

Rhode Island 臨機カード和訳（イギリス軍）

No.	イベント名称	解 説	イベント効果
1	局地的優位性 [Local Superiority]		プレイされた瞬間に1枚の敵カードの効果を無効化するためにこのカードをプレイする。
2	石壁 [Stone Walls]	敵の射撃又は近接戦闘中にプレイする。	1つの防御砲兵射撃又は近接戦闘に－1 DRM。
3	石壁 [Stone Walls]	敵の射撃又は近接戦闘中にプレイする。	1つの防御砲兵射撃又は近接戦闘に－1 DRM。
4	石壁 [Stone Walls]	敵の射撃又は近接戦闘中にプレイする。	1つの防御砲兵射撃又は近接戦闘に－1 DRM。
5	灼熱 [Oppressive Heat]	ターン5～11のみ、敵の回復中にプレイする。	全ての敵回復のサイの目に－2 DRM。もしも夜間に引かれたら、捨て札して引き直す。
6	反撃 [Counter Attack]	友軍又は敵の近接戦闘中にプレイする。	条件：あなたが指揮官又は準指揮官を持ち、敵が持たない。敵が梯形攻撃を選択したら、戦術プレイの結果を2 DRMsあなたに有利に変更するためにこのカードをプレイする。
7	反撃 [Counter Attack]	友軍又は敵の近接戦闘中にプレイする。	条件：あなたが指揮官又は準指揮官を持ち、敵が持たない。敵が梯形攻撃を選択したら、戦術プレイの結果を2 DRMsあなたに有利に変更するためにこのカードをプレイする。
8	懲罰 [Scourge]	病気が蔓延する。	1つの敵両面ユニットは、所有プレイヤーの選択で、その減少面に裏返される。VP、AM、死傷記録欄の調整はない。ターン記録欄上の増援と臨機ユニットは、資格を持たない。このカードは、近接戦闘と共にプレイできない。 このカードは保持できない。
9	指揮統率の鼓舞 [Inspired Leadership]	フォン・デア・マルスブルクが三度目の決死的な突撃を命じる。 友軍の近接戦闘中にプレイする。	von der Malsburgが先導ユニットのときに＋1 DRM。
10	葡萄弾！ [Grapeshot!]	友軍の防御砲兵射撃中にプレイする。	どちらかのヘッセン砲兵ユニットによって射撃されたアメリカ軍戦闘ユニットは、自動的な混乱状態になる。サイは振られない。結果は通常に適用する。
11	銃剣突撃 [Bayonet Charge]	友軍の戦闘後前進中にプレイする。	近接戦闘後にアメリカ軍プレイヤーがヘクス内に防御砲兵を単独で持つと、資格を持つイギリス軍プレイヤーのユニットは前進して防御側ヘクス内の砲兵を捕獲できる。標準のVPとAMの結果を適用する。これはシリーズ・ルール12.23、ステップ9の例外。

No.	イベント名称	解 説	イベント効果
12	<p>「脚を失うのは我慢できるかもしれないが、朝食テーブルの下で脚を失ったと宣告されるのは、あまりにひどい。」—ジョン・シエルバーン少佐、N. H. 志願兵 [“The loss of a leg might be borne, but to be condemned to say Ilost my leg under the breakfast table is too bad”]—MAJOR JOHN SHERBURNE, N. H. VoLUNTEERS]</p>	いつでもプレイできる。	<p>イギリス軍プレイヤーは、どのアメリカ軍指揮官がプレイから取り去られるかを判定するためサイを1つ振る。VP又はAMの調整はない。</p> <p>0～5 効果なし 6～7 Livingston 8 Glover 9 Greene</p>
13	<p>「神の助けで、我々は再び退却した」—V. アスタロト、ヘッセン人従軍牧師 [“God helped and we again retreated”—V. ASTEROTH, HESSIAN CHAPLAIN]</p>	敵の近接戦闘中にプレイできる。	<p>ヘッセン兵先導ユニットに対する1つの近接戦闘の成果を退却の結果に変換し、標準の方法で実施される。 単独のヘッセン砲兵は、捕獲される代わりに退却できる。</p>
14	<p>散兵線 [Skirmishers]</p>	敵の戦闘後前進中にプレイできる。	このカードを敵がカラのヘクス内へ前進することを妨げるためにプレイする。
15	<p>「敵は退却中だ。後を追って後衛を攻撃し、可能な限り痛めつけろ。」—準男爵ロバート・ピゴット少将 [“The enemy are in retreat. Follow them, atack their rear and harass them as much as possible”—MAJOR GENERAL, BARONET ROBERT PIGOT]</p>	主導権フェイズ中にプレイする。	イギリス軍プレイヤーは、主導権を取るか又はパスする選択枝を持つ。サイは振られない。このカードは、夜間ターンの主導権に影響させるために使用できない。
16	<p>略奪 [Plunder]</p>	このカードは保持できない。	イギリスの軍士気に+1。
17	<p>プレスコットが夜間奇襲攻撃を発動する [Prescot Launches Surprise Night Attack]</p>	ゲーム・ターン13の終了時にプレイする。	<p>ゲームは夜間ゲーム・ターンに拡張される。両プレイヤーは1枚の臨機カードを引く。イギリス軍プレイヤーは、自動的に主導権を持つ。未だにイン・プレイでなければ、臨機カード待機ボックスからPrescot将軍を友軍戦闘ユニットを含んでいるいずれかのヘクスへ配置する。夜間に攻撃するイギリス軍ユニットは、追加+1 DRMを受け取る。両プレイヤーについて、MPは1だけ減少し、砲兵の射程は隣接に減少する。</p>

No.	イベント名称	解 説	イベント効果
18	大嵐！ [The Great Storm!]	このカードは保持できない。 大嵐（8月11～13日）がデスタンの迅速な海上勝利の夢、戦役におけるフランスーアメリカ軍の連携並びに不運な将軍としてのサリヴァンの名声を打ち砕いた。	アメリカの軍士気に－1。
19	砲火の優越 [Superior Gunnery]	沿岸砲撃中にプレイする。	沿岸砲撃表で射撃しているときに＋2 DRM。 夜間に引かれたら、捨て札して引き直す。
20	遅れてきた民兵 [Tardy Militia Levies]	このカードは保持できない。	Lovell's & Ticonmb's民兵旅団をゲーム・ターン記録欄上でその臨機ユニット・カウンター・パートと置き換える。ターン9の後に引かれたら、捨て札して引き直す。
21	ピゴットが増援を加速させる [Pigot Accelerates Reinforcements]	友軍の移動中にプレイする。	次に予定されたイギリス軍の増援は、予定の1ターン前に到着できる。最終増援のターン以後に引かれたら、捨て札して引き直す。このカードは、臨機カードのプレイの結果としての増援に適用しない。
22	重砲 [Heavy Guns]	友軍の移動中にプレイする。	重砲兵とRoyal NE Tory民兵の臨機ユニットを増援として加える。 これらのユニットは、ヘクスB-1又はB-2のどちらかに一緒に登場する。夜間に引かれたら、捨て札して引き直す。
23	工兵の優越 [Superior Engineering]	敵の近接戦闘中にプレイする。	アメリカ軍の近接戦闘に－1 DRM。
24	謎のサリヴァン [The Sullivan Enigma]	活動的で熱心だが、うぬぼれが強く不運。 友軍又は敵の近接戦闘中にプレイする。	Sullivanがアメリカ軍部隊の指揮を執る場所の1つの近接戦闘で、イギリス軍プレイヤーの有利にサイの目を1だけ修正する。
25	マッケンジーの主導権 [Mackenzie's Initiative]	友軍の移動中にプレイする。	スタッキング限度に従い、いずれれか1つのイギリス軍又はヘッセンの砲兵ユニットを、友軍戦闘ユニットによって占められた、敵戦闘ユニットに隣接しない、オリジナルの位置から8ヘクス以内のいずれかのスペース内に再配備する。
26	通い慣れた道 [Familiar Roads]	友軍の移動中にプレイする。	1つにイギリス軍戦闘ユニットは、このターンに追加2 MP移動できる。

Rhode Island 臨機カード和訳（アメリカ軍）

No.	イベント名称	解 説	イベント効果
1	局地的優位性 [Local Superiority]		プレイされた瞬間に1枚の敵カードの効果を無効化するためにこのカードをプレイする。
2	石壁 [Stone Walls]	敵の射撃又は近接戦闘中にプレイする。	1つの防御砲兵射撃又は近接戦闘に－1 DRM。
3	石壁 [Stone Walls]	敵の射撃又は近接戦闘中にプレイする。	1つの防御砲兵射撃又は近接戦闘に－1 DRM。
4	石壁 [Stone Walls]	敵の射撃又は近接戦闘中にプレイする。	1つの防御砲兵射撃又は近接戦闘に－1 DRM。
5	灼熱 [Oppressive Heat]	ターン5～11のみ、敵の回復中にプレイする。	全ての敵回復のサイの目に－2 DRM。もしも夜間に引かれたら、捨て札して引き直す。
6	反撃 [Counter Attack]	友軍又は敵の近接戦闘中にプレイする。	条件：あなたが指揮官又は準指揮官を持ち、敵が持たない。敵が梯形攻撃を選択したら、戦術プレイの結果を2 DRMsあなたに有利に変更するためにこのカードをプレイする。
7	反撃 [Counter Attack]	友軍又は敵の近接戦闘中にプレイする。	条件：あなたが指揮官又は準指揮官を持ち、敵が持たない。敵が梯形攻撃を選択したら、戦術プレイの結果を2 DRMsあなたに有利に変更するためにこのカードをプレイする。
8	懲罰 [Scourge]	病気が蔓延する。	1つの敵両面ユニットは、所有プレイヤーの選択で、その減少面に裏返される。VP、AM、死傷記録欄の調整はない。ターン記録欄上の増援と臨機ユニットは、資格を持たない。このカードは、近接戦闘と共にプレイできない。 このカードは保持できない。
9	ポール・リヴィア [Paul Revere]	砲兵中佐 ターン7以後の友軍移動中にプレイする。	増援としてRevere砲兵臨機ユニットを加える。 ヘクスA-3に完全移動で登場し、戦略移動を使用できる。
10	慎重&見事な撤退 [A Prudent & Admirable Withdrawal]	敵の近接戦闘中、先導ユニットが宣言された後でサイが振られる前にプレイする。	Laurensが単独で防御している場所で、アメリカ軍プレイヤーの裁量で彼は1又は2ヘクス自動的に退却できる。カラになったヘクス内へ前進できる敵ユニットはない。 (シリーズ・ルール12.23ステップ9の例外)
11	ヘッセン兵の残虐行為 [Hessian Atrocity]	アメリカ兵が復讐を求める。 友軍の近接戦闘中にプレイする。	第1又は第2 Anbach連隊を含んでいる敵ヘクスを攻撃しているときに＋1 DRM。連隊は、先導ユニットである必要はない。
12	待ち伏せ！ [Ambush!]	敵の近接戦闘中、先導ユニットが宣言された後でサイが振られる前にプレイする。	イギリス軍プレイヤーが2対1以上の戦闘比で攻撃しているとき、その先導ユニットは自動的に混乱状態になる。その他の攻撃ユニットは士気をチェックせず、隣接に留まる。夜間にプレイされたら、敵の先導ユニットは自動的に撃破状態。
13	沿岸砲台 [Shore Battery]	沿岸砲撃中にプレイする。	このカードは、1つのイギリス軍沿岸砲撃を無効にする。夜間に引かれたら、捨て札して引き直す。

No.	イベント名称	解 説	イベント効果
14	沿岸砲台 [Shore Battery]	沿岸砲撃中にプレイする。	このカードは、1つのイギリス軍沿岸砲撃を無効にする。夜間に引かれたら、捨て札して引き直す。
15	騎馬司令官 [Captain-General's Cavaliers]	友軍の移動中にプレイする。	Langdon's New Hampshire中尉騎馬臨機ユニットを、スタッキング限度に従い、Sullivan又はLaurensの上又は1ヘクス以内に置く。出撃制限は、このユニットに適用しない。
16	距離15ロッズ [At 15-rods Distance]	大陸軍が青服のヘッセン兵を誤認する 友軍の近接戦闘中にプレイする。	アメリカ軍の攻撃に+1 DRM。
17	撃退された出撃 [Sortie Replused]	Bristolフェリー砲台がイギリス軍艦を追い払う	アメリカの軍士気に+1。夜間に引かれたら、捨て札して引き直す。
18	ドクター・ティロットソンの空飛ぶ病院 [Dr. Tillotson's Flying Hospital]	このカードは保持できない。	敵ユニットに隣接していない1つのアメリカ軍戦闘ユニットを完全戦力に回復させる。以前に失われたVP、AM、死傷記録欄ポイントは回復せず、ユニットが再び減少したら再び失われることになる。資格を持つアメリカ軍戦闘ユニットがなければ、捨て札して引き直す。
19	パルチザンの道案内 [Partisan Guide]	友軍の移動中にプレイする。	1つのアメリカ軍ユニットは、このターンに追加2MP移動できる。
20	ピゴット将軍が疲弊する [General Pigot is Exhausted]	このカードは保持できない。	Pigot将軍を臨機ユニットのPrescott少将に置き換える。VP又はAMの調整はない。
21	砲声に向かって行軍 [March to the Sound of the Guns]	ターン6の友軍の移動中にプレイする。	ターン7に出撃が計画されたアメリカ軍ユニットは、代わりにターン6に出撃できる。ターン6の後に引かれたら、捨て札して引き直す。
22	諸兵科統合の失敗 [Combined Arms Failure]	イギリス陸軍士官たちが、グレアムの効果が薄い出撃を批判する。	ターン5以後にいつでもプレイし、イギリスの軍士気を-1。
23	武勇 [Gallantry]	友軍の近接戦闘中にプレイする。	Jacksonの分遣隊が完全戦力である間に敵のステップ損失、除去、捕獲を生じた攻撃で先導ユニットであるとき、Jacksonを彼の臨機ユニット・カウンター・パートに置き換える。Jacksonの分遣隊がすでに除去又は捕獲されていたら、捨て札して引き直す。
24	「彼は敵のあらゆる努力に非常に粘り強く対抗した。」-ラファイエット侯爵 [“He opposed very properly every effort of the enemy”]-MARQUIS de LAFAYETTE]	このカードは保持できない。	Sullivanを彼の臨機ユニット・カウンター・パートに置き換える。Sullivanがすでに死傷していたら、捨て札して引き直す。

No.	イベント名称	解 説	イベント効果
25	砲に装填せよ！ [Charge the Guns!]	レイ・トザール少佐は自力で敵のカノン砲に装填し、近隣のアメリカ軍部隊を鼓舞した。 友軍の近接戦闘中にプレイする。	砲兵を含んでいる敵ヘクスを攻撃しているときに+ 1 DRM。
26	「私たちが脱出できたのは、ワシントン将軍のおかげです。」—アメリカ軍HQ幕僚レイス・モリス少佐 [“I do assure your sir; we are indebted to that good man General Washington for our escape.”—MAJOR LOUIS MORRIS, AMERICAN HQ STAFF]	主導権フェイズ中にプレイする。	アメリカ軍プレイヤーは、主導権を取るか又はパスする選択肢を持つ。サイは振られない。このカードは、夜間ターンの主導権に影響させるために使用できない。