることができ、移動している単一のユニットは不可。加えて、友軍海軍基地で1つの海上ユニットを建造又は修理でき、あるいは1つの海上ユニットが移動できるが陸上ユニットを運ぶことはできない。
65	E	米英	放火活動 [Incendiary Action]		もしも正規兵又は民兵ユニットが敵の町を占めていると、「町破壊」マーカーを置いてスペースをマークする。このスペースは、ゲームの残りについて冬営値とVPが「ゼロ」と見なされる。 <b>このカードのプレイは、2VPを得点する。</b>
66	B	米英	指揮統率の鼓舞 [Inspired Leadership]		いずれかの海上又は陸上戦闘で、攻撃又は防御に使用できる。場合に応じて、カードは海上戦闘で戦闘のサイの目に+1又は-1修正を、あるいは陸上戦闘で+2又は-2を与える。この戦闘ボーナスは、1ラウンドのみ使用できる。
67	B	米英	指揮統率の鼓舞 [Inspired Leadership]		いずれかの海上又は陸上戦闘で、攻撃又は防御に使用できる。場合に応じて、カードは海上戦闘で戦闘のサイの目に+1又は-1修正を、あるいは陸上戦闘で+2又は-2を与える。この戦闘ボーナスは、1ラウンドのみ使用できる。
68	E	米英	戦役 [Campaign]		2人の指揮官、又は1人の指揮官と1つの個別ユニットを活性化できる。指揮官たちは、ユニットを拾い上げることができ、個別ユニットはできない。両指揮官とノ又はユニットは、いかなる移動も開始する前に指定されなければならない。加えて、1つの部隊の移動とノ又は戦闘は、2番目の部隊が移動とノ攻撃をする前に完了しなければならない。
69	E	米英	戦役 [Campaign]		2人の指揮官、又は1人の指揮官と1つの個別ユニットを活性化できる。指揮官たちは、ユニットを拾い上げることができ、個別ユニットはできない。両指揮官とノ又はユニットは、いかなる移動も開始する前に指定されなければならない。加えて、1つの部隊の移動とノ又は戦闘は、2番目の部隊が移動とノ攻撃をする前に完了しなければならない。