

REGLAMENTO

CONTENIDO

1. Introducción.	2	7. Victoria.	28
2. Secuencia de Juego.	9	8. Facciones Sin Jugador.	31
3. Órdenes.	12	Fuerzas Disponibles.	46
4. Actividades Especiales.	22	Índice de Términos Clave.	47
5. Eventos.	25	Despliegue.	50
6. Ronda de C. de Invierno	26	Escenarios.	51



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

1.0 Introducción

Liberty or Death: The American Insurrection es un juego de tablero sobre la Rebelión Americana de 1775 a 1783. Adapta el sistema de juego de la serie COIN de GMT sobre insurgencias modernas para representar los asuntos políticos, militares y económicos del conflicto por las Colonias Británicas en América.

En *Liberty or Death*, de uno a cuatro jugadores asumen el rol de una o más Facciones en Norteamérica: los Británicos intentan sofocar una insurrección distante extendida por una inmensa región y al otro lado del mar; los Patriotas intentan incitar a la población a la rebelión mientras luchan con los británicos en sus propias condiciones; sus rivales Indios cooperan con los británicos para limitar el crecimiento de los Patriotas en y más allá de las Colonias, y los Franceses se esfuerzan por frustrar a los británicos en Norteamérica.

Mediante el uso de Órdenes y utilizando las Actividades Especiales de una Facción y diversos eventos, los jugadores reúnen y maniobran fuerzas para influenciar o controlar a la población de las Colonias, generar Recursos y lograr los objetivos de su Facción. Las cartas regulan el orden de turno, los eventos, y las comprobaciones de victoria.

Las funciones más importantes del juego están resumidas en varias hojas de ayuda. Este reglamento enumera términos clave en un índice cerca del final y explica en las últimas páginas cómo se despliega el juego. Los jugadores que busquen instrucciones graduales deber empezar con el tutorial que hay en el Manual.

1.1 Transcurso General de la Partida

En *Liberty or Death* se juegan cartas del mazo una cada vez, habiendo siempre, además de la carta actual, otra revelada a los jugadores con antelación. Ejecutar un Evento u Orden conlleva la penalización de dejar a una Facción No Elegible para hacerlo con la siguiente carta. Cada carta de Evento muestra el orden en que las Facciones pasan a estar Elegibles para escoger entre el Evento de esa carta en particular o una de entre

varias Órdenes y Actividades Especiales. Las cartas de CUARTELES DE INVIERNO mezcladas con las de Evento proporcionan oportunidades periódicas para la victoria instantánea y para actividades tales como acumular recursos.

1.2 Componentes

Un juego completo de *Liberty or Death* incluye:

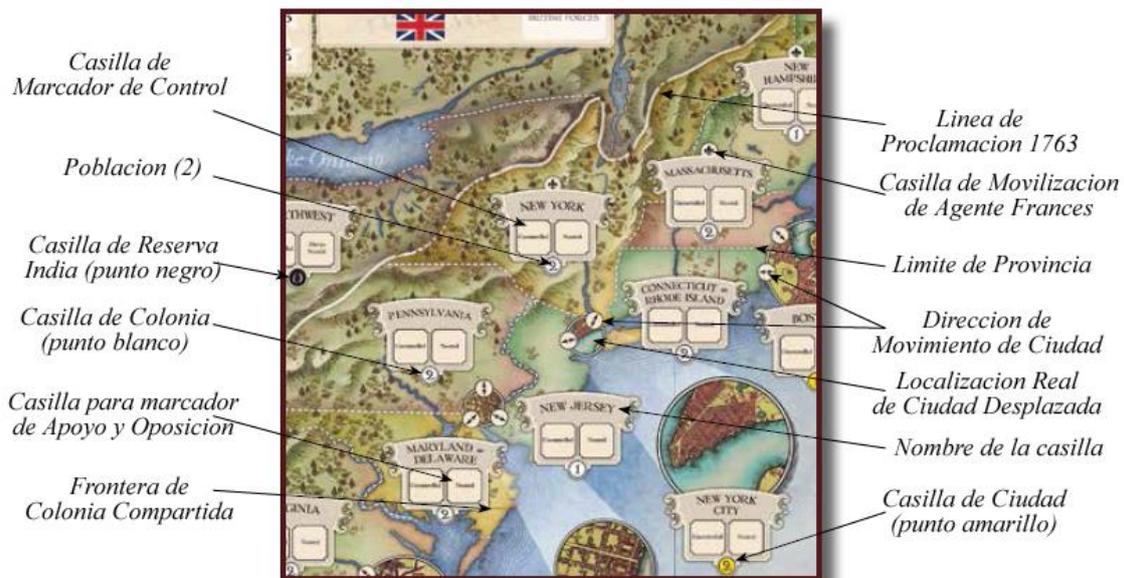
- Un tablero montado de 55 x 85 cm (1.3).
- Un mazo de 109 cartas de juego (5.0).
- 166 fichas de madera en rojo, verde, azul, canela y blanco, algunas de ellas con relieve (1.4, 1.8, 2.2)
- 6 peones negros y 6 peones grises (3.1.1).
- Cuatro desplegables de 28 x 43 cm para las Facciones de los jugadores (3.0, 4.0, 7.0).
- Dos desplegables de 28 x 43 cm con tablas de flujo para las Facciones Sin Jugador (8.5-8.8).
- Dos láminas de 22 x 28 con la Secuencia de Juego y el Procedimiento para la Batalla (2.0, 3.6).
- Dos desplegables de 28 x 43 con Casillas Aleatorias y Eventos para Facciones Sin Jugador (8.2, 8.3).
- Dos plantilla de marcadores.
- Un compendio con el trasfondo.
- Este reglamento.
- 1 dado negro de 6 caras
- 3 dados azules de 6 caras marcados 1-3 dos veces.
- 3 dados rojos de 6 caras marcados 1-3 dos veces.
- Nueve peanas de plástico de Líderes

1.3 El Mapa

El mapa muestra las Colonias británicas de Norteamérica y las Provincias colindantes divididas en diferentes tipos de casillas.

1.3.1 Casillas del Mapa. Las casillas del mapa incluyen Provincias rurales (Colonias y Reservas Indias) y Ciudades urbanas. Todas las casillas pueden albergar fuerzas.

1.3.2 Provincias. Cada Provincia muestra un valor de Población (Pob) de 0 a 2 (cada valor de Población viene a representar unos 50.000 colonos). El valor de Población afecta a la victoria al contarse para el Apoyo



o para la Oposición de una Facción a los británicos (1.6). El valor de Población también afecta a algunas Órdenes (3.0)

1.3.3 Ciudades. Similarmente, cada Ciudad muestra un valor de Población de 1 a 2 (cada valor de Población representa unos 50.000 colonos con algunos ajustes hechos para el valor económico).

Nota: Las Ciudades de New York y Philadelphia se han desplazado hacia el este para mejorar la jugabilidad en el mapa. Su localización actual está señalada por un círculo más pequeño conectado por un área sombreada en blanco.

Nota sobre las Convenciones en los Nombres: Cuando nos referimos a Quebec Ciudad y New York Ciudad, la palabra Ciudad siempre designa a esas Ciudades. En cualquier otro caso, “New York” y “Quebec” siempre se refieren a la Provincia.

1.3.4 Provincias de Reservas Indias. El mapa incluye partes de las Provincias de las Reservas Indias de Quebec, Noroeste, Sudoeste y Florida. Estas se consideran Provincias, pero no Colonias. Tienen una Población de 0.

1.3.5 Colonias. Las Colonias son Provincias que representan las trece Colonias británicas. Delaware y Maryland se han combinado en una sola casilla de Colonia, al igual que Connecticut y Rhode Island; como

resultado de esto, sólo hay once casillas de Colonia.

1.3.6 Adyacencia. La adyacencia afecta al movimiento de las fuerzas y a la aplicación de ciertos Eventos. Cualquier par de casillas que hagan frontera (se toquen) una con otra están adyacentes.

1.3.7 Indias Occidentales. Las Indias Occidentales (IO) es una casilla de almacenamiento que no está en juego hasta después de que se juegue el TRATADO DE ALIANZA (TDA). Tiene 0 de Población.

Nota: Las Indias Occidentales tienen una serie de características detalladas en posteriores secciones referentes al apilamiento (1.4.2), marcadores de Escuadrón/Bloqueo (1.9), Cuarteles de Invierno (6.2.2, 6.3.1) y Batalla (3.6).



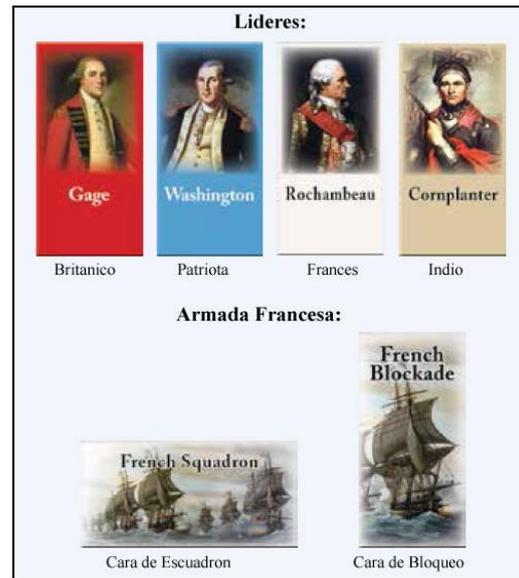
1.3.8 Exceso: Usa las dos casillas “Exceso” (Overflow) para las fichas que excedan el espacio en una casilla del mapa; coloca el marcador asociado en esa casilla.

1.3.9 No Disponibles. Usa la casilla de Fuerzas Francesas No Disponibles (*Unavailable French Forces*) para almacenar a ciertos Regulares y Escuadrones/Bloqueo franceses antes de que los franceses los muevan a la casilla Fuerzas Francesas Disponibles (*Available French Forces*) (o a la casilla de las Indias

Occidentales –*West Indies*– en el caso de Escuadrones/Bloqueos). Usa la casilla de Fuerzas Británicas No Disponibles (*Unavailable British Forces*) para almacenar a ciertos Regulares y Tories británicos antes de su Fecha de Llegada, según designe el Despliegue del Escenario (2.1).

1.4 Fichas

Las fichas de madera representan a las diferentes fuerzas de las Facciones: Regulares (cubos rojos) y Tories (cubos verdes) británicos, Milicia patriota (cilindros hexagonales azules), Continentales patriotas (cubos azules), Regulares franceses (cubos blancos), Partidas de Guerra Indias (cilindros hexagonales canela), Poblados indios (discos canela), y todos los Fuertes británicos y patriotas (estrellas de cinco puntas). Los Líderes están representados por marcadores redondos o peanas (los jugadores pueden escoger qué tipo usar).



Comentario del Diseñador

Los Fuertes y Poblados representan fortificaciones, cuarteles generales, campos de entrenamiento, centros comunitarios y depósitos de suministros, así como la capacidad para organizar y proyectar fuerza (tanto política como militarmente).

1.4.1 Disponibilidad y Eliminación. La Tabla de Fuerzas Disponibles que aparece en la página 46 muestra el número de fichas del juego y de Líderes de cada Facción. El despliegue de escenario (2.1) especifica qué unidades están disponibles y cuáles no. Mantén las fuerzas Disponibles para ser colocadas en la casilla Fuerzas Disponibles (*Available Forces*). Coloca los Poblados indios, Fuertes patriotas y Fuertes británicos en la casilla vacía con el número más alto de los contadores de Poblados indios (*Indian Villages*), Fuertes Patriotas (*Patrio Forts*) y Fuertes británicos (*British Forts*). Esto muestra el número de Fuertes y Poblados que hay en el mapa, y también ayuda a llevar el recuento de la victoria (7.0) y a calcular los Recursos añadidos (6.3). Algunas fuerzas francesas y británicas pueden estar No Disponibles y permanecerán en la casilla Fuerzas No Disponibles (*Unavailable Forces*) hasta que pasen a la de Fuerzas Disponibles debido a una Actividad Especial, Evento, o durante la Fase de Redespliegue de Cuarteles de Invierno (6.5.3). Los británicos y franceses pueden tener fuerzas en la casilla de las Indias Occidentales –no están ni Disponibles, ni

No Disponibles, ni en el mapa– y las fuerzas británicas, patriotas y francesas pueden convertirse en Bajas (*Casualties*, 1.6.4). De no ser así, las fuerzas que se retiran del mapa pasan a Disponibles.

A menos que se especifique otra cosa (por Evento, 5.1), las fuerzas sólo pueden ser colocadas de o reemplazadas con aquellas de las casillas de Disponibles. Una ficha que debe ser reemplazada por una ficha que no está disponible simplemente es eliminada.

Importante: Las Facciones, mientras ejecutan una Orden, Actividad Especial o Evento para colocar sus propias fuerzas, pueden cogerlas de cualquier otro lugar del mapa y convertirlas en Disponibles si y sólo si el tipo de fuerza deseada no está Disponible.

EJEMPLO: Los indios, si no tuvieran Partidas de Guerra Disponibles, podrían eliminar Partidas de Guerra durante una Reunión (3.4.1) para colocarlas Ocultas.

EXCEPCIÓN: Los británicos y los franceses no pueden hacer esto con los Regulares, pero sí con Tories y Fuertes.

1.4.2 Apilamiento. No más de 2 Fuertes/Poblados (de cualquier Facción) pueden ocupar una misma Provincia o Ciudad. Colocar fichas (como Fuertes o Poblados a través de Concentración (3.2.1, 3.5.3), Reagrupamiento (3.3.1), Reunión (3.4.1) o Evento (5.1)) o mover fichas nunca puede violar el límite de apilamiento. Las únicas fichas que pueden ocupar las Indias Occidentales (1.3.7) son las regulares británicas y francesas, Fuertes británicos y Escuadrones franceses. Las fichas indias nunca pueden ocupar una casilla de Ciudad.

1.4.3 Oculta/Activa. La Milicia y las Partidas de Guerra están o bien Ocultas –con el lado del símbolo bocabajo– o Activas, con el símbolo boca arriba. Ciertas acciones y Eventos hacen que tengas que darles la vuelta a uno u otro estado. Los Poblados, los Fuertes y los cubos siempre están Activos. Siempre que despliegues nuevas Milicias y Partidas de Guerra, colócalas Ocultas (incluso si estás reemplazando una ficha).

Nota: A menos que las instrucciones especifiquen Milicia o Partida de Guerra “Ocultas”, basta con “Activar” Milicias o Partidas de Guerra ya Activas (permanecen Activas). Además, “mover” o “relocalizar” Milicias o Partidas de Guerra no afecta al estado de Ocultas a menos que se especifique.

1.5 Jugadores y Facciones

El juego puede tener hasta 4 jugadores, cada uno representando a una o más Facciones: los británicos (rojo y verde), los patriotas (azul), los indios (canela), y los franceses (blanco). En una partida con un jugador, el jugador puede llevar a los británicos y a los indios juntos, o a los patriotas y franceses, o a una Facción cualquiera (8.8). Las Facciones sobrantes son controladas o bien mediante las reglas de la sección 8 como “Facciones Sin Jugador” o, si se prefiere, con 2 o 3 jugadores de la siguiente manera:

Sin Opción de Facción Sin Jugador: Con dos o tres jugadores, los jugadores (en lugar de usar las reglas para Facciones Sin Jugador, 8.0) pueden controlar cualquier Facción sobrante:

- Con dos jugadores, un jugador controla a los británicos y a los indios (Realistas), el otro a los patriotas y a los franceses (Rebelión).
- Con tres jugadores, un solo jugador controla a los británicos y a los indios (Realistas) o, si lo prefiere, a los patriotas y a los franceses (Rebelión).

1.5.1 Bandos: Los Realistas, británicos e indios, son un bando. La Rebelión, patriotas y franceses, son el otro.

Nota: Aunque las Facciones del mismo bando comparten afinidades tácticas y estratégicas, no comparten un las mismas condiciones de victoria (7.0). Cuando una Facción gana, la otra Facción del mismo bando no gana.

1.5.2 Amigas y Enemigas. Las Facciones del mismo bando son Amigas la una de la otra. Las Facciones en Bandos opuestos son Enemigas las unas de las otras. Las Facciones amigas no pueden utilizar las opciones Batalla, Escaramuza, Sendero de Guerra o Partisanos la una con la otra.

1.5.2 Negociaciones. Las Facciones pueden llegar a cualquier acuerdo mutuo dentro de los límites de las reglas. Las Facciones no pueden transferirse Recursos entre ellas excepto por medio de Órdenes, Actividades Especiales o Eventos (según 2.3). Todas las negociaciones son abiertas. Las reglas no obligan a los jugadores a cumplir los acuerdos.

1.6 Apoyo y Oposición, Bajas y Fuertes/Poblados

El Apoyo y la Oposición afectan a la victoria y a algunas Órdenes y Actividades Especiales.

1.6.1 Las Ciudades y las Provincias con al menos 1 de Población (1.3.2-3) siempre muestran 1 de 5 niveles de Apoyo u Oposición del pueblo al gobierno británico, que puede cambiar durante la partida:

- Apoyo Activo
- Apoyo Pasivo
- Neutralidad
- Oposición Pasiva
- Oposición Activa

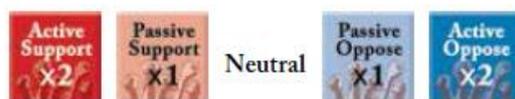
Las casillas con Pob 0 siempre son Neutrales, nunca tienen Apoyo ni Oposición.

1.6.2 El Apoyo y la Oposición Activos cuentan como el doble de Población para el Apoyo u Oposición Totales (1.6.3), lo que afecta a la victoria (7.2, 7.3). Muestra el Apoyo o la Oposición con marcadores colocados en cada Ciudad o Provincia. Muestra las casillas neutrales mediante la ausencia de dichos marcadores. Las cuatro casillas de Reservas indias y las Indias Occidentales están señaladas como “Siempre Neutrales” (*Always Neutral*) y nunca contienen ninguno de estos marcadores.



1.6.3 Apoyo Total y Oposición Total.

La victoria de cada Facción depende del valor total de la población con Apoyo u Oposición, respectivamente. Actualiza el “Apoyo Total” y la “Oposición Total” en el contador numerado del borde conforme a la siguiente tabla según vaya ocurriendo cada cambio en el Apoyo o la Oposición.



Apoyo Total = (2 x Pob en Apoyo Activo) + (1 x Pob en Apoyo Pasivo)

Oposición Total = (2 x Pob en Oposición Activa) + (1 x Pob en Oposición Pasiva)

1.6.4 Bajas. Los Regulares británicos, Tories, Fuertes británicos, Regulares franceses, Continentales patriotas y Fuertes patriotas eliminados debido a ciertas Órdenes, Actividades Especiales o según designan ciertos Eventos, se colocan en la casilla de Bajas (*Casualties*). Las unidades en la casilla de Bajas no están disponibles y no pueden usarse en modo alguno hasta la Fase de Reinicio de la Ronda de Cuarteles de Invierno (6.7). Excepción: los Fuertes pasan a estar Disponibles de inmediato y puede construirse inmediatamente, pero siguen contando como Bajas Acumulativas de los británicos o de la Rebelión. Durante la Fase de Reinicio de la Ronda de Cuarteles de Invierno, todas las unidades de la casilla de Bajas se devuelven a las de Disponibles.



Las Bajas Acumulativas Británicas (BAB) reflejan las Bajas totales de Regulares, Tories y Fuertes británicos durante toda la partida, y se cuentan acumulando las Bajas conforme tienen lugar en el contador numerado del borde del tablero. Las Bajas Acumulativas de la Rebelión (BAR) reflejan las Bajas totales de Regulares franceses, Continentales y Fuertes patriotas durante toda la partida, y se cuentan acumulando las Bajas en el contador numerado del borde del tablero conforme tienen lugar.

1.6.5 Fuertes y Poblados. Los Fuertes patriotas y los Poblados indios colocados en el mapa se cuentan para determinar las condiciones de victoria. Los Fuertes británicos se colocan en el contador de Fuertes Británicos Disponibles. Los Fuertes patriotas y los Poblados indios se colocan en, y se retiran de, el contador de Poblados Indios/Fuertes Patriotas Disponibles, lo que facilita el cálculo del número de estos que hay en el mapa. El valor más alto que se

muestra en la casilla vacía indica el número de Fuertes/Poblados que hay en el mapa.

Nota: Existen tres contadores separados para que los jugadores puedan mirar el número de Fuertes/Poblados colocados y determinar visualmente qué Facción va en cabeza con respecto a su segunda condición de victoria (7.2).

1.7 Control



La Rebelión Controla una Provincia o Ciudad si las fichas que las dos Facciones Rebeldes (patriotas y franceses) tienen en ella exceden las de las Facciones Realistas (británicos e indios) combinadas. Los británicos Controlan una Provincia o Ciudad si las fichas Realistas exceden a las Rebeldes y hay al menos una ficha británica presente en la casilla. Si hay fichas indias y no británicas en una casilla e igualan o superan a las fichas de la Rebelión, ninguna Facción Controla la casilla. El Control afecta a ciertas actividades. Actualiza los marcadores de Control británico y Rebelde a medida que cambie el control debido a la colocación, eliminación o movimiento de las fichas. Si ninguna Facción Controla una casilla, no se coloca en ella marcador de Control.

1.8 Recursos

En cualquier momento, todas las Facciones tienen entre 0 y 50 Recursos que usan para pagar las Órdenes (3.0). Señala los Recursos en el contador del borde del mapa con un cilindro del color de esa Facción (1.5). Las Facciones no pueden transferir Recursos a otra Facción excepto a través de una Orden, Actividad Especial o Evento (según 2.3).

1.9 Intervención Naval Francesa



La Intervención Naval Francesa (INF, *French Naval Intervention*) representa la asignación de fuerza naval francesa a Norteamérica. En cada nivel, los franceses podrán colocar ese número de Bloqueos en Ciudades. Tanto los franceses como los británicos pueden modificar el nivel de INF usando la Actividad Especial Presión Naval una vez se juegue el TRATADO DE ALIANZA (2.3.9). El nivel de INF debe

permanecer en 0 antes de que se juegue la carta de TRATADO DE ALIANZA. El francés coloca los bloqueos a medida que el nivel de INF aumenta. Por cada nivel que reduzca el británico, elimina un bloqueo de las Indias Occidentales y dale la vuelta a la ficha a su cara de Escuadrón.



Los marcadores de Bloqueo Disponibles que no han sido colocados en una ciudad se dejan en la casilla de las Indias Occidentales (o en la Casilla de Fuerzas Francesas No Disponibles, dependiendo del escenario) por su cara de Escuadrón. Aumentan el Nivel de Bajas Británicas en las Indias Occidentales un total de uno (durante cualquier Orden de Batalla) (3.6.5, 3.6.6). El nivel de INF nunca puede exceder del número de Bloqueos que hay Disponibles.



No es posible colocar Bloqueos hasta que se juegue la carta TRATADO DE ALIANZA (2.3.9). Una vez se juega, los Escuadrones/ Bloqueos Disponibles se dejan en las Indias Occidentales por su cara de Escuadrón a menos que se coloquen al aumentar la INF.

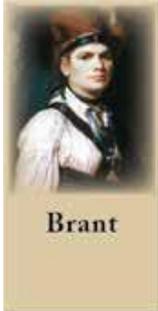
Los Escuadrones/Bloqueos afectan al juego de la siguiente manera:

- No puede efectuarse Concentración de Regulares británicos en esa Ciudad,
- No puede efectuarse Guarnición británica a o desde esa Ciudad,
- No puede haber Marcha británica a esa Ciudad ni a Provincias adyacentes a esa Ciudad (a menos que la casilla de destino esté adyacente a la casilla inicial),
- La población de esa Ciudad se considera 0 a efectos de calcular el Apoyo y durante la Fase de Recursos de la Ronda de Cuarteles de Invierno, y
- Puede colocarse más de un Bloqueo en una Ciudad, pero el Bloqueo adicional no tiene impacto extra.

Nota: Los eventos relacionados con la INF pueden aparecer antes de que se haya jugado la carta TRATADO DE ALIANZA. Las Facciones

deben ignorar todo impacto sobre la INF y no pueden jugar Bloqueos hasta que se haya jugado la carta TRATADO DE ALIANZA y haya Bloqueos disponibles en las Indias Occidentales (como Escuadrones).

1.10 Líderes



Brant



Los marcadores de Líderes representan a figuras políticas y militares que pueden afectar a Eventos, Órdenes y Actividades Especiales. Cada Facción recibe un Líder en el Despliegue del Escenario.

Una Facción sólo puede tener a un Líder en juego a un mismo tiempo. Un Líder puede seguir a cualquier unidad de su Facción a donde quiera que esta vaya durante una Orden o Evento. Puede colocarse a un Líder que esté en la casilla de Fuerzas Disponibles en el mapa o en las Indias Occidentales junto con cualquier ficha de la casilla de Fuerzas Disponibles. Un Líder afecta a la partida de la siguiente manera:

- Las unidades de Líderes no pueden ser eliminadas. Si, en algún momento, el Líder actual está en una casilla sin fichas de su Facción, la Facción propietaria mueve a ese Líder a cualquier casilla con fichas de la misma Facción o a la casilla de Fuerzas Disponibles.
- Durante la Fase de Redespiegue de la Ronda de Cuarteles de Invierno, el Líder de una Facción puede cambiar (6.5.1). Todas las Facciones pueden mover a su Líder actual a cualquier casilla que tenga fichas de esa Facción, siguiendo este orden: indios, franceses, británicos, patriotas (6.5.2).
- Si una Facción juega la carta GOLPE BRILLANTE (*BRILLIANT STROKE*) (5.1.4), el Líder debe de estar en una casilla implicada en al menos una de las Órdenes Limitadas (incluyendo una casilla de origen para una Orden Limitada de Marcha, Exploración, Incursión o Guarnición). Si no, no se puede jugar el GOLPE BRILLANTE. Sólo se puede jugar un GOLPE BRILLANTE una vez (a menos que sea Superado por otra Facción, en cuyo caso se devuelve para usarse posteriormente).
- Cada Líder tiene una Capacidad, que se describe en la tabla siguiente:

Capacidades de los Líderes		
Líder	Facción	Capacidad
Washington No cambia	Patriotas	Dobla el Triunfo de la Rebelión en la casilla. -1 al Nivel de Bajas del Defensor cuando la Rebelión Defiende en la casilla.
Rochambeau No cambia hasta TDA ▼	Franceses	La Marcha y Batalla de los franceses no tiene coste con una Orden patriota.
Lauzun No cambia	Franceses	+1 adicional al Nivel de Bajas del Defensor cuando los franceses Atacan la casilla
Gage ▼	Británicos	1ª modificación: Recompensar Lealtad gratis en la casilla
Howe ▼	Británicos	Al ejecutar una AE británica, reduce también la INF 1 nivel.
Clinton No cambia	Británicos	La Escaramuza elimina 1 Milicia adicional en la casilla.
Brant ▼	Indios	Sendero de Guerra elimina 1 Milicia adicional en la casilla.
Cornplanter ▼	Indios	Reunión aumenta los Poblados por 1 Partida de en la casilla.
Dragging Canoe No cambia	Indios	La Incursión puede mover 1 casilla extra si se originó en la casilla.

“En la casilla” quiere decir que el Líder debe de estar en la casilla que se beneficia de la Capacidad.

2.0 Secuencia de Juego

2.1 Despliegue

Sigue las instrucciones de las últimas cuatro páginas de este reglamento para elegir un Escenario y las diversas opciones de juego, asignar Facciones a los jugadores, preparar el mazo de robo, y colocar los marcadores y fuerzas.

2.2 Comienzo

Comienza la partida revelando la carta superior del mazo de robo y colocándola en un mazo de cartas jugadas. A continuación, revela la siguiente carta y colócala en la parte superior del mazo de robo. La carta en el mazo de cartas jugadas se juega primero; la carta de la parte superior del mazo de robo se jugará a continuación.

Nota: Los jugadores verán siempre una carta por adelantado en el mazo (2.3.7).

Todas las cartas jugadas y el número de cartas en el mazo de robo pueden inspeccionarse en todo momento.

Cuando se revela una carta de CUARTELES DE INVIERNO, detén la partida y pasa a la carta revelada. Lleva a cabo una Ronda de CUARTELES DE INVIERNO inmediatamente (6.0).

Registrar Pasos: Conforme se completan los pasos de cada carta de Evento, coloca un cilindro con el color de cada Facción (1.5) en la casilla apropiada del contador de Secuencia de Juego (o, para las Rondas de CUARTELES DE INVIERNO [6.0], avanza el marcador *Winter Quarters*).

2.3 Cartas de Evento

Cuando se juega una carta de Evento, hasta dos Facciones ejecutarán Órdenes o el Evento.

- Las Facciones cuyos cilindros están en la casilla *Eligible* reciben estas opciones siguiendo de izquierda a derecha el orden de los símbolos de las Facciones mostrado en la parte superior de la carta.
- Las Facciones con los cilindros en la casilla *Ineligible* no hacen nada.

2.3.1 Elegibilidad. Las Facciones que no ejecutaron una Orden o Evento en la carta

anterior son Elegibles (sus cilindros comenzarán la carta en la casilla *Eligible*, tal y como se explica en 2.3.6). Las Facciones que lo hicieron son No Elegibles. (Todas las Facciones comienzan la partida como Elegibles.) Véase también Órdenes Gratuitas, 3.1.2.

2.3.2 Orden de Facciones. La Facción Elegible con el símbolo de su color más a la izquierda (saltándose cualquier Facción No Elegible) es la 1ª Elegible para ejecutar una Orden o Evento o para Pasar. La siguiente de más a la izquierda es la 2ª Elegible.

2.3.3 Pasar. Si la 1ª o la 2ª Facción optan por Pasar, reciben +1 Recurso si se trata de los Patriotas o los Indios, o +2 Recursos si se trata de los Británicos o los Franceses, y permanecen Elegibles para la siguiente carta. La siguiente Facción Elegible de más a la izquierda reemplaza entonces a la Facción que Pasó como 1ª o 2ª Facción Elegible y recibe las mismas opciones para ejecutar o Pasar. Si la última Facción Elegible (la de más a la derecha) Pasa, modifica los cilindros (2.3.6) y juega la siguiente carta.

2.3.4 Opciones para las Facciones Elegibles.

PRIMERA ELEGIBLE: Si la 1ª Facción Elegible no Pasa (2.3.3), puede ejecutar una de estas opciones:

- Una Orden (Ord) (3.0) –con o sin Actividad Especial (4.0); o
- El Evento mostrado en la carta.

OPCIONES PARA LA 2ª ELEGIBLE: Si la 2ª Facción Elegible no Pasa (2.3.3), puede también ejecutar una Orden y posiblemente el Evento, pero sus opciones dependen de lo que la 1ª Facción Elegible ejecutó:

- **Sólo Orden:** Si la 1ª Facción Elegible ejecutó una Orden, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Orden Limitada (2.3.5).
- **Orden y Actividad Especial:** Si la 1ª Facción Elegible ejecutó una Orden con una Actividad Especial, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Orden Limitada o el Evento en su lugar.
- **Evento:** Si la 1ª Facción Elegible ejecutó el Evento, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Orden, con una Actividad Especial si lo desea.

Para que una Orden se considere ejecutada, debe ocurrir dentro de al menos una casilla (seleccionada), con o sin efecto.

EXCEPCIÓN: *La Orden francesa Roderigue Hortalez et Cie (3.5.2) nunca selecciona una casilla, pero cuenta como ejecutada si al menos se paga un Recurso francés.*

Nota: Para mayor facilidad de referencia, estas opciones aparecen en la Secuencia de Juego de la hoja de ayuda y en el tablero.

2.3.5 Orden Limitada. Una Orden Limitada es una Orden en tan sólo una casilla, sin Actividad Especial. Si la Orden implica fichas de múltiples casillas, únicamente puede incluir una Casilla de Destino. Una Orden Limitada cuenta como una Orden. Véase también Órdenes de Facciones Sin Jugador (8.1).

2.3.6 Modificar Elegibilidad. Después de que la 1ª y la 2ª Facción Elegibles completen la ejecución de todas las Órdenes, Actividades Especiales y Eventos (o después de que todas las Facciones Elegibles hayan Pasado en vez de eso), modifica los cilindros del Contador de la Secuencia de Juego de la siguiente manera:

- Cualquier Facción que no ejecutó una Orden o Evento (y que no quedó como No Elegible debido a un Evento) pasa a la casilla “Elegible”.
- Cualquier Facción que ejecutó una Orden (incluida una Orden Limitada) o Evento, a la casilla “No Elegible” (a menos que el Evento especifique otra cosa; véase Órdenes Gratuitas, 3.1.2).
- Si una Facción jugó una carta GOLPE BRILLANTE (2.3.8), todas las Facciones pasan a “Elegible”.

Nota: Algunos Eventos (5.0) permitirán a la Facción ejecutora permanecer Elegible o harán que otras Facciones queden No Elegibles en la siguiente carta. Como recordatorio, señala a una Facción que quede así Elegible colocando su cilindro en el borde izquierdo de la casilla de la Secuencia de Juego “Evento”. Señala una Facción que quedó No Elegible de esta forma colocando su cilindro bajo el de la Facción ejecutora,

para mostrar que será No Elegible en la siguiente carta.

2.3.7 Siguiete Carta. Después de modificar la Elegibilidad, mueve la carta superior del mazo de robo al montón de cartas jugadas boca arriba y revela la siguiente carta del mazo de robo. Si la carta que se acaba de revelar es una carta de CUARTELES DE INVIERNO, cámbiala con la carta de Evento jugada para que la carta de CUARTELES DE INVIERNO pase a ser la carta jugada actual (2.2, 2.4). Juega la carta jugada, procediendo con la secuencia apropiada (2.3 o 6.0).

Opción Se Acerca el Invierno

Para conocer más de antemano, si todos los jugadores lo acuerdan en el Despliegue (2.1), cuando se revele la carta de CUARTELES DE INVIERNO, en lugar de cambiar las posiciones de las dos cartas reveladas, juega la carta de evento y espera hasta que la carta de CUARTELES DE INVIERNO pase a ser la carta jugada para llevar a cabo la Ronda de Cuarteles de Invierno (6.0). Esto proporcionaría la opción de jugar como se hacía en los anteriores juegos de la serie COIN.



2.3.8 GOLPE BRILLANTE.

Cada Facción comienza los escenarios con una carta GOLPE BRILLANTE (5.1.4) excepto los franceses, que comienzan con dos incluyendo el TRATADO DE ALIANZA, sólo que

el TRATADO DE ALIANZA debe jugarse primero. Las cartas de GOLPE BRILLANTE son un tipo de Evento (5.0). Una Facción puede jugar su carta de GOLPE BRILLANTE para cancelar y descartar la carta de Evento que se acaba de jugar si:

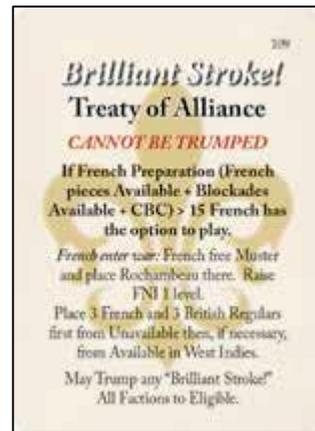
- la Facción que juega la carta GOLPE BRILLANTE está Elegible,
- la 1ª Facción Elegible todavía no ha llevado a cabo su acción, y
- no hay revelada una carta de CUARTELES DE INVIERNO

PROCEDIMIENTO: La Facción con la carta GOLPE BRILLANTE interrumpe la Secuencia de Juego normal colocando la carta de GOLPE BRILLANTE sobre la carta de Evento jugada y ejecutando las instrucciones de la carta de GOLPE BRILLANTE. La carta de GOLPE BRILLANTE permanece en juego en el mazo de cartas jugadas, como es habitual. La carta de Evento que ha quedado bajo la carta de GOLPE BRILLANTE se queda allí y nunca se juega.

EVENTOS DE CARTAS DE GOLPE BRILLANTE: La Facción que juega una carta de GOLPE BRILLANTE puede ejecutar las instrucciones sin coste de Recursos (*EXCEPCIÓN: Los británicos deben pagar para Recompensar la Lealtad*). Cada Orden y Actividad Especial es independiente y no está limitada por las otras acciones de esta carta. Todas las Facciones se mueven a Elegible tras jugarse la carta GOLPE BRILLANTE, incluida la Facción que la jugó.

SUPERACIÓN DE CARTAS DE GOLPE BRILLANTE: Llamamos Superación al acto de jugar una carta de GOLPE BRILLANTE de una Facción para cancelar una carta de GOLPE BRILLANTE que se acaba de jugar. (La carta que supera a la otra ocupa el lugar de la carta Superada y se ejecuta como si se hubiese jugado primero.) Una carta de GOLPE BRILLANTE Superada se devuelve a su propietario para su uso posterior. La carta de GOLPE BRILLANTE TRATADO DE ALIANZA puede Superar a la carta de GOLPE BRILLANTE de otra Facción. La Facción India puede Superar la carta de GOLPE BRILLANTE de cualquier otra Facción (con la exclusión de la carta de GOLPE BRILLANTE TRATADO DE ALIANZA); la Facción Francesa puede Superar a los Patriotas o a los Británicos; los Británicos pueden Superar a los Patriotas; los Patriotas no pueden Superar a nadie.

Nota: La 1ª Facción Elegible no tiene que anunciar lo que va a ejecutar antes de que una Facción se decida a jugar su carta de GOLPE BRILLANTE.



2.3.9 GOLPE BRILLANTE: TRATADO DE ALIANZA. La Facción francesa decide cuándo jugar la carta TRATADO DE ALIANZA ateniéndose a las siguientes condiciones:



- El francés ha acumulado más de 15 Regulares Francesas Disponibles y Escuadrones/Bloqueos más Bajas Acumulativas Británicas (BAB) (1.6.4, 7.2). A este total también se le llama Preparativos Franceses y puede seguirse en el contador del borde del tablero;
- la Facción francesas está Elegible;
- la 1ª Facción Elegible todavía no ha realizado su acción; y
- no hay revelada ninguna carta de CUARTELES DE INVIERNO

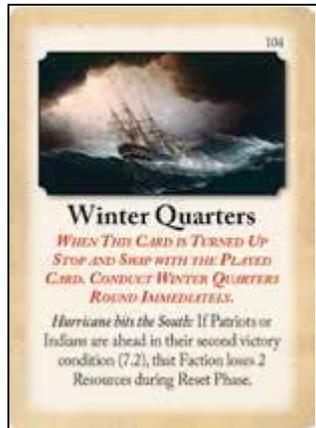
TRATADO DE ALIANZA reemplaza y cancela la carta de Evento jugada siempre que nadie haya actuado ya en esa carta. También puede Superar (2.3.8) a cualquier otra carta de GOLPE BRILLANTE de otra Facción y no puede ser Superada por ninguna otra Facción. Esto sigue permitiendo al jugador francés jugar un GOLPE BRILLANTE posteriormente. Todas las Facciones quedan Elegibles después de que se juegue la carta. La Facción francesa debe ejecutar el evento y nada más.

Después de que los franceses jueguen el TRATADO DE ALIANZA:

- Tienen una segunda carta de GOLPE BRILLANTE disponible que pueden usar a partir de ese momento y en adelante.
- Pueden ejecutar cualquier Orden o Actividad Especial excepto aquellas a las que están limitados antes del TRATADO DE ALIANZA. Antes del TRATADO DE ALIANZA, el jugador sólo puede ejecutar Roderigue Hortalez et Cie (3.5.2) y Movilización de Agentes Franceses (3.5.1) y Preparer la

Guerre (4.5.1) más Eventos de las cartas de Evento (5.3).

- Las fichas francesas pueden ahora desplegarse en el mapa y en las Indias Occidentales (y, por lo tanto, no pueden antes del TRATADO DE ALIANZA).
- Puede optar a la Victoria (7.2).



2.4 Carta de CUARTELES DE INVIERNO

Si estás jugando una carta de CUARTELES DE INVIERNO, lleva a cabo una Ronda de CUARTELES DE INVIERNO (6.0).

2.4.1 Cuarteles de Invierno Finales. Si la Fase de Apoyo de la carta Final de CUARTELES DE INVIERNO se ha completado sin una victoria (6.1), la partida termina; determina el vencedor según 7.3.

Nota: Cada serie de cartas de Evento hasta una carta de CUARTELES DE INVIERNO es una “Campaña”, representando un año de guerra.

3.0 Órdenes

3.1 Órdenes en General

La Facción que ejecuta una Orden elige una de las Órdenes descritas en la hoja de ayuda de jugador de su Facción y, si es pertinente, selecciona las casillas del mapa (normalmente varias) que se verán implicadas. Selecciona una casilla dada solamente una vez para una Orden dada.

Las Órdenes cuestan normalmente Recursos, a menudo por casilla seleccionada; la Facción que paga la Orden debe tener suficientes Recursos para pagarla para todas las casillas seleccionadas.

La Facción ejecutora elige el orden de las casillas en el que se resuelve la Orden, las Facciones (1.5) o fichas Enemigas que se ven afectadas (se escogen como objetivo), y las fichas amigas que se colocan, reponen, eliminan o mueven. Las acciones que afectan a las fichas de otra Facción, Amigas o Enemigas, no precisan del permiso de esa Facción.

3.1.1 Peones. Si se desea, se pueden señalar las casillas seleccionadas para las Órdenes (3.0), Actividades Especiales (4.0) u otras acciones con peones grises y negros. Los peones son para mayor comodidad y no están limitados a los que se proporcionan con el juego.

3.1.2 Órdenes Gratuitas. Ciertos Eventos (5.0) o fases (6.2.2) conceden Órdenes o Actividades Especiales gratuitas: no le cuestan Recursos a la Facción implicada y, si son ejecutados por una Facción que no sea la que juega el Evento, podrían dejarla Elegible (2.3.6). Se siguen aplicando otros requisitos y procedimientos a menos que el texto del Evento lo modifique (5.1).

3.2 Órdenes Británicas

Los británicos pueden elegir entre las Órdenes Concentración, Guarnición, Marcha y Batalla.

3.2.1 Concentración. Las Órdenes de Concentración añaden fuerzas británicas y pueden aumentar el Apoyo (1.6). Selecciona cualquier casilla elegible y paga un recurso por casilla seleccionada.

- Para colocar Regulares británicos, la Facción Británica puede seleccionar cualquier Ciudad que no esté bajo Bloqueo o una Colonia adyacente, o las Indias Occidentales.
- Para colocar Tories, la Facción británica puede seleccionar cualquier número de Ciudades o Colonias (no las Indias Occidentales) que contengan o estén adyacentes a Regulares británicos o Fuertes británicos y que no estén en Oposición Activa.

PROCEDIMIENTO: primero, en una Ciudad seleccionada (excepto una Ciudad con Bloqueo), Colonia adyacente o las

Indias Occidentales, coloca hasta seis Regulares.

A continuación, en cualquier número de Ciudades o Colonias (que no estén en Oposición Activa) que contengan o que estén adyacentes a Regulares o Fuertes británicos, coloca dos Tories o uno si están en Oposición Pasiva.

Después, en hasta una de las casillas seleccionadas para Concentración (incluyendo las Indias Occidentales, si se seleccionó):

- Reemplaza tres cubos británicos cualesquiera (Regulares o Tories) con un Fuerte, o
- Recompensa la Lealtad (6.4.1) para aumentar el Apoyo. Los británicos deben tener uno o más Regulares británicos, uno o más Tories, y Control (1.7) en la casilla y deben pagar un Recurso extra por nivel de Oposición y Apoyo (y marcador de Propaganda e Incursión) (incluso si la Concentración fue gratuita (3.1.2)). No hay límite al número de niveles que pueden modificarse cuando se Recompensa la Lealtad durante una Concentración.

3.2.2 Guarnición. Las Órdenes de Guarnición protegen Ciudades moviendo a ellas Regulares y localizando y desplazando a unidades Enemigas en su interior. Paga dos Recursos en total (no por casilla). Si es una Orden Limitada (2.3.5), todos los Regulares británicos que mueven deben acabar en una misma Ciudad de destino. Una Ciudad bajo Bloqueo o unidades que comiencen allí no pueden ser incluidas en ninguna parte de una Orden de Guarnición.

PROCEDIMIENTO: Mueve cualquier número de Regulares británicos de cualquier número de casillas (que no sean Ciudades bajo Bloqueo) a Ciudades que no tengan Bloqueos. Después, en cada Ciudad que no tenga Bloqueo (indistintamente de si se movió allí o no un Regular británico), Activa una Milicia por cada tres cubos británicos que haya allí. Después, si lo deseas, en una Ciudad (bajo Control británico, que no tenga Fuerte patriota ni Bloqueo) desplaza todas las unidades de la Rebelión a una casilla adyacente sin coste extra. Si estás ejecutando una Orden Limitada (2.3.5), las unidades

Activadas y/o desplazadas deben estar en/ser de la Ciudad de destino.

Ejemplo de Guarnición



Situación antes de la Guarnición

Los británicos deciden ejecutar una Orden con Actividad Especial. Deciden ejecutar una Orden de Guarnición y pagan un total de dos Recursos. Los británicos pueden “Mover cualquier número de Regulares británicos desde cualquier número de casillas (que no sean Ciudades bajo Bloqueo) a Ciudades.” Su intención es usar la Orden para Controlar todas las Ciudades del mapa para prepararse de cara a la inminente Ronda de Cuarteles de Invierno. Una carta de Cuarteles de Invierno aparecerá de un momento a otro. Durante la Fase de Recursos de la Ronda de Cuarteles de Invierno, los británicos obtienen Recursos en base a la población de las Ciudades bajo Control británico. Por el contrario, los franceses obtienen Recursos por las Ciudades que no están bajo Control británico.

Sólo los Regulares británicos pueden moverse y el único lugar en el que pueden acabar es en una Ciudad. Esa Ciudad puede estar controlada por cualquier Bando o puede tener cualquier alineamiento (pero no

puede estar Bloqueada). Esto le proporciona al británico una gran flexibilidad. Adicionalmente, los británicos podrán activar una Milicia en cada casilla por cada tres cubos que haya en ella (Regulares británicos o Tories). Y, finalmente, “en una Ciudad (bajo Control británico, que no tenga Fuerte patriota ni Bloqueo) desplaza todas las unidades de la Rebelión a una casilla adyacente.”

New York Ciudad está Bloqueada, así que los Regulares británicos no pueden mover allí ni desde allí. Los Regulares británicos moverán de la siguiente manera:

- 1 de Quebec Provincia a Boston
- 1 de New York Colonia a Quebec Ciudad
- 2 de New York Colonia a Philadelphia
- 2 de Norfolk a Charles Town
- 4 de Norfolk a Philadelphia
- 1 de South Carolina a Charles Town
- 1 de South Carolina a Savannah

Los británicos toman ahora el Control de todas las Ciudades y señalan cada una con el Control británico. Con seis cubos en Philadelphia, se Activan dos Milicias. Con tres cubos en Charles Town, se Activa una Milicia. Ahora los británicos pueden desplazar a todas las unidades de la Rebelión en una Ciudad. A pesar de que los británicos Controlan Charles Town, hay un Fuerte patriota allí, así que no se puede desplazar a las unidades de la Rebelión. Eso deja Philadelphia bajo Control británico, sin Bloqueo ni Fuerte patriota, y los británicos pueden decidir adónde desplazar las dos Milicias Activas. La Milicia puede ser desplazada a cualquier casilla adyacente. Los británicos deciden desplazarla a Maryland-Delaware, donde no pueden hacer más daño.



La Situación tras la Guarnición

3.2.3 Marcha. Las Órdenes de Marcha pueden mover cubos y localizar Milicia. Selecciona cualquier número de casillas (excepto una Ciudad bajo Bloqueo) como destino. Paga un Recurso por casilla de destino seleccionada. Si estás ejecutando una Orden Limitada (2.3.5), todas las fichas que muevan deben acabar en una misma casilla de destino.

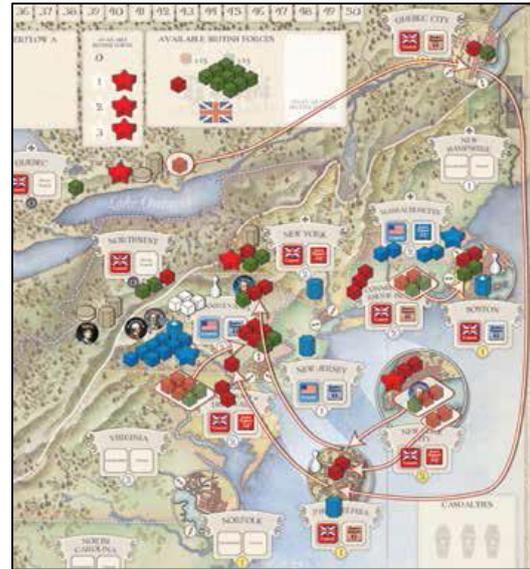
PROCEDIMIENTO: Mueve cualquier número de Regulares británicos a una casilla adyacente (1.3.6) o, si las unidades que mueven están en o adyacentes a una Ciudad (que no esté bajo Bloqueo), a otra Ciudad (que no esté bajo Bloqueo) o a una Provincia adyacente a ella. Los Tories sólo pueden acompañar (durante todo el proceso) a los Regulares británicos 1 por 1 (los cubos que muevan deben alcanzar las casillas de destino por las que se pague).

Después, en las casillas de destino seleccionadas, Activa una Milicia (1.4.3) por cada tres cubos británicos que haya allí (tanto si se acaban de mover como si ya estaban allí).

Ejemplo de Marcha Británica



La Situación antes de la Marcha



La Situación tras la Marcha

Los británicos ejecutan una Orden de Marcha en tres casillas y pagan tres Recursos. Las casillas de destino serán Boston, Philadelphia y Pennsylvania. El jugador británico coloca un peón gris en cada una para señalar la localización y el número de Órdenes de Marcha. Se mueven las siguientes fichas por las rutas de la tabla inferior:

En Boston, la única Milicia se Activa porque hay 3+ cubos británicos en la casilla. Observa que se Activa una Milicia por cada tres cubos en la casilla. Dado que hay diez cubos británicos en Pennsylvania, teóricamente eso podría Activar a tres Milicias si las hubiera en la casilla.

Cambia el marcador de Control de Boston de Control de la Rebelión a Control Británico.

3.2.4 Batalla. Las Órdenes de Batalla permiten a los británicos combatir contra las Facciones de la Rebelión con la posible ayuda de los indios. Selecciona cualquier número de casillas y/o las Indias Occidentales que tenga fichas británicas y de la Rebelión. Paga un Recurso por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: En una casilla o en las Indias Occidentales cada vez, ejecuta una Batalla según la Tabla de Procedimiento para la Batalla (3.6).

3.3 Órdenes Patriotas

Los Patriotas pueden elegir entre Reagrupamiento, Marcha, Batalla y Agitación.

3.3.1 Reagrupamiento. Las Órdenes de Reagrupamiento añaden o recuperan fuerzas patriotas. Selecciona cualquier número de

Fichas	Casilla de Origen	Casilla de Destino	Ruta
4 Regulares británicos y 2 Tories	Maryland-Delaware	Pennsylvania	Casillas Adyacentes
2 Regulares británicos, 1 Tory y Clinton	New York Ciudad	Pennsylvania	New York Ciudad a Philadelphia a Pennsylvania
1 Regular británicos	Quebec	Pennsylvania	Quebec a Quebec Ciudad a Philadelphia a Pennsylvania
2 Regulares británicos	New York Ciudad	<u>Philadelphia</u>	New York Ciudad a Pennsylvania
2 Regulares británicos y 2 Tories	Connecticut-Rhode Island	Boston	Casillas Adyacentes

casillas sin Apoyo Activo (1.6) y paga un Recurso por casilla seleccionada. No puede colocarse Milicia en una casilla de Reserva India ni en las Indias Occidentales.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, coloca una Milicia Disponible o reemplaza dos unidades con un Fuerte. Si la casilla tiene al menos un Fuerte patriota, en lugar de eso se puede:

- Colocar un número de Milicias hasta el número de Fuertes patriotas allí más el valor de Población de la casilla (1.3.2-3), o
- Mover cualquier número de Milicias desde cualquier número de casillas adyacentes hasta allí y darle la vuelta a todas las Milicias a Ocultas (tanto si movieron como si no) (1.4.3).

Los Patriotas pueden seleccionar una casilla cualquiera en la que se ha hecho Reagrupamiento y reemplazar cualquier número de Milicias con Continentales.

No puede colocarse Milicia en las casillas de Reservas Indias.

3.3.2 Marcha. Las Órdenes de Marcha pueden mover Milicia, Continentales y Regulares franceses y localizar Partidas de Guerra. Selecciona cualquier número de casillas como destino de las unidades que mueven. Paga un Recurso por destino seleccionado. Por cada casilla de destino a la que entran los franceses (a elección del patriota), los franceses deben también pagar un Recurso. Si es una Orden Limitada (2.3.5), todas las unidades que mueven deben acabar en una misma casilla de destino.

PROCEDIMIENTO: El patriota mueve todas las unidades suyas que desee a casillas adyacentes (1.3.6). Ninguna unidad mueve más de una vez. Los Regulares franceses pueden acompañar a los Continentales a razón de 1 por 1 a discreción del patriota. Las unidades que mueven de una casilla a otra mueven como un solo grupo. Activa una Partida de Guerra por cada dos Continentales en la casilla de destino. Activa (1.4.3) la Milicia de los grupos que mueven si:

- El destino es una Ciudad Controlada por los británicos antes del movimiento, y
- El número de unidades del grupo que mueve más el número de cubos británico en la casilla de destino excede de 3.

EJEMPLO: Un grupo de dos Milicias Ocultas Marchan de Virginia a Norfolk, que está Controlada por los británicos y en donde hay dos Tories. Puesto que el destino es una Ciudad con Control británico y el total de dos Tories y de la Milicia que mueve excede de 3, las dos Milicias que mueven se giran a Activas.

Nota: La Marcha Activa a menudo a la Milicia, pero los movimientos debidos a Eventos (5.0) sólo lo hacen si se especifica.

3.3.3 Batalla. Las Órdenes de Batalla permiten a los Patriotas combatir a las Facciones Realistas con la posible ayuda de los franceses. Selecciona cualquier número de casillas con fichas patriotas y realistas. Paga un Recurso por casilla. Por cada casilla en la que los franceses estén implicados, estos deben de pagar también 1 Recurso.

PROCEDIMIENTO: En una casilla cada vez, sigue la Tabla de Procedimiento para la Batalla (3.6). Por cada casilla en la que estén implicados los Regulares franceses en la Batalla (a discreción del patriota si el francés tiene uno o más Recursos), el francés también debe de pagar un Recurso.



3.3.4 Agitación.

Las Órdenes de Agitación en Provincias o Ciudades aumentan la Oposición (1.6) y colocan marcadores de Propaganda para obstaculizar futuros intentos de los Realistas para influenciarlas. Selecciona cualquier número de casillas con Control de la Rebelión y fichas de los patriotas o al menos una Milicia Oculta. Paga un Recurso por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: Coloca un marcador de Propaganda y cambia un nivel hacia Oposición Activa. A menos que haya Control de la Rebelión con una ficha patriota, activa una Milicia Oculta en cada casilla seleccionada.

NOTA: No coloques un marcador de Propaganda si ya están todos en el mapa (hay 12). Actualiza el Apoyo o la Oposición Totales (1.6).

Nota: Los 12 marcadores de Propaganda tienen cada uno un personaje histórico diferente. Esto se proporciona únicamente como ambientación histórica. Los patriotas seleccionan qué marcador de Propaganda usar.

3.4 Órdenes Indias

Los indios eligen entre Reunión, Marcha, Exploración e Incursión.

3.4.1 Reunión. Las Órdenes de Reunión añaden o recuperan fuerzas indias. Selecciona cualquier número de Provincias Neutrales, con Oposición Pasiva o con Apoyo Pasivo (no con Oposición Activa ni con Apoyo Activo.) Paga un Recurso por Provincia seleccionada. Paga 0 por la primera si es una Provincia de Reserva India.

PROCEDIMIENTO: En cada Provincia seleccionada, coloca una Partida de Guerra Disponible o reemplaza dos Partidas con un Poblado. Si la Provincia ya tenía al menos un Poblado, puedes en su lugar:

- Coloca un número de Partidas de Guerra Disponibles hasta el número de Poblados más uno o
- Mueve cualquier número de Partidas de Guerra desde casillas adyacentes hasta allí y dale la vuelta a todas las Partidas de Guerra a Ocultas (tanto si movieron como si no) (1.4.3).

3.4.2 Marcha. Las órdenes de Marcha mueven a las Partidas de Guerra. Selecciona cualquier número de Provincias (no Ciudades) como destino para las fichas que mueven. Paga un Recurso por Provincia de destino. Paga 0 por la primera si todas las Partidas de Guerra vienen de Provincias de Reservas Indias. Si es una Orden Limitada (2.3.5), todas las Partidas de Guerra deben acabar en una misma Provincia de destino.

PROCEDIMIENTO: Mueve cualquier número de Partidas de Guerra a Provincias adyacentes (1.3.6). Ninguna Partida de Guerra puede mover más de una vez. Las Partidas de Guerra que mueven de una

Provincia a otra mueven como un solo grupo. Vuelve a Activas las Partidas de Guerra Ocultas que muevan si:

- La casilla de destino es una Ciudad Controlada por la Rebelión antes del movimiento, y
- El número de fichas del grupo que mueve más el número de Milicias en la casilla de destino excede de 3.

EJEMPLO: Un grupo de dos Partidas de Guerra indias Ocultas Marcha de Northwest a New York Colonia, que está Controlada por la Rebelión y en la que hay dos Milicias. Puesto que el destino es una Provincia con Control de la Rebelión y el total de dos unidades y de las Partidas de Guerra que mueven excede de tres, las dos Partidas de Guerra que mueven se giran a Activas.

Nota: La Marcha Activa a menudo a las Partidas de Guerra, pero los movimientos debidos a Eventos (5.0) sólo lo hacen si se especifica.

3.4.3 Exploración. Las Órdenes de Exploración permiten a las Partidas de Guerra mover cubos británicos a Provincias adyacentes y ejecutar Escaramuza. Paga un Recurso. El británico también paga un Recurso.

PROCEDIMIENTO: Desde una Provincia seleccionada, los indios mueven al menos una Partida de Guerra a una Provincia adyacente (no Ciudad) (1.3.6). Activa a todas las Partidas de Guerra que muevan. Al menos un Regular británico debe (y Tories hasta el número de Regulares pueden) mover con las Partidas de Guerra. Todas las elecciones referentes a quién mueve quedan a discreción de los indios. Todas las fichas mueven de una Provincia a otra como un solo grupo. Activa toda la Milicia de la casilla de destino. Después, los indios pueden usar a los Regulares británicos para ejecutar una Escaramuza (4.2.2) en la Provincia de destino.



3.4.4 Incursión. Las Órdenes de Incursión cambian la Oposición en hasta tres Provincias en un nivel a Neutral (1.6) y colocan marcadores de Incursión para

obstaculizar futuros intentos de influenciarla. Selecciona hasta tres Provincias con (o adyacentes a Provincias con) al menos una Partida de Guerra Oculta y en Oposición; paga un Recurso por Provincia.

PROCEDIMIENTO: A hasta tres Provincias, mueve una Partida de Guerra adyacente. Después, en cada Provincia seleccionada, Activa una Partida de Guerra Oculta para colocar un marcador de Incursión y modifica la Oposición en un nivel hacia Neutral. Cada Provincia afectada debe tener una Partida de Guerra recién Activada que acabe de mover o que ya estuviese allí. No coloques un marcador de Incursión si ya están todos en el mapa (hay 12). Actualiza la Oposición Total (1.6).

Nota: Los 12 marcadores de Incursión tienen cada uno una tribu india diferente en el dorso. Esto se proporciona únicamente como ambientación histórica. El jugador indio seleccionan qué marcador de Incursión usar.

3.5 Órdenes Francesas

Los franceses eligen entre Movilización de Agentes Franceses y Roderigue Hortalez et Cie antes del TRATADO DE ALIANZA. Después del TRATADO DE ALIANZA, los franceses pueden elegir entre Roderigue Hortalez et Cie, Concentración, Marcha y Batalla.

3.5.1 Movilización de Agentes Franceses.

Las Órdenes de Movilización de Agentes Franceses permiten a los franceses utilizar a sus agentes en Norteamérica para colocar unidades patriotas antes de que se haya jugado la carta del TRATADO DE ALIANZA. Selecciona una de las siguientes: Quebec, New York, New Hampshire, o Massachusetts. La casilla no puede tener Apoyo Activo. Paga un Recurso.

PROCEDIMIENTO: En la Provincia seleccionada, coloca dos Milicias Disponibles o un Continental.

3.5.2 Roderigue Hortalez et Cie.

Roderigue Hortalez et Cie era una sociedad mercantil española usada como tapadera para canalizar pólvora, equipamiento y moneda a los patriotas. Los franceses pueden

usar esta Orden para aumentar los Recursos de los patriotas antes y después de que se haya jugado la carta TRATADO DE ALIANZA.

PROCEDIMIENTO: El francés paga uno o más Recursos, según decida. Los Recursos de los patriotas aumentan en esa cantidad más uno.

3.5.3 Concentración. Las Órdenes de Concentración aumentan las fuerzas francesas después de que se juegue la carta de TRATADO DE ALIANZA. Selecciona una Colonia o Ciudad con Control de la Rebelión o las Indias Occidentales. Paga dos Recursos.

PROCEDIMIENTO: En la Colonia o Ciudad seleccionada, o en las Indias Occidentales, el francés puede colocar hasta cuatro Regulares. Después, si lo desea, en la Colonia o Ciudad seleccionada y si los patriotas tienen uno o más Recursos, reemplaza dos Regulares franceses con un Fuerte patriota y paga un Recurso de los patriotas.

3.5.4 Marcha. Las Órdenes de Marcha mueven a los Regulares franceses y potencialmente a los Continentales después de que se juegue la carta de TRATADO DE ALIANZA. Selecciona cualquier número de casillas como destino que ya tenga fichas patriotas o cualquier casilla si llevas uno o más Continentales. Paga un Recurso por casilla de destino seleccionada. Por cada casilla de destino a la que entren los Continentales (a elección del francés), los Patriotas deben pagar también un Recurso. Si es una Orden Limitada (2.3.5), todas las fichas que muevan deben acabar en una misma casilla de destino.

PROCEDIMIENTO: Mueve cualquier número de Regulares franceses a casillas adyacentes (1.3.6) que contengan una ficha patriota o, si las unidades que mueven están en o adyacentes a Ciudades Controladas por la Rebelión, a otra Ciudad Controlada por la Rebelión o a una Provincia adyacente a ella (similar a la Marcha británica (3.2.3) excepto porque las Ciudades deben estar Controladas por la Rebelión) Los Continentales sólo pueden acompañar (a lo largo de todo el proceso) a los Regulares

franceses 1 por 1 (cualquier cubo que mueva debe alcanzar las casillas de destino por las que se pagó). El francés decide si los Continentales acompañan a los Regulares franceses.

3.3.5 Batalla. Las Órdenes de Batalla permiten a los franceses combatir a las Facciones Realistas con la posible ayuda de los patriotas una vez jugada la carta TRATADO DE ALIANZA. Selecciona cualquier número de casillas y/o las Indias Occidentales que tengan fichas francesas y Realistas. Paga un Recurso por casilla o por las Indias Occidentales. Por cada casilla en la que estén implicadas fichas patriotas, los patriotas también deben pagar 1 Recurso.

PROCEDIMIENTO: En una casilla cada vez o en las Indias Occidentales, sigue la Tabla de Procedimiento para la Batalla (3.6). Por cada casilla en la que estén implicadas en la Batalla fichas patriotas (a discreción del francés si los patriotas tienen uno o más Recursos), los patriotas también deben de pagar un Recurso.

3.6 Procedimiento para la Batalla

Siempre que una Facción inicia una Batalla, tanto si ocurre por una Orden de Batalla (3.2.4, 3.3.3, 3.5.5), por un Evento (2.3.4), o en la Ronda de Cuarteles de Invierno (6.2.2), se usa el siguiente procedimiento para la Batalla (también se puede seguir la Tabla de Procedimiento para la Batalla en las ayudas para los jugadores).

3.6.1 Cooperación Entre Facciones. Las decisiones al seguir el Procedimiento para la Batalla siempre las hace la Facción ejecutora a menos que se especifique de otra manera. Véase Definiciones en 3.6.2 a continuación para más detalle.

Cuando se Ataca: La Facción que ejecuta la Orden de Batalla toma todas las decisiones en la Batalla para ese bando. El francés sólo puede usar fichas y líderes patriotas si el patriota paga. Los patriotas sólo pueden usar fichas y líderes franceses si el francés paga. Los británicos siempre pueden usar las fichas y líderes indios si hay una Partida de Guerra en la casilla durante la batalla. Los indios no pueden ejecutar una Orden de Batalla.

Cuando se Defiende: Los británicos o los patriotas toman todas las decisiones cuando se combinan Defensores Realistas o de la Rebelión respectivamente. Si sólo defienden franceses o indios, esa Facción toma todas las decisiones. Todos los líderes pueden usarse en la Defensa.

3.6.2 Definiciones. El Atacante es la Facción y bando que ejecutan la Orden de Batalla. El Defensor es el enemigo del Atacante. Niveles de Fuerza hace referencia al total de cubos de cada bando que pueden participar y a la mitad de la Milicia Activa o Partidas de Guerra si pueden participar (redondeando hacia abajo). El Nivel de Bajas se refiere al resultado de la tirada de dados del bando enemigo más modificadores para el bando que sufre las bajas.

Ejemplo de Batalla



Los británicos Atacan Pennsylvania

Los británicos ejecutan una Orden de Batalla en Pennsylvania y pagan un Recurso.

Los Británicos/Realistas son el Atacante y los británicos toman todas las decisiones referentes a la Activación.

Los Patriotas/Rebelión son el Defensor y los Patriotas toman todas las decisiones referentes a la Activación.

3.6.3 Niveles de Fuerza. El Atacante y después el Defensor calculan sus propios Niveles de Fuerza.

- Decide si Activar o no las unidades Ocultas de tu propio bando, Partidas de Guerra (si los británicos Atacan o si los británicos o los indios Defienden) o Milicia (si los Patriotas

pagaron o si los patriotas o los franceses Defienden).

- Añade la mitad (redondeando hacia abajo) de Partidas de Guerra Activas (si el británico Ataca o los Realistas Defienden) o de Milicia Activa (si los patriotas pagaron o si los patriotas o los franceses Defienden) a tus propios cubos.
- Si Atacan los británicos, incluye sólo Tories hasta el número de Regulares británicos.
- Si Ataca la Rebelión, si esa Facción pagó, añade Regulares franceses o Continentales hasta el número de cubos de la propia Facción.
- Si se Defiende, incluye todos los cubos, Fuertes y la mitad de Milicias o Partidas de Guerra Activas de ese Bando.

Cálculo del Nivel de Fuerza Realista:

- El jugador británico decide Activar dos Partidas de Guerra indias. (Necesita una Oculta para obtener el modificador por Oculta. Activar tres no proporciona beneficio por encima de 2.)
- Cinco Regulares británicos (+5)
- Dos Tories británicos (+2) (hasta el número de Regulares británicos, puesto que el británico está Atacando)
- Dos Partidas de Guerra Activas (+1)
- Nivel de Fuerza 8 (8 dividido por 3 redondeando hacia abajo y da 2): tirará 2D3

Cálculo del Nivel de Fuerza de la Rebelión:

- *El jugador patriota decide Activar una Milicia. (Necesita una Oculta para obtener el modificador por Oculta. Ya tiene una Activa y con esta hacen 2.)*
- *Tres Continentales (+3) (no tiene que pagarlos porque Defiende)*
- *Dos Regulares franceses (+2) (no tiene que pagarlos porque Defiende)*
- *Dos Milicias Activas (+1) (no tiene que pagarlas porque Defiende)*
- *Un Fuerte (+1) (el Fuerte se añade en Defensa)*
- *Nivel de Fuerza 7 (7 se divide entre 3 redondeando hacia abajo y da 2): tirará 2D3*

Continúa más adelante

3.6.4 Nivel de Bajas Enemigas. El Atacante tira y añade los modificadores a la tirada para determinar el Nivel de Bajas de su enemigo (el Defensor). Después tira el Defensor y

añade los modificadores para determinar el Nivel de Bajas de su Enemigo (el Atacante).

- Divide el Nivel de Fuerza entre 3, redondeando hacia abajo, para determinar cuántos D3 tiras (nunca más de 3). Si el Nivel de Fuerza es de dos o menos, no tiras ningún dado y se considera que la tirada es de 0.
- Tira los dados.
- Modifica la tirada en base a los modificadores de 3.6.5 y 3.6.6. El total modificado es el Nivel de Bajas Enemigas.

3.6.5 Modificadores al Nivel de Bajas del Defensor (acumulativos)

Al menos la mitad de fichas Atacantes son Regulares..... +1
Al menos una ficha del bando Atacante está Oculta..... +1
Al menos hay un Líder Atacante..... +1
El Atacante incluye franceses con Lauzun..... +1
Los británicos Atacan una Ciudad bajo Bloqueo..... -1
Los británicos Atacan en las Indias Occidentales y hay al menos un Escuadrón presente..... -1
Por Fuerte Defensor..... -1
Los indios Defienden en una Reserva india..... -1
Patriotas/Franceses Defienden con Washington..... -1

3.6.6 Modificadores al Nivel de Bajas del Atacante (acumulativos)

Al menos la mitad de las fichas Defensoras son Regulares..... +1
Al menos una ficha del bando Defensor está Oculta..... +1
Al menos hay un Líder Defensor..... +1
Los británicos Defienden una Ciudad bajo Bloqueo..... -1
Los británico Defienden en las Indias Occidentales y hay al menos un Escuadrón presente..... -1
Por Fuerte Defensor..... +1

Cálculo del Nivel de Bajas del Defensor (Rebelión)

- *Tirada británica 2D3*
- *El resultado es 2, 3 = 5*
- *Añadir modificadores*
- *Modificadores al Nivel de Bajas del Defensor (+1 neto)*

- *La mitad de las fichas Atacantes son Regulares (+1)*
- *Al menos una ficha del bando Atacante Oculta (+1)*
- *Al menos un Líder Atacante (+1)*
- *Por Fuerte Defensor (-1)*
- *Defender con Washington (-1)*
- *El Nivel de Bajas modificado del Defensor es de 6 (Tirada (5) + modificadores (+1))*

Cálculo del Nivel de Bajas del Atacante (Realista)

- *Tirada patriota 2D3*
- *El Resultado es 1, 2 = 3*
- *Añadir modificadores*
- *Modificadores de la Rebelión (+3 neto)*
- *Al menos una ficha del bando Defensor Oculta (+1)*
- *Al menos un Líder Defensor (+1)*
- *Por Fuerte Defensor (+1)*
- *El Nivel de Bajas modificado del Atacante es de 6 (Tirada (3) + modificadores (+3))*

3.6.7 Eliminación. El Atacante, y después el Defensor, deben eliminar sus propias fichas por un valor total a su Nivel de Bajas modificado o más (ninguna si es negativo). A efectos de determinar las fichas que deben ser eliminadas, los Regulares, los Continentales y los Fuertes cuentan cada uno como dos bajas, y el resto de fichas cuentan cada una como una baja.

Tabla de Valor de Bajas	
Cuenta como dos bajas	Regulares británicos, Regulares franceses, Continentales y Fuertes
Cuenta como una baja	Tories, Milicia, Partidas de Guerra y Poblados

Las fichas se eliminan según las siguientes prioridades.

- Los Realistas eliminan alternativamente una ficha de Regulares británicos y una de Tories. Una vez agotados, elimina Partidas de Guerra Activas. Una vez agotadas, si y sólo si Defendían los Realistas, Poblados y después Fuertes.
- La Rebelión elimina alternativamente una ficha una ficha de Regulares franceses, después de Continentales y después Milicias Activas. Una vez agotadas, si y sólo sí la Rebelión Defendía, Fuertes.

- Ignora Partidas de Guerra y Milicias que estén Ocultas.
- Coloca todos los Regulares británicos, Tories, Regulares franceses y Continentales eliminados en la casilla de Bajas. Los Fuertes también cuentan como Bajas, pero vuelven de inmediato a Disponibles. Actualiza los marcadores de BAB y BAR según corresponda. Otras fichas eliminadas pasan a Disponibles.

Fichas Eliminadas de la Rebelión:

- *Elimina seis puntos de bajas, puesto que el Nivel de Bajas del Defensor es de 6.*
- *Recuerda que se elimina una ficha de Regulares franceses, una de Continentales y después una de Milicia Activa cada vez y se continúa alternándolas hasta satisfacer el número de bajas requerido. Una vez no queden más, elimina Fuertes (puesto que era el Defensor)*
- *Elimina cuatro fichas:*
 - *Elimina un Regular francés (cuenta como 2).*
 - *Elimina un Continental (cuenta como 2).*
 - *Elimina una Milicia Activa (cuenta como 1). Las Milicias Ocultas no se eliminan.*
 - *Elimina un Regular francés (cuenta como 2).*
- *Observa que esto alcanza 7 bajas a pesar de que el Nivel de Bajas del Defensor es de 6, pero el último Regular francés es necesario porque deben eliminarse fichas “por un valor total al Nivel de Bajas modificado o más.”*
- *Los 2 Regulares franceses y el Continental eliminando van a Bajas y la Milicia Activa eliminada a Disponibles. Las BAR aumentan a 3.*

Fichas Eliminadas de los Realistas:

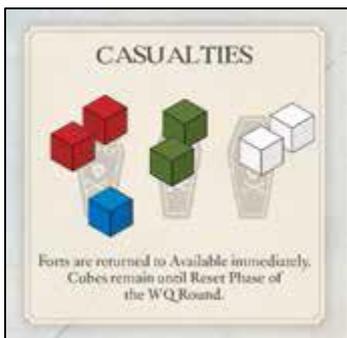
- *Elimina 6 puntos de bajas, puesto que el Nivel de Bajas del Atacante es de 6.*
- *Recuerda que debe eliminarse un Regular británico, después un Tory, y que continúan alternándose uno cada vez hasta que se satisfaga el nivel de bajas requerido o más. Una vez no queden, elimina Partidas de Guerra. Observa que el Atacante no elimina Poblados ni Fuertes.*
- *Elimina cuatro fichas:*
 - *Elimina un Regular británico (cuenta como 2).*
 - *Elimina un Tory (cuenta como 1).*

- Elimina un Regular británico (cuenta como 2).
- Elimina un Tory (cuenta como 1).
- Observa que deben eliminarse completamente a los Regulares y Tories británicos antes de eliminar ninguna Partida de Guerra.

Ejemplo de Batalla



La situación tras la eliminación de bajas



La Casilla de Bajas

3.6.8 Triunfo. El ganador de la Batalla actualiza potencialmente el Apoyo/Oposición.

- El Triunfo sólo tiene lugar en Batallas en las que el perdedor elimina un cubo o un Fuerte, el perdedor elimina 2+ fichas, y no tienen lugar en las Indias Occidentales.
- El ganador es el bando que pierde menos fichas, a menos que un bando sea eliminado (excluyendo Partidas de Guerra y Milicia Ocultas), en cuyo caso el bando superviviente es el ganador. El Defensor es el ganador si hay empate. Si ambos bandos son eliminados (excluyendo Partidas de Guerra y Milicia Ocultas), no hay ganador ni perdedor.
- Modifica los niveles de Apoyo/Oposición en la casilla de Batalla la mitad del número de fichas que el Perdedor eliminó (redondeando hacia abajo) hasta un máximo

de tres niveles. (Si la Rebelión es el ganador, Washington puede doblarlo hasta no más de seis.)

- Si no todas las modificaciones son posibles en la casilla de la Batalla, el británico (si el Realista fue el ganador) o los patriotas (si ganó la Rebelión) pueden usar las restantes modificaciones en casillas adyacentes.
- Si ganó la Rebelión, los patriotas pueden Reagruparse gratuitamente en una casilla elegible y los franceses pueden mover cualquier Bloqueo de la Ciudad de la Batalla a otra Ciudad.

Triunfo

• La Rebelión es la Ganadora puesto que los Realistas (los perdedores) y la Rebelión perdieron el mismo número de fichas (4). El Defensor gana los empates.

- Observa que el número de fichas eliminadas será a menudo diferente al Nivel de Bajas.
- Puesto que los Realistas perdieron cuatro fichas, los Patriotas pueden modificar el Apoyo en 2 niveles hacia Oposición Activa (4 fichas eliminadas divididas por 2, redondeando hacia abajo).
- Pennsylvania aumenta un nivel a Oposición Activa.
- Los patriotas deciden modificar en un nivel Maryland-Delaware de Apoyo Activo a Apoyo Pasivo (se puede modificar una casilla adyacente si no es posible modificar más niveles en la casilla de Batalla).
- Observa que no todas las fichas eliminadas cuentan como bajas o van a Bajas.
- Puesto que los patriotas Triunfaron, pueden Reagruparse gratuitamente en una casilla elegible cualquiera. Los patriotas se Reagrupan en Maryland-Delaware; coloca una Milicia Oculta.
- Los franceses pueden mover cualquier número de Bloqueos de la Ciudad de la Batalla a otra Ciudad pero, como la casilla es una Colonia, no cambia nada.

4.0 ACTIVIDADES ESPECIALES

4.1 Actividades Especiales en General

Cuando una Facción, siguiendo la secuencia de juego de la carta de Evento (2.3), ejecuta

una orden en al menos una casilla (3.0), también puede ejecutar una de sus Actividades Especiales (Excepción: Órdenes Limitadas, 2.3.5). Algunos Eventos conceden Actividades Especiales gratuitas. Al igual que con las Órdenes, la Facción ejecutora selecciona las casillas, Facciones o fichas que se ven afectadas y el orden de las acciones. Selecciona una casilla dada únicamente una vez como localización para una Actividad Especial dada. Los Eventos pueden conceder Actividades Especiales gratuitas (sin afectar a la Elegibilidad, 3.1.2, 5.3).

Importante: Una Facción puede ejecutar su Actividad Especial en cualquier momento antes, durante o inmediatamente después de ejecutar su Orden.

EJEMPLO: Los indios, con 0 Recursos, usan Saqueo o Comercio para pagar las Órdenes asociadas a partir de entonces (4.1.1).

Nota: Si la 1ª Facción Elegible usa una Actividad Especial, la 2ª Elegible tendrá la opción de ejecutar el Evento de la carta (2.3.4).

4.1.1 Órdenes Asociadas. Algunas Actividades Especiales especifican que sólo pueden acompañar a ciertos tipos de Órdenes (3.0). Algunas Actividades Especiales sólo pueden tener lugar o no pueden tener lugar donde ocurren sus Órdenes Asociadas. Si no se especifica de otra manera, las Actividades Especiales pueden acompañar a cualquier Orden y tener lugar en casillas que sean por otro lado válidas.

4.2 Actividades Especiales de los Británicos

Los británicos pueden elegir entre las Actividades Especiales Causa Común, Escaramuza o Presión Naval.

4.2.1 Causa Común. Causa Común permite a los británicos utilizar a las Partidas de Guerra como si fueran Tories. Puede tener lugar en cualquier número de casillas con fichas británicas y Partidas de Guerra. Puede acompañar a Marcha o a Batalla.

PROCEDIMIENTO: En una casilla con Órdenes, el británico puede utilizar a una o más Partidas de Guerra como si fueran Tories. Las Partidas de Guerra nunca pueden entrar a Ciudades ni atravesarlas. Activa a las Partidas de Guerra utilizadas.

4.2.2 Escaramuza. La Escaramuza utiliza a los Regulares británicos para efectuar un ataque limitado contra fichas de la Rebelión. Puede acompañar a cualquier Orden, pero no puede ocurrir en una Batalla, destino de Guarnición o casilla de Concentración.

PROCEDIMIENTO: En una casilla cualquiera o en las Indias Occidentales que tenga tanto Regulares británicos como fichas de la Rebelión y en la que no haya Batalla, ni sea destino de Guarnición ni casilla de Concentración (los cubos y Fuertes se eliminan y van a Bajas):

- Elimina un cubo/Milicia Activa de la Rebelión, o
- 2 cubos/Milicia Activa de la Rebelión y un Regular británico, o
- Si no hay cubos ni Milicia Activa de la Rebelión, elimina un Fuerte patriota y un Regular británico.



4.2.3 Presión Naval. La Presión Naval produce Recursos o reduce el nivel de Intervención Naval Francesa (INF). Puede acompañar a cualquier Orden.

PROCEDIMIENTO: Antes del TDA, añade 1D3 a los Recursos británicos. Después del TDA, si la INF está en 0, añade 1D3 a los Recursos británicos. Si la INF > 0, redúcela un nivel. Los británicos eliminan un Bloqueo de las Indias Occidentales.

4.3 Actividades Especiales de los Patriotas

Los patriotas pueden elegir entre las Actividades Especiales Persuasión, Partisanos o Escaramuza.



4.3.1 Persuasión. Persuasión permite a los patriotas ganar Recursos de las Colonias/Ciudades Controladas por la Rebelión. Los patriotas pueden Persuadir a hasta tres Colonias/Ciudades con Control de la Rebelión (1.7) y fichas patriotas

incluyendo Milicias Ocultas. Puede acompañar a cualquier Orden.

PROCEDIMIENTO: En cada Colonia/Ciudad seleccionada, Activa una Milicia Oculta allí (1.4.3) y añade un Recurso a los patriotas (1.8). Coloca un marcador de Propaganda en cada uno a menos que no queden disponibles (hay 12).

4.3.2 Partisanos. Partisanos es un ataque limitado contra fichas Realistas en una casilla. La casilla debe incluir fichas Realistas y al menos una Milicia Oculta (1.4.3). Puede acompañar a cualquier Orden, pero no tener lugar en una casilla de Batalla.

PROCEDIMIENTO: En una casilla con Milicia Oculta y Fichas Realistas y en la que no haya Batalla (los cubos y Fuertes eliminados van a Bajas):

- Activa una Milicia Oculta y elimina una unidad Realista cualesquiera, *o*
- Activa dos Milicias Ocultas, elimina una de las dos Milicias y elimina dos unidades Realistas cualesquiera, *o*
- Si no hay allí Partidas de Guerra, Activa dos Milicias Ocultas y elimina una de las dos Milicias y elimina un Poblado.

4.3.3 Escaramuza. La Escaramuza utiliza a los Continentales para efectuar un ataque limitado contra fichas británicas en una casilla. La casilla debe incluir fichas británicas y Continentales. Puede acompañar a cualquier Orden, pero no puede haber una Batalla en la casilla.

PROCEDIMIENTO: En una casilla que contenga tanto fichas Continentales como británicas y en la que no haya Batalla (los cubos y Fuertes eliminados van a Bajas):

- Elimina un cubo británico, *o*
- Elimina dos cubos británicos y un Continental, *o*
- Si no hay cubos británicos, elimina un Fuerte británico y un Continental.

4.4 Actividades Especiales de los indios

Los indios pueden elegir entre las Actividades Especiales Comercio, Sendero de Guerra o Saqueo.

4.4.1 Comercio. El Comercio expone a las Partidas de Guerra a cambio de actividad mercantil para generar Recursos. El Comercio puede tener lugar en una Provincia cualesquiera con una Partida de Guerra oculta y un Poblado. Puede acompañar a cualquier Orden.

PROCEDIMIENTO: Los británicos eligen la cantidad de Recursos (puede ser ninguna) que desean transferir a los indios. Si es mayor de 1, transfiere esa cantidad de Recursos de los británicos a los indios y Activa una Partida de Guerra india en la Provincia seleccionada. *Si no*, Activa una Partida de Guerra en la Provincia seleccionada y añade un Recurso.

4.4.2 Sendero de Guerra. Sendero de Guerra es un ataque limitado contra fichas de la Rebelión en una casilla. La casilla debe incluir fichas de la Rebelión y al menos una Partida de Guerra Oculta (1.4.3). Puede acompañar a cualquier Orden.

PROCEDIMIENTO: En una casilla que contenga Partidas de Guerra Ocultas y fichas de la Rebelión (los cubos y Fuertes eliminados van a Bajas):

- Activa una Partida de Guerra Oculta y elimina una unidad de la Rebelión, *o*
- Activa dos Partidas de Guerra Ocultas, elimina una de ellas y elimina dos unidades de la Rebelión, *o*
- Si no hay unidades de la Rebelión, elimina un Fuerte patriota, Activa las dos Partidas de Guerra y elimina una de ellas.

4.4.3 Saqueo. El Saqueo les quita Recursos a los Patriotas. Sólo puede tener lugar donde las Partidas de Guerra excedan a las fichas de la Rebelión. Sólo puede acompañar a una Orden de Incurción.

PROCEDIMIENTO: En una Provincia en la que se efectúe una Orden de Incurción y en la que las Partidas de Guerra excedan a las fichas de la Rebelión, elimina tantos Recursos de los Patriotas como el valor de población de esa Provincia. Suma ese número de Recursos a los indios. Los indios eliminan una Partida de Guerra de esa Provincia.

4.5 Actividades Especiales de los Franceses

Los franceses pueden elegir entre las Actividades Especiales *Préparer la Guerre* antes del TRATADO DE ALIANZA. Después del TRATADO DE ALIANZA, Los franceses pueden elegir entre las Actividades Especiales *Préparer la Guerre*, *Escaramuza* o *Presión Naval*.

4.5.1 Préparer la Guerre. *Préparer la Guerre* permite a los franceses efectuar preparativos para la guerra y que pasen a estar Disponibles los Regulares franceses y los Escuadrones/Bloqueos. Puede acompañar a cualquier Orden.

PROCEDIMIENTO: Mueve o bien un marcador de Escuadrón/Bloqueo a las Indias Occidentales o tres Regulares de la casilla de Fuerzas No Disponibles (1.3.9) a la casilla de Fuerzas Disponibles. Alternativamente, los franceses pueden añadirse dos Recursos.

4.5.2 Escaramuza. Después del TRATADO DE ALIANZA, *Escaramuza* utiliza a los regulares franceses para hacer un ataque limitado contra fichas británicas. Puede acompañar a cualquier Orden menos a *Movilización de Agentes Franceses* y no puede ser en una casilla de Batalla o de Concentración.

PROCEDIMIENTO: En una casilla o en las Indias Occidentales que contenga tanto Regulares franceses como fichas británicas y que no sea de Batalla o de Concentración (los cubos y Fuertes eliminados van a Bajas):

- Elimina un cubo británico, o
- Elimina dos cubos británicos y un Regular francés, o
- Si no hay cubos británicos, elimina un Fuerte británico y un Regular francés.



4.5.3 Presión Naval. Tras el TRATADO DE ALIANZA, la *Presión Naval* aumenta el nivel de *Intervención Naval Francesa* (INF). Puede acompañar a cualquier Orden menos a *Movilización de Agentes Franceses*.

PROCEDIMIENTO: Aumenta el INF en un nivel. El INF no puede ser mayor que el número de Escuadrones/Bloqueos

disponible para colocar en Ciudades. Los franceses pueden:

- Eliminar un marcador de Escuadrón de las Indias Occidentales y colocarlo en cualquier Ciudad por su cara de Bloqueo, o
- Si no hay marcadores de Escuadrón/Bloqueo en las Indias Occidentales, redistribuir los marcadores de Bloqueo que ya están en Ciudades y cambiarlos a otras Ciudades.

Nota: No hay límite al número de Bloqueos que puede colocarse en una Ciudad.

5.0 EVENTOS

Cada Evento tiene un título, número de carta, años de Evento de Período, texto de ambiente en cursiva, y texto del Evento. El texto de ambiente proporciona interés histórico y no tienen efecto en el juego.

5.1 Ejecución de Eventos

Cuando una Facción ejecuta un Evento, lleva a cabo literalmente el texto del Evento (que a veces implica acciones o decisiones por parte de otras Facciones). A menos que se especifique de otra manera, la Facción ejecutora realiza todas las selecciones implícitas en el texto a aplicar, tales como las fichas que se ven afectadas o qué Facción ejecutará una Orden gratuita (5.3). Si se especifica o se selecciona otra Facción para que actúe, esa Facción decide los detalles de la acción.

5.1.1 En los casos en que el texto de un Evento contradice las reglas, el Evento siempre tiene prioridad. *Sin embargo:*

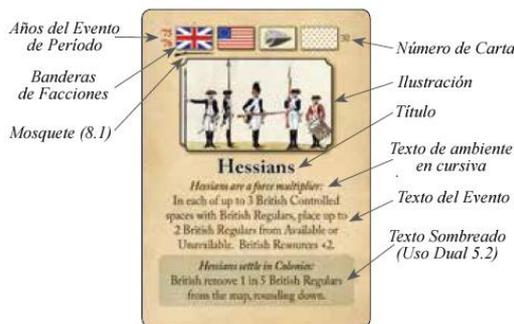
- Los Eventos no pueden violar los apilamientos (y por lo tanto nunca coloques Fuertes/Poblados donde ya haya dos, ni coloques fichas francesas en el mapa antes de que se haya jugado la carta TRATADO DE ALIANZA (2.3.9)).
- Los Eventos sólo colocan fichas y marcadores que estén Disponibles (1.4.1), a menos que se especifique que se haga de No Disponibles, Bajas o las Indias Occidentales; se eliminan en lugar de reemplazar si el reemplazo no está Disponible o si se violaran los límites de apilamiento (1.4.2).

- Los Eventos no pueden aumentar los Recursos de una Facción por encima de 50 ni por debajo de 0 (1.8).

5.1.2 Si dos Eventos se contradicen, el Evento actualmente jugado siempre tiene prioridad.

5.1.3 El texto de un Evento ejecutado debe ejecutarse en la medida de lo posible. Si no se puede cumplir todo el texto, se lleva a cabo lo que se pueda.

5.1.4 Las cartas de GOLPE BRILLANTE son Eventos de los que dispone una Facción y que pueden tener prerequisites a la hora de jugarse. Anulan otras cartas de Evento, incluyendo el orden de Facciones. La Facción ejecutora debe ejecutar el Evento descrito en la carta (2.3.8).



Nota: Los Mosquetes y Espadas bajo los símbolos de las Facciones tienen relación las instrucciones para Facciones Sin Jugador (8.1).

5.2 Uso Dual

Muchos Eventos tienen tanto texto sombreado como sin sombreado. La Facción ejecutora puede seleccionar el texto sombreado o el que está sin sombreado para llevar a cabo (pero no ambos). El texto sin sombreado favorece a los británicos y/o a los indios, mientras que el texto sombreado a menudo favorece a los patriotas y/o franceses. Un jugador puede seleccionar cualquier opción sea cual sea su Facción.

Comentario del Diseñador:

Los Eventos de uso dual representan efectos opuestos de la misma causa, ramificaciones en la carretera histórica, o casos sujetos a la interpretación histórica alternativa.

5.5 Órdenes Gratuitas

Algunos Eventos permiten a la Facción Ejecutora o a otra una Orden o Actividad Especial inmediata que interrumpe la secuencia normal de juego y que normalmente es gratuita: no conlleva coste en Recursos y no afecta la Elegibilidad (3.1.2, 2.3.1), aunque otros requisitos permanecen si no los Anula el texto del Evento (5.1.1).

6.0 Ronda de Cuarteles de Invierno



Cuando se revele una carta de Cuarteles de Invierno, detén la partida y cámbiala con la carta jugada. Lleva a cabo una Ronda de CUARTELES DE INVIERNO siguiendo la secuencia de fases a continuación en cada Carta de CUARTELES DE INVIERNO. La hoja de Secuencia de Juego y el tablero también enumeran esta secuencia. Observa que cada carta de CUARTELES DE INVIERNO tiene un evento que tendrá lugar al final de la Fase de Reinicio de la Ronda de CUARTELES DE INVIERNO.

6.1 Fase de Victoria

Si cualquier Facción ha cumplido sus condiciones de Victoria (todas las condiciones de victoria son positivas para al menos una Facción), la partida acaba (excepciones: Opción Sin Jugador; un Jugador). Véase Victoria (7.2) para determinar el ganador y establecer el orden. De no ser así, continúa con la Ronda de CUARTELES DE INVIERNO. Tras completar la Ronda de la carta final de CUARTELES DE INVIERNO (6.4.3), determina la victoria según 7.2.

6.2 Fase de Abastecimiento

6.2.1 Líneas de Abastecimiento Extendidas: Comprueba las unidades de cada Facción para ver si están abastecidas:

Británicos: Los cubos británicos están abastecidos si están en una casilla con un Fuerte británico o en una Ciudad con Control británico.

Si no, los británicos deben:

- Pagar un Recurso, o

- Eliminar cubos y dejarlos en Disponibles, o
- Modificar la casilla un nivel hacia Oposición Activa. Si no es posible cambiar un nivel ni se pagan Recursos, se eliminan y se dejan en Disponibles.

Nota: Esto no se aplica a los Regulares británicos que estén en las Indias Occidentales.

Patriotas: La Milicia patriota y los Continentales están abastecidos si están en una casilla con un Fuerte patriota, o en una Colonia o Ciudad con Control de la Rebelión.

Si no, los Patriotas pueden pagar un Recurso por casilla o eliminar una de cada dos unidades patriotas que haya allí (redondeando hacia abajo) y pasarlas a Disponibles.

Franceses: Los Regulares franceses están abastecidos si están en una casilla con un Fuerte patriota, o en una Colonia o Ciudad con Control de la Rebelión.

Si no, los franceses pueden mover a estas unidades a la casilla más cercana que tenga un Fuerte de la Rebelión o pagar un Recurso. Si no es posible, se devuelve a estos Regulares franceses a Disponibles.

Nota: Esto no se aplica a los Regulares franceses que estén en las Indias Occidentales.

Indios: Si no hay Poblados en el mapa, los indios colocan un Poblado en una Provincia de Reserva India cualesquiera. Las Partidas de Guerra Indias están abastecidas si están en una casilla con un Poblado o en una Provincia de Reserva India.

Si no, los indios pueden pagar un Recurso o mover las Partidas de Guerra a la Provincia más cercana que tenga un Poblado.

6.2.2 Batalla en las Indias Occidentales: Los franceses deben llevar a cabo una Batalla en las Indias Occidentales si hay presentes fichas británicas y francesas siguiendo el Procedimiento para Batalla (3.6). Los franceses, y después los

británicos, pueden devolver cualquier unidad amiga remanente a Disponibles y/o pagar un Recurso si alguna se queda.

6.3 Fase de Recursos

Suma Recursos a cada Facción de la siguiente manera, y hasta un máximo de 50:

6.3.1 Ganancias de los Británicos: Suma a los Recursos el número de Fuertes británicos más la población de Ciudades con Control británico que no estén bajo Bloqueo. +5 si los británicos controlan las Indias Occidentales.

6.3.2 Ganancias de los Indios: Suma a los Recursos la mitad del número de Poblados en el mapa (redondeando hacia abajo).

6.3.3 Ganancias de los Patriotas: Suma a los Recursos el número de Fuertes patriotas más la mitad del número de casillas Controladas por la Rebelión, sin incluir las Indias Occidentales (redondeando hacia abajo).

6.3.4 Ganancias de los Franceses: *Antes del TDA:* Suma a los Recursos dos veces los marcadores de Escuadrón/Bloqueo que haya en las Indias Occidentales. *Después del TDA:* Suma a los Recursos el nivel de INF más la población de las Ciudades que no tengan Control británico. +5 si la Rebelión controla las Indias Occidentales.

6.4 Fase de Apoyo

Los británicos, y después los patriotas, pueden gastar Recursos para afectar al Apoyo y a la Oposición. La partida acaba si esta es la Ronda final de Cuarteles de Invierno.

6.4.1 Recompensar Lealtad. Los británicos pueden gastar Recursos para aumentar el Apoyo en casillas con Control británico que tengan uno o más Regulares y uno o más Tories. Cada Recurso gastado elimina un marcador de Incursión o de Propaganda y – una vez no quede ninguno de ellos– modifica un nivel hacia Apoyo Activo hasta un máximo de dos niveles por casilla.

6.4.2 Comités de Correspondencia. Los patriotas pueden gastar Recursos para fomentar la Oposición en casillas

Controladas por la Rebelión que contengan fichas patriotas. Cada Recurso gastado elimina un marcador de Incursión o –una vez no queden en la casilla– modifica un nivel hacia Oposición Activa hasta un máximo de dos niveles por casilla.

6.4.3 ¿Fin de la Partida? Si esta es la Ronda final de Cuarteles de Invierno (2.4.1), la partida acaba. Véase Victoria (7.3). Si no, continúa con la Fase de Redespliegue.

Nota: La ronda final omite la Fase de Redespliegue, la Fase de Deserción y la Fase de Reinicio (6.5-6.7).

6.5 Fase de Redespliegue

6.5.1 Cambio de Líder. Consulta la carta de Evento que hay en el mazo. Si es posible, la primera Facción de esa carta debe hacer un Cambio de Líder. El Resumen de Cambios de Líderes en la columna derecha muestra la progresión de Líderes a partir del Líder actual. Si esa Facción no puede realizar más cambios, entonces no se realiza ninguna acción. Los franceses no hacen Cambio de Líder hasta que se ha jugado el TRATADO DE ALIANZA. Si se cambia el Líder, deja a un lado el marcador del Líder actual y reemplázalo por el del nuevo Líder.

6.5.2 Redespliegue de Líderes. Cada Facción puede redesplegar su marcador de Líder a una casilla con fichas de la misma Facción o a Disponibles siguiendo este orden: indios, franceses, británicos y patriotas.

6.5.3 Fecha de Llegada de Refuerzos Británicos. Los británicos mueven fichas de la casilla No Disponibles a la casilla Disponibles siguiendo el Programa de Refuerzos Británicos en las instrucciones del Escenario. Si quedan menos unidades en la casilla No Disponibles de las que deberían de moverse a la casilla Disponibles, mueve sólo las que queden en No Disponibles.

6.5.4 Intervención Naval Francesa (Tras el TRATADO DE ALIANZA). Reduce el INF un nivel. Elimina un Bloqueo de las Indias Occidentales. El francés puede reorganizar cualquier número de Bloqueos que le queden en Ciudades.

Resumen de Cambios de Líderes
<p>Británicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si es Gage, reemplázalo por Howe. • Si es Howe, reemplázalo por Clinton. • Si es Clinton, no hay más Cambios de Líder.
<p>Franceses</p> <ul style="list-style-type: none"> • No hay cambios antes del Tratado de Alianza. • Si es Rochambeau, reemplázalo por Lauzun. • Si es Lauzun, no hay más Cambios de Líder.
<p>Indios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si es Joseph Brant, reemplázalo por Cornplanter. • Si es Cornplanter, reemplázalo por Dragging Canoe. • Si es Dragging Canoe, no hay más Cambios de Líder.
<p>Patriotas</p> <ul style="list-style-type: none"> • No hay Cambios de Líder.

6.6 Fase de Deserción

6.6.1 Deserción de Patriotas. Elimina 1 de cada 5 Milicias y 1 de cada 5 Continentales del mapa (redondeando hacia abajo). Los indios eligen la primera Milicia y el primer Continental que desertan, los patriotas eligen el resto.

6.6.2 Deserción de Tories. Elimina 1 de cada 5 Tories del mapa (redondeando hacia abajo). Los franceses eligen el primer Tory que deserta, los británicos eligen el resto.

6.7 Fase de Reinicio

Prepara la siguiente carta de esta manera:

- Retira todos los marcadores de Incursión y Propaganda.
- Señala todas las Facciones como Elegibles.
- Mueve los cubos de la casilla de Bajas a su casilla de Disponibles.
- Dale la vuelta a todas las Milicias y a todas las Partidas de Guerra a Ocultas.
- Revela la nueva carta superior del mazo de robo.
- Resuelve cualquier Evento pertinente de la carta de Cuarteles de Invierno.

7.0 Victoria

Cada Facción tiene dos condiciones de Victoria. Estas condiciones se especifican a

continuación y en las hojas de ayuda para los jugadores.

7.1 Orden de Victoria y Desempates

Durante la Fase de Comprobación de Victoria de la Ronda de Cuarteles de Invierno (6.1, 7.2), las dos condiciones de victoria de una Facción deben tener un margen de victoria positivo para poder ganar la partida. El margen de victoria es la cantidad por la que una Facción sobrepasa su condición, establecida a continuación. Cuando se calcula la victoria en la fase de Apoyo de la Ronda final de Cuarteles de Invierno (6.4.3, 7.3), ambas medidas se suman y el total neto más alto gana (no es necesario que ninguno de los márgenes de victoria sea positivo).

Si cualquier Facción Sin Jugador pasa una comprobación de victoria (7.2), todos los jugadores pierden por igual. Siempre que una Facción de jugador pasa una comprobación de victoria (6.1), la Facción de ese bando con el mayor margen de victoria queda en primer lugar y la otra Facción en el segundo. La Facción del otro bando que obtuvo el margen de victoria más alto queda en 3º lugar, y la otra Facción de ese Bando obtiene el 4º puesto. Además, si no se jugó el TRATADO DE ALIANZA, los franceses quedan los últimos (sea cual sea su margen e incluso si son una Facción Sin Jugador).

Se desempata siguiendo este orden: Facciones Sin Jugador, patriotas, británicos, franceses e indios.

Si estás jugando en solitario, consulta también Victoria para Un Jugador (8.8).

7.2 Durante la Fase de Comprobación de Victoria

Comprueba la victoria al comienzo de cada Ronda de Cuarteles de Invierno (6.1). Para ganar, las dos condiciones de victoria de una Facción deben de tener un margen de victoria positivo (en caso contrario, no hay ganador, y la partida continúa). Para que ganen los franceses, se debe haber jugado el TRATADO DE ALIANZA.

Las condiciones de victoria son:

- **Británicos:** 1. El Apoyo supera a la Oposición en más de 10 y
2. Las Bajas Acumulativas de la Rebelión (BAR) son mayores que las Bajas Acumulativas Británicas (BAB).
- **Patriotas:** 1. La Oposición supera al Apoyo en más de 10 y
2. Los Fuertes patriotas más 3 superan al número de Poblados.
- **Franceses:** 1. La Oposición supera al Apoyo en más de 10 y
2. Las Bajas Acumulativas Británicas (BAB) son mayores que las Bajas Acumulativas de la Rebelión (BAR). Debe haberse jugado el TRATADO DE ALIANZA.
- **Indios:** 1. El Apoyo supera a la Oposición en más de 10 y
2. Los Poblados menos 3 superan al número de Fuertes patriotas.

EJEMPLO: Es la Fase de Comprobación de Victoria (6.1) de la primera Ronda de Cuarteles de Invierno del Escenario de Duración Media de 1776. Los contadores pertinentes muestran lo siguiente:

Apoyo: 17

Oposición: 5

Bajas Acumulativas Británicas (BAB): 5

Bajas Acumulativas de la Rebelión (BAR): 4

Fuertes patriotas: 3

Poblados indios: 5

Los franceses no han jugado la carta TRATADO DE ALIANZA

Esta sería la comprobación de victoria de cada Facción:

***Británicos:** El Apoyo supera a la Oposición en más de 10 ($17 - 5 = 12$) pero las BAR (4) no son mayores que las BAB (5), así que los británicos no cumplen sus condiciones de victoria.*

***Patriotas:** La Oposición no supera al Apoyo en más de 10 ($5 - 17 = -12$), pero los Fuertes patriotas más 3 ($3 + 3 = 6$) superan al número de Poblados (5). Los patriotas no cumplen sus condiciones de victoria.*

***Franceses:** La Oposición no supera al Apoyo en más de 10 ($5 - 17 = -12$), pero las BAB (5) son mayores que las BAR (4). En cualquier caso, no se ha jugado el TRATADO*

DE ALIANZA, así que los franceses no cumplen sus condiciones de victoria.

Indios: *El Apoyo supera a la Oposición en más de 10 ($17 - 5 = 12$), pero los Poblados menos tres ($5 - 3 = 2$) no superan a los Fuertes patriotas (3), así que los indios no cumplen sus condiciones de victoria.*

Puesto que ninguna ha logrado que todas sus condiciones de victoria sean positivas, no hay ganador y la partida continúa.

Victoria Combinada: Un jugador que lleva las dos Facciones de un bando obtiene una victoria combinada Realista o de la Rebelión durante una comprobación de victoria si las dos Facciones del jugador han cumplido sus condiciones de victoria.

7.3 Durante la Fase de Apoyo

Si se completa la Fase de Apoyo de la Ronda final de Cuarteles de Invierno (2.4.1) sin que nadie gane en la comprobación de victoria (7.2), se suma el margen de victoria de las dos condiciones de victoria de cada Facción para determinar el margen de victoria total. El margen de victoria es la cantidad por la que una Facción excede o no llega a su condición de victoria, detallada a continuación. El margen de victoria más alto gana.

Nota: No son necesarios márgenes de victoria positivos para ganar al Final de la Partida (6.4.3). Un jugador que lleve las dos Facciones de un Bando usa el peor margen de las dos Facciones. Los franceses no pueden ganar sin haber jugado la carta TRATADO DE ALIANZA.

Las condiciones de victoria son:

- **Británicos:** Apoyo menos Oposición más Bajas Acumulativas de la Rebelión (BAR) menos Bajas Acumulativas Británicas (BAB).
- **Patriotas:** Oposición menos Apoyo más Fuertes patriotas más 3 menos Poblados.
- **Franceses:** Oposición menos Apoyo más Bajas Acumulativas Británicas (BAB) menos Bajas Acumulativas de la Rebelión (BAR). Debe haberse jugado el TRATADO DE ALIANZA.
- **Indios:** Apoyo menos Oposición más Poblados menos 3 menos Fuertes patriotas.

EJEMPLO: Es la Fase de Apoyo (6.4) de la cuarta (última) Ronda de Cuarteles de Invierno del Escenario de Duración Media de 1776 y es el Final de la Partida (6.4.3). Los marcadores relevantes son los siguientes:

Apoyo: 24

Oposición: 27

Bajas Acumulativas Británicas (BAB): 12

Bajas Acumul. de la Rebelión (BAR): 16

Fuertes patriotas: 6

Poblados indios: 8

Los franceses han jugado la carta TRATADO DE ALIANZA.

Los márgenes de victoria de cada Facción serían:

Británicos: *Apoyo menos (24) menos Oposición (27) más BAR (16) menos BAB (12) = 1*

Patriotas: *Oposición (27) menos Apoyo (24) más Fuertes patriotas (6) más 3 menos Poblados (8) = 4*

Franceses: *Oposición (27) menos Apoyo (24) más BAB (12) menos BAR (16) = -1. Se ha jugado el TRATADO DE ALIANZA*

Indios: *Apoyo (24) menos Oposición (27) más Poblados (8) menos 3 menos Fuertes patriotas (6) = -4*

Como es la Fase de Apoyo (6.4) de la Ronda final de Cuarteles de Invierno (2.4.1), la Facción con el margen de victoria más alto es la ganadora y se establece el orden de manera descendiente:

Primer lugar: *Patriotas con un margen de victoria de 4*

Segundo lugar: *Británicos con un margen de victoria de 1*

Tercer lugar: *Franceses con un margen de victoria de -1*

Cuarto lugar: *Indios con un margen de victoria de -4*

¡ALTO!

Has leído todas las reglas necesarias para cuatro jugadores o para la opción Sin Facciones Sin Jugador con dos o tres jugadores. (1.5, recomendada para la primera vez que se juega)

8.0 Facciones Sin Jugador

Esta sección regula las acciones de cualquier Facción que no esté representada por un jugador, para jugar en solitario o como alternativa a la opción Sin Facciones Sin Jugador para 2 o 3 jugadores (1.5). Véanse también los Ejemplos de Partida con Facciones sin Jugador en el Manual.

Cada Facción Sin Jugador tiene una tabla de flujo que determina sus acciones. Debido a restricciones de espacio, las instrucciones de estas tablas están a menudo muy abreviadas. También se describen con más detalle en las secciones de las reglas 8.4 – 8.7 así que, siempre que las tablas de flujo no sean claras, te rogamos que consultes el reglamento.

Nota: En las tablas de flujo, se usan las abreviaturas “Rebel” y “Pob” en lugar de “Rebelión” y “Población”, respectivamente.

Nota: Las Facciones Sin Jugador pueden no actuar sólo en su propio interés directo. Como los jugadores, a veces se ayudan entre ellas y a veces se obstaculizan.

Importante: Si juegas en solitario, ¡asegúrate de leer las condiciones de victoria especiales para 1 jugador (8.9) antes de empezar!

8.1 Secuencia de Juego con Facciones Sin Jugador

Las Facciones Sin Jugador deben seguir todas las reglas que siguen los jugadores, con las siguientes excepciones:

- **Órdenes No Limitadas.** Siempre que una Facción Sin Jugador, siguiendo la Secuencia de Juego, (2.3.4), vaya a ejecutar una Orden Limitada, ejecuta en su lugar una Orden normal y una Actividad Especial. Las Facciones Sin Jugador ejecutan las OrdLim que concedan los Eventos (5.3) de manera normal como OrdLim, usando la tabla de flujo para seleccionar la Orden, pero ejecutándola en un máximo de una casilla (o con un máximo de una casilla de destino, según corresponda a la Orden seleccionada) y sin Actividad Especial (a menos que el Evento también la conceda).

- **Sin eliminación voluntaria.** Las Facciones sin Jugador nunca usan la opción

1.4.1 para coger sus propias fuerzas del mapa con el fin de colocarlas en otro sitio cuando no tienen las fichas apropiadas Disponibles.

- **¿Evento, Orden o Pasar?** Si una Facción tiene la opción de ejecutar un Evento, mira en el símbolo de esa Facción en la carta. Si tiene debajo un icono de espada, la Facción ignorará automáticamente el Evento y continuara la tabla de flujo; en cualquier otro caso, las condiciones enumeradas en la casilla “¿Evento u Orden?” de la tabla de flujo determinan si la Facción Sin Jugador escoge o no el Evento. Si el símbolo de la Facción tiene debajo un icono de Mosquete Brown Bess, hay Instrucciones de Evento especiales (8.3.1) en el dorso de la hoja de Casillas Aleatorias que pueden afectar a esta decisión. Si la Facción no juega el Evento, sigue la tabla de flujo para ver si Pasa (2.3.3) o ejecuta una Orden o Actividad Especial.

- **Pago de los Costes en Recursos.** Una Facción Sin Jugador que no tiene suficientes Recursos para pagar ni siquiera la mínima cantidad posible para la Orden seleccionada (p.e., el francés Sin Jugador intenta Reunir con 1 solo Recurso para gastar) sigue de inmediato las instrucciones de la tabla de flujo como si la Facción no pudiera ejecutar las instrucciones para la Orden, hasta llegar a otra Orden que pueda ejecutar. Lo mismo se aplica si una Facción aliada no puede pagar una Orden combinada (p.e., si los indios Sin Jugador intentan Explorar (3.4.3) pero los británicos no pueden pagar). Si tiene al menos suficientes Recursos para ejecutar al menos algunas de las instrucciones de la Orden seleccionada, paga el coste de Recursos apropiado cuando selecciona cada casilla, o tan pronto como cualquier instrucción de la propia Orden es ejecutada (es decir, sin contar cualquier Actividad Especial asociada) en el caso de que la Orden sea de un tipo que no selecciona una casilla específica (p.e., Guarnición (8.4.1) o Roderigue Hortalez et Cie (8.6.1, 8.6.3)).

- **GOLPES BRILLANTES.** El francés Sin Jugador juega el TRATADO DE ALIANZA tan pronto como sea Elegible (incluso aunque no sea la 1ª o 2ª Elegible), y la suma de Escuadrones en las IO + Regulares franceses Disponibles + la mitad de las Bajas Acumulativas Británicas pasan de 15 y no hay revelada una carta de CUARTELES DE INVIERNO. Las Facciones Sin Jugador no jugarán ningún

otro Evento de GOLPE BRILLANTE hasta que se haya jugado el TRATADO DE ALIANZA, y entonces sólo si ciertas condiciones específicas de las Facciones se aplican (8.4.11, 8.5.8, 8.6.11, 8.7.8). La regla 8.3.7 describe la ejecución de estos Eventos de GOLPE BRILLANTE por parte de las Facciones Sin Jugador.

Nota: Aunque todas las BAB cuentan para permitir el TRATADO DE ALIANZA a los jugadores, el francés Sin Jugador sólo contará la mitad para asegurar que tiene un número razonable de Regulares en juego antes de entrar en la guerra.

• **Movimiento de Líderes Sin Jugador.** Durante las Campañas, los Líderes Sin Jugador siguen al grupo más grande de unidades de su propia Facción que mueva (o se quede) en sus casilla de origen. Si hay dos o más grupos del mismo tamaño, selecciona a cuál se une el Líder al azar.

8.1.1 Órdenes, Actividades Especiales y Eventos. Para ejecutar un Evento con una Facción sin Jugador, sigue las instrucciones a continuación sobre los Eventos de las Facciones Sin Jugador y cualquier instrucción para Eventos individuales en el reverso de la hoja de Casillas Aleatorias (8.3.1). Para ejecutar Órdenes y Actividades Especiales con una Facción Sin Jugador, véanse las tablas de flujo para Facciones Sin Jugador y las reglas relevantes a continuación.

Directrices:

A menos que se especifique otra cosa, lleva a cabo las acciones que se aplican hasta donde sea posible (como en todas las casillas posibles o con todas las fichas permitidas y tan sólo mientras las fichas y Recursos necesarios estén disponibles). El coste normal en Recursos, requisitos y procedimientos se sigue aplicando.

EJEMPLO: Los indios Sin Jugador Activan una Partida de Guerra Oculta y cuesta 1 Recurso por Colonia, según 3.4.4.

EJEMPLO: Cuando el francés Sin Jugador ejecuta Roderigue Hortalez et Cie, gasta "hasta 1D3 Recursos franceses", lo que

quiere decir que gastará recursos igual al número que salga en el dado si tiene al menos esos Recursos; en cualquier otro caso, gastará los Recursos que tenga.

Nota: Para llevar a cabo de manera más sencilla las Órdenes que mueven fichas (Marcha, Guarnición, Incursión, Exploración, 8.4- 8.7), identifica primero qué fichas pueden mover, y después sus destinos.

8.1.2 Fichas y Recursos. La hoja de Casilla Aleatorias resume lo siguiente. A menos que se especifique otra cosa, una vez seleccionadas las casillas implicadas, las Facciones Sin Jugador:

• Mientras sea posible, colocan Fuertes y Poblados, después Milicias o Partidas de Guerra, después alternan Regulares y Continentales/Tories, comenzando con lo que tengan menos en la casilla (Regulares si hay empate).

• Eliminan fichas amigas alternando primero Regulares y Continentales/Tories, comenzando con lo que tengna menos en la casilla (Regulares si hay empate) pero si es posible, sin eliminar a último Tory/Continental de la casilla; después Milicias y Partidas de Guerra Activas antes que Ocultas, y finalmente Fuertes y Poblados.

• Mueven fichas amigas primero desde No Disponibles si es posible, después de Disponibles. Mueven las fichas y marcadores en Bajas o No Disponibles a Disponibles o al mapa en este orden: Bloqueos, Fuertes, Continentales/Tories, después Regulares.

• Hasta donde sea posible, escogen como objetivo o eliminan Fuertes y Poblados enemigos, después Milicia o Partidas de Guerra, después alterna Regulares y Continentales/Tories, comenzando con aquello de lo que haya menos en la casilla (Regulares si hay empate). Dentro de eso, escogen como objetivo a Milicias o Partidas de Guerra Ocultas antes que Activas.

• Eliminan las fichas que van a ser reemplazadas incluso si no quedan fichas disponibles para hacerlo (por fichas amigas, véase 8.3.3).

• Marchan para mover tantas Milicias o Partidas de Guerra Ocultas como sea posible a destino (3.3.2, 3.4.2). Dentro de esa

prioridad, Marchan con Milicias o Partidas de Guerra Activas primero.

8.1.3 Selección de Casillas. Cuando ejecutes Órdenes y Actividades Especiales según las prioridades de las tablas de flujo para Facciones Sin Jugador (8.4 a 8.7), selecciona las casillas para cada prioridad enumerada en orden hasta que no queden más casillas candidatas legales o acciones para esa prioridad, o hasta que se alcance cualquier límite de casillas dentro de esa prioridad. Pasa entonces a la siguiente prioridad y haz lo mismo, hasta que se alcance el límite total de casillas para la Orden o Actividad Especial, o hasta que la Facción se quede sin Recursos (si es pertinente). Desempata seleccionando a los candidatos iguales aleatoriamente como se describe a continuación (8.2), a menos que una prioridad posterior modifique explícitamente la selección (usando una frase “dentro de...” o similar).

8.2 Casillas Aleatorias

Si varias Provincias o Ciudades candidatas tienen igual prioridad para una Orden, Actividad Especial o Evento de una Facción Sin Jugador, selecciona una usando la tabla de casillas aleatorias:

- Tira 1D3 para hallar la columna en la tabla, y 1D6 para la fila. Si hay dos nombres, elige el superior si es posible.

Nota: Las casillas muestran la población.

EJEMPLO: Elige Florida antes que Carolina del Sur.

- Si la casilla resultante no es una candidata, ves bajando la columna hasta llegar a una, moviendo desde la parte inferior de la columna hasta la parte superior de la siguiente y de Massachussets a Quebec Ciudad (o sigue las flechas del Mapa de Casillas Aleatorias).
- Lleva a cabo tanto como te sea posible de la acción en la candidata alcanzada, entonces tira para seleccionar otra si es necesario.

Nota: Si los jugadores están de acuerdo, usa una tirada de dado repartida si la elección es entre unas pocas casillas.

8.3 Eventos con Facciones Sin Jugador

Nota: Los Eventos no siempre beneficiarán directamente a la Facción Sin Jugador que los ejecuta.



8.3.1 Instrucciones del Evento. Si hay un icono de Mosquete Brown Bess bajo el símbolo de la Facción, hay instrucciones especiales para ese evento en el reverso de la hoja de Casillas Aleatorias. Las instrucciones pueden influir en si la Facción juega el Evento o continua con la tabla de flujo, por ejemplo, haciendo que el Evento sea Inefectivo (8.3.3).

Cuando una Facción juega un Evento que concede Órdenes o Actividades Especiales gratuitas (5.3) a otra Facción Sin Jugador, o le obliga a tomar otras decisiones (como eliminar algunas de sus fichas), las instrucciones del Evento de la 2ª Facción (si las hay) se aplican a cómo se ejecutan esas acciones gratuitas.

8.3.2 Uso Dual. A menos que las instrucciones del Evento (8.3.1) digan otra cosa, los patriotas y los franceses Sin Jugador que ejecutan un Evento (5.2) utilizan el texto sombreado, mientras que los británicos y los indios Sin Jugador utilizan el texto sin sombrear. Si sólo hay un Texto de Evento, todas las Facciones lo usan.

8.3.3 Eventos Inefectivos. Si un Evento, tras tenerse en cuenta las Instrucciones de Evento (8.3.1), no tendría ningún efecto (ni siquiera manipulando la Elegibilidad), o su único efecto sería eliminar una o más fichas amigas sin reemplazarlas por otras fichas amigas, o si las modificaciones por el Evento entre Apoyo y Oposición serían a favor del enemigo, una Facción Sin Jugador lo

considerará Inefectivo y escogería Orden y Actividad Especial en su lugar.

EJEMPLO: Los británicos Sin Jugador son la 1ª Elegible para la carta n°62, CHARLES MICHEL DE LANGLADE. El símbolo británico de esta carta tiene debajo un mosquete, y las Instrucciones de Evento especifican que los británicos sólo colocarán Tories en New York Colonia si está en Oposición Activa y no hay ya Tories. En este momento, New York Colonia está en Apoyo Pasivo, así que los británicos no colocan Tories allí. Si se siguieran las Instrucciones del Evento, este no tendría efecto, así que los británicos ejecutan una Orden con Actividad Especial en su lugar.

EJEMPLO: Los indios Sin Jugador son la 1ª Elegible para la carta n°73, “Sullivan Expedition vs Iroquois and Tories”. Hay Poblados indios y Fuertes británicos en New York, Northwest y Quebec, pero no Fuertes patriotas. Puesto que todas las fichas que podrían ser eliminadas por el texto del Evento son amigas de los indios, los indios Sin Jugador tratarán el Evento como Inefectivo y optarán por una Orden con Actividad Especial en su lugar.

8.3.4 Colocación en los Eventos. Coloca, elimina o relocaliza tantas fichas (según 8.1.2) como el Evento, la disponibilidad (1.4.1) y el apilamiento (1.4.2) permitan. Cuando esté permitido y no se especifique otra cosa, las Facciones Sin Jugador colocan o mueven fichas amigas de No Disponibles, después de Disponibles.

8.3.5 Eventos: Quién, Qué y Dónde. A menos que se especifique otra cosa:

- Cuando hay elección entre quien se beneficia de un Evento (como Recursos, Órdenes gratuitas, o colocación de fichas), selecciona a la Facción ejecutora, después a la otra Facción amiga, después a una enemiga al azar, Sin Jugador primero. Si los Eventos son perjudiciales (como eliminación de fichas, Activación de Partidas de Guerra o Milicias o similares), selecciona a un enemigo al azar, primero con jugador.
- Para cualquier elección como parte de Órdenes gratuitas (incluidas Órdenes Limitadas) o de Actividades Especiales, usa

las prioridades de esa Facción (8.4-8.7). Para múltiples Órdenes (como “Marcha y después Batalla”), usa las prioridades para la primera. Donde no pueda aplicarse, elige fichas según 8.1.2 y casillas al azar (8.2).

Nota: Si hay elección entre Órdenes gratuitas, usa la tabla de flujo de la Facción para seleccionar una, ignorando cualquier instrucción de jugar los Eventos o de Pasar en la tabla de flujo. Si hay elección entre Actividades Especiales sin Orden, sigue las tablas de flujo para ver qué Orden y Actividad Especial se selecciona, pero ejecuta sólo la Actividad Especial.

- Si una Facción Sin Jugador ejecuta un Evento debido a una de las preguntas “¿Evento u Orden?” de la tabla de flujo, selecciona tantas casillas como te sea posible que coincidan con la pregunta antes de seleccionar otras casillas (si las hay).
- Selecciona casillas que modifiquen el Apoyo o la Oposición según 8.3.6 a continuación.
- Dentro de las anteriores prioridades (si es pertinente), selecciona las casillas para un Evento para asegurarte que se colocan, eliminan o reemplazan tantos Fuertes y Poblados como sea posible, después otras fichas. A la hora de liminar fichas enemigas, usa las prioridades de 8.1.2 antes vistas. Si hay que eliminar fichas amigas y puede elegirse, elimina fichas de la otra Facción.
- En cualquier otro caso, selecciona las casillas al azar (8.2).

EJEMPLO: Hay un Regular británico pero no Tories en North Carolina, con Apoyo Activo. Los británicos Sin Jugador son Elegibles para jugar el Evento n° 43 “HMS Russian Merchant with 4,000 Muskets”, que permite colocar hasta dos Tories en cada una de tres casillas con Regulares británicos. Esto cumple la condición “¿Evento u Orden?” que dice “El Evento coloca Tories en una casilla con Oposición Activa que no tiene ninguno, ni tampoco Regulares.”, así que los británicos juegan el Evento y seleccionan North Carolina como la primera casilla en la que colocar Tories.

8.3.6 Eventos que Modifican Apoyo/Oposición. A menos que se especifique de otra forma, las Facciones Sin Jugador

seleccionan las casillas afectadas por Eventos que modifiquen el Apoyo o la Oposición de la siguiente manera:

- Las Facciones Realistas, las que les permitan ganar más Apoyo, después aquellas en las que se pierda más Oposición. Si la diferencia entre el Apoyo y la Oposición se vería modificada a favor de la Rebelión, la Facción Realista Sin Jugador ejecuta en su lugar Orden y Actividad Especial.
- Las Facciones de la Rebelión, las que hagan ganar más Oposición, después aquellas en las que se pierda más Apoyo. Si la diferencia entre la Oposición y el Apoyo se vería modificada a favor de los Realistas, la Facción de la Rebelión Sin Jugador ejecuta en su lugar Orden y Actividad Especial.

8.3.7 GOLPE BRILLANTE. Los británicos, indios y franceses Sin Jugador que tienen una carta de GOLPE BRILLANTE que no sea el TRATADO DE ALIANZA la jugarán una vez se haya jugado el TRATADO DE ALIANZA, esa Facción esté Elegible, no haya revelada una carta de CUARTELES DE INVIERNO, y la Facción cumpla las condiciones específicas de la carta (8.4.11, 8.5.8, 8.6.11, 8.7.8). Si dos o tres Facciones Sin Jugador juegan GOLPE BRILLANTE a la vez, se superan las unas a las otras de la manera normal.

Para ejecutar un Evento GOLPE BRILLANTE que no sea TRATADO DE ALIANZA; sigue la tabla de flujo de la Facción para seleccionar la primera Orden Limitada que coincida con las prioridades de la tabla de flujo y pueda implicar al Líder de esa Facción. Si tal Orden Limitada no es posible, se suspende la jugada del GOLPE BRILLANTE. Usa la tabla de flujo para seleccionar una Actividad Especial que coincida con la primera Orden pero, si es posible, ejecútala independientemente (p.e., ignorando las casillas que serían seleccionadas para una OrdLim de Concentración o Guarnición cuando se ejecuta una Actividad Especial Escaramuza). Usa entonces la tabla de flujo de nuevo para seleccionar una segunda Orden Limitada.

Nota: Esto es menos flexible que la ejecución de un GOLPE BRILLANTE por parte de un humano, pero asegura que la jugada del

GOLPE BRILLANTE de una Facción Sin Jugador será legal. Puede consultarse un ejemplo de ejecución de un Evento de GOLPE BRILLANTE en el Manual.

8.3.8 Otras Elecciones durante Eventos.

Cuando una Facción Sin Jugador, mientras ejecuta un Evento, debe hacer una elección no cubierta en las reglas anteriores, elige al azar entre las posibilidades.

8.4 Acciones de los Británicos Sin Jugador

Cuando los británicos Sin Jugador son la 1ª o 2ª Elegible, ignorarán el Evento si hay una espada bajo el Símbolo de la Facción Británica. Si no es así, si son Elegibles para jugar el Evento, comprueba si hay Instrucciones de Evento relevantes (8.3.1), y ejecuta el texto sin sombrear del Evento si se cumple al menos una de las siguientes condiciones:

- La Oposición supera al Apoyo, y el Evento modificaría la Oposición y/o el Apoyo a favor del bando Realista (incluido mediante la eliminación de un Bloqueo de una Ciudad con Apoyo reduciendo el INF).
- El Evento coloca fichas británicas de No Disponibles.
- El Evento coloca Tories en una casilla con Oposición Activa en donde no hay ninguno, un Fuerte británico en una Colonia que todavía no tienen, o cualquier número de Regulares en una Ciudad o Colonia.
- El Evento inflige Bajas a la Rebelión (incluyendo una Escaramuza o Batalla gratuitas, aplicando cualquier condición adicional de 8.4.4 u 8.4.1).
- Los británicos Controlan al menos cinco Ciudades, el Evento es Efectivo (8.3.3), y sale “5” o más en un D6.

Si los británicos no juegan el Evento, ejecutan una Orden y Actividad Especial si los Recursos británicos son superiores a 0; si no, Pasan (2.3.3)

8.4.1 Guarnición. Si los británicos van a ejecutar una Orden y tienen un total de 10 o más Regulares en todas las Ciudades y Provincias del mapa combinadas, y una Ciudad sin Fuerte patriota está Controlada por la Rebelión, los británicos efectúan Guarnición (3.2.2) como sigue:

- Primero ejecutan Presión Naval o, si no es posible, Escaramuza.
- Después Guarnición. Cuando se ejecutan movimientos según los siguientes puntos, deja dos fichas Realistas más de las que tenga la Rebelión en cada casilla de origen con Control británico, y elimina al último Regular sólo de casillas con Población 0 o con Apoyo Activo. No muevas Regulares de ninguna Ciudad en la que se acaba de ejecutar Escaramuza.
 - o Mueve sólo los Regulares necesarios para añadir el Control británico de las Ciudades, primero donde haya más fichas de la Rebelión sin un Fuerte patriota, después a New York Ciudad, después al azar.
 - o Mueve entonces Regulares adicionales, primero para proporcionar a cada Ciudad con Control británico sin Apoyo Activo al menos un Regular, después para proporcionar a cada Ciudad con Control británico al menos tres cubos británicos de cualquier tipo, empezando por aquellas Ciudades que tengan Milicias Ocultas.
 - Si no ha movido aún ningún Regular, cancela la Guarnición y ejecuta en su lugar Concentración (8.4.2).
 - Si movió algún Regular, Activa Milicias Ocultas en todos los sitios posibles, después desplaza el mayor número de fichas de la Rebelión, primero a la Provincia con mayor Oposición, después con menor Apoyo, y dentro de eso la que tenga la Población más baja posible.

PRESIÓN NAVAL: Ejecuta Presión Naval de la siguiente manera:

- Si la INF > 0 y el Líder británico es Gage o Clinton, elimina un Bloqueo, primero de una Ciudad seleccionada para Batalla, después de la ciudad con más fichas de la Rebelión sin Fuerte patriota, después de la Ciudad con mayor Apoyo.
- En cualquier otro caso, si la INF es 0, añade +1D3 Recursos.
- Si nada de lo anterior es posible, ejecuta en su lugar Escaramuza.

ESCARAMUZA: Ejecuta Escaramuza de la siguiente manera:

Hazlo primero en las Indias Occidentales, después donde haya exactamente un Regular británico, después según la mayor prioridad posible de acuerdo con estos puntos:

- Elimina tantos cubos de la Rebelión como sea posible, primero de aquel tipo del que haya menos en la casilla, eliminando un Regular británico si es necesario.
- Si no es posible eliminar cubos de la Rebelión, elimina una ficha de la Rebelión en su lugar, primero de donde sólo haya una ficha de la Rebelión en la casilla, dentro de eso, primero en Ciudad.
- Si Clinton está en la casilla, elimina una Milicia adicional si es posible.
- Si no es posible la Escaramuza, ejecuta en su lugar Presión Naval. Si tampoco es posible, los británicos no ejecutan ninguna Actividad Especial.

8.4.2 Concentración Británica. Si los británicos no seleccionaron Guarnición y el resultado de un D6 es inferior al número de Regulares británicos Disponibles o si los británicos seleccionaron una Orden de Guarnición o de Marcha, pero no pudieron llevar a cabo las instrucciones, ejecutan Concentración (3.2.1) en hasta cuatro casillas de la siguiente manera:

- Coloca tantos Regulares como sea posible, primero en casillas que sean Neutrales o que estén en Oposición Pasiva o Apoyo Pasivo, después en cualquier otro sitio; dentro de eso, primero para añadir Control británico, después donde los Tories sean las únicas unidades británicas presentes, después al azar; dentro de cada una de esas prioridades, primero en las casillas con mayor Población.
- Coloca entonces Tories, primero donde los Regulares sean las únicas unidades británicas (dentro de eso, primero donde se colocaron Regulares en el punto anterior), después para cambiar el Control en donde haya más Población, después en Colonias con menos de cinco cubos británicos y sin Fuerte británico.
- Después Recompensa la Lealtad o coloca un Fuerte, si es posible en una de las casillas ya seleccionadas en los puntos anteriores, si no, si se han seleccionado menos de cuatro casillas en una casilla de Concentración adicional:
 - o Si la Oposición excede el Apoyo + 1D3 o si no hay Fuertes británicos Disponibles, Recompensa la Lealtad en una casilla según 8.4.5.
 - o Si no se Recompensó la Lealtad, coloca un Fuerte en una Colonia que no tenga todavía Fuertes británicos, con cinco o más cubos

británicos y sitio. Elimina cubos británicos según 8.1.2.

- Si se ejecutó alguna de las instrucciones de Concentración anteriores y aún no se ha usado la Actividad Especial, ejecuta también Escaramuza (8.4.1) si es posible o, si no lo es, Presión Naval (8.4.1).

SI NO: Si no es posible la Concentración, entonces Marcha (8.4.3) o, si tampoco es posible, Pasa (2.3.3).

8.4.3 Marcha Británica. Si los británicos no seleccionaron ni Guarnición ni Concentración, y no hay ninguna casilla (ni las IO) que tenga tanto fichas de la Rebelión como británicas en la que los Regulares británicos más Líder superen a las fichas de la Rebelión más Líder, o si los británicos seleccionaron una Orden de Batalla o de Concentración pero no pudieron ejecutar las instrucciones, entonces Marcha (3.2.3) en o hasta a cuatro casillas de destino de la siguiente manera:

- Cuando ejecutes los siguientes puntos, no muevas ninguna ficha que sea necesaria para el Control británico de la casilla de origen, ni quites el último Tory o Partida de Guerra de ninguna casilla, ni el último Regular británico de una casilla con Control británico pero sin Apoyo Activo.

o Identifica primero todos los grupos de unidades británicas que puedan Marchar.

o Moviendo primero los grupos más grandes, añade Control británico a las Ciudades, después a las Colonias (pero no a las Reservas de Provincias Indias), por un total de hasta dos casillas; dentro de cada una, primero donde haya cubos de la Rebelión, después donde haya más Población. Deja de mover grupos a cada casilla de destino una vez esté establecido el Control inglés. Usa Causa Común para incluir Partidas de Guerra (Activas primero) si esto aumentara el tamaño de un grupo que Marcha a una Provincia adyacente.

o Marcha entonces a casillas con Población uno o dos que estén en Apoyo Activo, primero para añadir Tories donde los Regulares sean las únicas unidades británicas, después para añadir Regulares donde los Tories sean las únicas unidades británicas; dentro de cada una, mueve

primero a destinos de Marcha ya seleccionados en el punto anterior.

o Marcha entonces en el lugar para Activar Milicias, primero en casillas con Apoyo.

Si no se usó Causa Común durante la Marcha, escoge en su lugar Escaramuza o Presión Naval según 8.4.1.

SI NO: Si no es posible la Marcha, los británicos eligen Concentración (8.4.2 o, si no es posible, Pasan (2.3.3).

CAUSA COMÚN: Si los británicos Marchan para añadir Control Británico o para Batalla, usan Causa Común para compensar la diferencia entre el número de Regulares y Tories en el grupo, excepto en los siguientes casos:

- Si se trata de Marcha, no uses la última Partida de Guerra (Oculta si es posible) de la casilla.
- Si se trata de Batalla, no uses la última Partida de Guerra Oculta de la casilla.

8.4.4 Batalla Británica. Si los británicos no seleccionaron ni Guarnición ni Concentración, y hay al menos una casilla (incluyendo las IO) con al menos dos fichas de la Rebelión que estén superadas por Regulares+Líder británicos, ejecuta Batalla de la siguiente manera:

- Selecciona todas las casillas (e IO) con Fuertes y/o cubos de la Rebelión donde el Nivel de Fuerzas Realistas más modificadores exceda al Nivel de Fuerza de la Rebelión más modificadores, primero donde hayan más fichas británicas. Usa Causa Común (8.4.3) siempre que sea posible para aumentar el Nivel de Fuerza Británico.

- Si Causa Común no puede aumentar el Nivel de Fuerza en ninguna casilla de Batalla, ejecuta en su lugar Escaramuza (8.4.1) en una casilla no seleccionada para Batalla o, si eso no es posible, Presión Naval (8.4.1). Si tampoco es posible, no ejecutes Actividad Especial.

- Resuelve entonces las Batallas en todas las casillas seleccionadas.

SI NO: Si no se selecciona ninguna casilla para Batalla, los británicos Marchan en su lugar según se ha visto en 8.4.3.

8.4.5 Recompensar Lealtad. Si más de una casilla es elegible para Recompensar Lealtad, selecciona primero la casilla o casillas con el total más bajo de marcadores de Incursión y de Propaganda, dentro de eso donde sea posible el cambio más grande (Apoyo – Oposición). No Recompensas la Lealtad en una casilla si sólo se eliminarían marcadores de Incursión y/o Propaganda.

8.4.6 Actividad Especial India Comercio. Si los indios requieren Comerciar y los Recursos indios son inferiores a los Recursos británicos, tira 1D6: si el resultado es < que los Recursos británicos, ofrece transferir la mitad del número que salió en el dado (redondeando hacia arriba) de los Recursos británicos a los de los indios.

8.4.7 Abastecimiento Británico. En cada Ciudad y Colonia en la que los cubos británicos estén Desabastecidos (6.2.1), paga para el abastecimiento que los cubos necesitan para permitir Recompensar la Lealtad o para impedir los Comités de Correspondencia durante la Fase de Apoyo (6.4); en cualquier otro caso, elimínalos y déjalos en Disponibles. Paga con Recursos todo lo que te sea posible, primero en las casillas con mayor Población. Por cada casilla que quede que necesite Abastecimiento, modifica un nivel hacia Oposición Activa en la misma casilla si no estaba ya en Oposición Activa; en cualquier otro caso, en la casilla adyacente con menor Población que no esté ya en Oposición Activa.

8.4.8 Batalla en las Indias Occidentales. Si los británicos Controlan las Indias Occidentales después de la Batalla de la Fase de Abastecimiento (6.2.2), paga un Recurso para mantener a los Regulares allí. En cualquier otro caso, devuelve todos los Regulares británicos de las Indias Occidentales a Disponibles.

8.4.9 Redespliegue de Líder Británico. Redespliega al Líder británico (6.5.2) a la casilla con más Regulares británicos.

8.4.10 Deserción de Leales. Elimina Tories de manera que cambies lo mínimo posible el Control, si puedes sin eliminar al último Tory de ninguna casilla.

8.4.11 GOLPE BRILLANTE británico. Los británicos Sin Jugador usarán la carta GOLPE BRILLANTE si se ha jugado el Evento TRATADO DE ALIANZA, el Líder británico está en una casilla con cuatro o más Regulares británicos, y una Facción de la Rebelión es la 1ª Elegible o los patriotas juegan su carta de GOLPE BRILLANTE.

8.5 Acciones de los Patriotas Sin Jugador

Cuando los patriotas Sin Jugador son la 1ª o 2ª Elegible, ignorarán el Evento si hay una espada bajo el Símbolo de la Facción patriota. Si no es así, si son Elegibles para jugar el Evento, comprueba si hay Instrucciones de Evento relevantes (8.3.1), y ejecuta el Evento si al menos se cumple una de las siguientes condiciones:

- El Apoyo supera a la Oposición, y el Evento modificará la Oposición y/o el Apoyo a favor del bando de la Rebelión (incluido aumentar la INF).
- El Evento coloca Milicias Ocultas en al menos una casilla con Apoyo Activo o Poblado que no las tenga ya.
- El Evento coloca un Fuerte patriota o elimina un Poblado indio.
- El Evento añade al menos tres Recursos a los patriotas.
- Los patriotas tienen al menos 25 fichas en el mapa, el Evento es Efectivo (8.3.3), y sale “5” o más en un D6.

Si los patriotas no juegan el Evento, ejecutan una Orden y Actividad Especial si los Recursos patriotas exceden de 0; si no, Pasan (2.3.3).

8.5.1 Batalla Patriota. Si alguna casilla tiene tanto fichas Realistas como cubos de la Rebelión, y el número total de cubos y Líderes de la Rebelión supera al de fichas Realistas Activas combinado, los patriotas ejecutan Batalla (3.3.3) de la siguiente manera:

- Selecciona todas las casillas en las que el Nivel de Fuerza de la Rebelión (incluyendo tantos franceses como sea posible) más modificadores excedan al Nivel de Fuerza de los Realistas más modificadores. Si los Recursos patriotas no llegan para todas esas casillas, selecciona la casilla en la que está Washington primero, después las que tengan

más Población, después las que tengan más Poblados, después al azar.

- En cada casilla seleccionada para Batalla, si hay Regulares franceses presentes y los Recursos franceses exceden de 0, paga un Recurso francés para incluir tantos Regulares franceses como sea posible.
- Resuelve entonces todas las Batallas.

Si no se seleccionaron casillas para Batalla, los patriotas se Reagrupan en lugar de eso (8.5.2).

Por cada casilla en la que el bando de la Rebelión Triunfará (3.6.8), los patriotas ejecutan una Orden de Reagrupamiento (8.5.2) gratuita en una casilla. Por cada Ciudad en la que el bando de la Rebelión Triunfará, los franceses pueden mover cualquier número de Bloqueos de esa Ciudad a otra Ciudad con más Apoyo.

Si se resolvió alguna Batalla, ejecuta la Actividad Especial Partisanos según se explica a continuación o, si no es posible, Escaramuza o, si tampoco es posible, Persuasión. Si ninguna es posible, no ejecutes ninguna Actividad Especial.

PARTISANOS: Si los Recursos patriotas son 0, ejecuta en su lugar Persuasión si es posible. Si no es así, ejecuta una Actividad Especial Partisanos (4.3.2) en una casilla con Milicia Oculta y enemigos, primero para eliminar un Poblado, después para eliminar la mayor cantidad posible de Partidas de Guerra, después para eliminar la mayor cantidad posible de unidades británicas (en ambos casos, según las prioridades de 8.1.2); dentro de cada, primero para añadir el mayor Control de la Rebelión, después para eliminar el mayor Control británico posible, después al azar.

ESCARAMUZA: Si los Recursos patriotas son 0, ejecuta en su lugar Persuasión si es posible. Si no es así, ejecuta Escaramuza en una casilla con Continentales y enemigos, primero para eliminar un Fuerte británico, dentro de eso primero para añadir el mayor Control de la Rebelión posible, después para eliminar el mayor Control británico posible, después al azar.

PERSUASIÓN: En hasta tres casillas con Control de la Rebelión y Milicias Ocultas, primero en casillas con Fuertes patriotas, Activa una Milicia por casilla para añadir Recursos a los patriotas.

8.5.2 Reagrupamiento. Si los patriotas no seleccionaron Batalla, y con Reagrupamiento se colocaría un Fuerte patriota o si en 1D6 sale más que el número de Milicias Ocultas en el mapa, o los patriotas seleccionaron una Orden de Batalla o de Agitación pero no pudieron ejecutarla, los patriotas se Reagrupan (3.3.1) en hasta cuatro casillas de la siguiente manera:

- Si los Recursos patriotas llegan a 0 durante el Reagrupamiento, los patriotas ejecutan de inmediato la Actividad Especial Persuasión (8.5.1) antes de continuar con la Orden de Reagrupamiento.
- Coloca un Fuerte en cada casilla con 4+ unidades patriotas y sitio, primero en Ciudades, dentro de eso, primero en las casillas con mayor Población.
- Coloca entonces Milicia, primero en cada Fuerte patriota que no tenga fichas de la Rebelión, después, si hay Continentales disponibles, en el Fuerte que ya tenga el mayor número de Milicias.
- En la casilla con Fuerte patriota con más Milicia de aquellos ya seleccionados para Reagrupamiento, reemplaza toda la Milicia excepto una Oculta con Continentales.
- Después, si hay algún Fuerte patriota Disponible, coloca Milicia en la casilla que ya tenga más unidades patriotas, pero no Fuerte patriota.
- Coloca después Milicia, primero para cambiar el Control, después en casillas que tengan Oposición Activa, dentro de eso, primero en Ciudades, y dentro de eso primero en las que tengan mayor Población.
- Después, a una casilla de Fuerte que no se haya seleccionado para los puntos anteriores, mueve a toda las Milicias Activas de casillas adyacentes que se puedan mover sin cambiar el Control de sus casillas de origen, después dale la vuelta a Ocultas a todas las Milicias en el Fuerte.

Después, si no se usó Persuasión durante el Reagrupamiento, los patriotas ejecutan la Actividad Especial Partisanos según 8.5.1 o, si eso no es posible, Escaramuza o, si tampoco es posible, Persuasión. Si nada de

esto es posible, no ejecutes Actividad Especial.

SI NO: Si no es posible Reagrupamiento, los patriotas ejecutan Agitación (8.5.3) en su lugar o, si tampoco es posible, Pasan (2.3.3).

8.5.3 Agitación. Si los patriotas no seleccionaron ni Batalla ni Reagrupamiento, y Agitación permitiría modificar una casilla hacia Oposición Activa, o si seleccionaron una Orden de Reagrupamiento o Marcha pero no pudieron ejecutarla, los patriotas ejecutan Agitación (3.3.4) de la siguiente manera:

- Si los Recursos patriotas llegan a 0 durante la Agitación, los patriotas ejecutan de inmediato la Actividad Especial Persuasión (8.5.1) antes de continuar con la Orden de Reagrupamiento.
- Usa Agitación en cada casilla que pueda cambiarse hacia Oposición Activa, primero en las casillas con Apoyo Activo, dentro de eso primero en las que tengan mayor Población.

SI NO: Si no es posible la Agitación, los patriotas se Reagrupan (8.5.2) en su lugar o, si tampoco es posible, Pasan (2.3.3).

Después, si no se usó Persuasión durante la Agitación, los patriotas ejecutan la Actividad Especial Partisanos según 8.5.1 o, si eso no es posible, Escaramuza o, si tampoco es posible, Persuasión. Si nada de esto es posible, no ejecutes Actividad Especial.

8.5.4 Marcha Patriota. Si los patriotas no seleccionaron Batalla ni Reagrupamiento, y la Agitación no podría modificar ninguna casilla hacia Oposición Activa, los patriotas Marchan (3.3.2) de la siguiente manera:

- Mientras ejecutas los siguientes puntos, no debes perder ningún Control de la Rebelión, deja una unidad patriota Activa en cada Fuerte patriota, y deja una unidad patriota (si es posible, una Milicia Oculta) en cada casilla que no esté ya en Oposición Activa.
 - o Identifica primero todos los grupos patriotas que pueden Marchar.
 - o Moviendo primero los grupos más grandes, añade Control de la Rebelión a dos casillas, primero con Poblados, después Ciudades, después cualquier otro

sitio; dentro de eso, primero las casillas con más Población. Deja de mover grupos a cada destino una vez establecido el Control de la Rebelión. Si los Recursos franceses exceden de 0, incluye tantos Regulares franceses como te sea posible en los movimientos.

- o Marcha entonces para dejar una Milicia (Oculta si es posible) en cada casilla que no la tenga, primero donde puedas cambiar para conseguir más Control, después al azar.

Ejecuta entonces la Actividad Especial Partisanos según 8.5.1 o, si eso no es posible, Escaramuza o, si tampoco es posible, Persuasión. Si nada de esto es posible, no ejecutes Actividad Especial.

SI NO: Si no es posible ejecutar ningún movimiento de Marcha, los patriotas ejecutan en su lugar Reagrupamiento (8.5.2).

8.5.5 Abastecimiento Patriota. Los patriotas pagan un Recurso patriota por cada casilla en la que eliminar fichas patriotas cambiaría el Control, dentro de estas primero donde los británicos podrían de otro modo Recompensar la Lealtad, después en las casillas con más Poblados, después en las que tienen más Población. En todas las demás casillas en las que haga falta Abastecimiento, elimina fichas patriotas según 8.1.2.

8.5.6 Redespliegue de Líder Patriota. Redespliega a Washington en la casilla con más Continentales.

8.5.7 Deserción de Patriotas. Elimina Milicia y Continentales de manera que cambies el Control lo menos posible, dentro de eso primero sin eliminar a la última unidad patriota de una casilla.

8.5.8 GOLPE BRILLANTE Patriota. Los patriotas Sin Jugador usarán la carta de GOLPE BRILLANTE si se ha jugado el Evento TRATADO DE ALIANZA, Washington está en una casilla con cuatro o más Continentales, y la Facción de un Jugador es la 1ª Elegible.

8.6 Acciones de los Franceses Sin Jugador

Cuando los franceses Sin Jugador son la 1ª o 2ª Elegible, ignorarán el Evento si hay una espada bajo el Símbolo de la Facción francesa. Si no es así, si son Elegibles para jugar el Evento, comprueba si hay Instrucciones de Evento relevantes (8.3.1), y ejecuta el Evento si al menos se cumple una de las siguientes condiciones:

- El Apoyo supera a la Oposición, y el Evento modificaría la Oposición y/o el Apoyo a favor del bando de la Rebelión (incluido incrementando el INF y colocando un Bloqueo para reducir el Apoyo).
- El Evento mueve a Regulares o Escuadrones franceses de No Disponibles.
- El Evento coloca fichas francesas Disponibles en el mapa.
- El Evento inflige Bajas a los británicos (incluyendo una Batalla francesa gratuita, aplicando cualquier prioridad adicional de 8.6.6 u 8.6.3).
- El Evento aumenta los Recursos franceses.
- Se ha jugado el TRATADO DE ALIANZA, el Evento es Efectivo (8.3.3), y sale “5” o más en una tirada de un D6.

Si los franceses no juegan el Evento, ejecutan en su lugar una Orden con Actividad Especial si los Recursos franceses exceden de 0, si no es así, Pasan (2.3.3).

8.6.1 Roderigue Hortalez et Cie (antes del TDA). Si no se ha jugado el TRATADO DE ALIANZA, y una tirada de un D3 supera a los Recursos patriotas o los franceses no pudieron ejecutar Movilización de Agentes Franceses (8.6.2), ejecuta Roderigue Hortalez et Cie (3.5.2) gastando hasta 1D3 Recursos franceses para aumentar los Recursos patriotas.

Ejecuta entonces la Actividad Especial Préparer la Guerre (antes del TRATADO DE ALIANZA). Mueve un marcador de Bloqueo de No Disponibles a las Indias Occidentales. Si no hay marcadores de Bloqueo en No Disponibles, mueve en su lugar hasta tres Regulares franceses de No Disponibles a Disponibles. Si nada de esto es posible, el francés no ejecuta Actividad Especial.

8.6.2 Movilización de Agentes Franceses (antes del TRATADO DE ALIANZA). Si no se ha

jugado el TRATADO DE ALIANZA y los franceses no han ejecutado Roderigue Hortalez et Cie, ejecuta Movilización de Agentes Franceses (3.5.1) colocando dos Milicias o, si eso no es posible, un Continental en una de las siguientes: Quebec, New York Colonia, New Hampshire o Massachusetts, primero para añadir más Control de la Rebelión, después donde ya hayan más unidades patriotas.

Ejecuta entonces la Actividad Especial Préparer la Guerre (8.6.1).

SI NO: Si no es posible Movilización de Agentes Franceses, ejecuta entonces Roderigue Hortalez et cie (8.6.1)

8.6.3 Roderigue Hortalez et cie (después del TRATADO DE ALIANZA). Si se ha jugado el TRATADO DE ALIANZA y los franceses no pudieron ejecutar Concentración (8.6.4), ejecuta Roderigue Hortalez et Cie gastando hasta 1D3 Recursos franceses para aumentar los Recursos patriotas.

Si se transfirieron Recursos a los patriotas, ejecuta una Actividad Especial según las siguientes instrucciones: Escaramuza o, si eso no es posible, Préparer la Guerre o, si tampoco es posible, Presión Naval. Si ninguna es posible, no ejecutes Actividad Especial.

ESCARAMUZA: Ejecuta Escaramuza en las Indias Occidentales si es posible, si no, en una casilla que tenga tanto franceses como británicos que no se haya seleccionado para Batalla o Concentración. En la casilla seleccionada, elimina un Fuerte británico si es posible, si no, tantos cubos británicos como puedas.

PRÉPARER LA GUERRE (después del TRATADO DE ALIANZA): Si en 1D6 sale igual o menos que el número de Regulares franceses + Bloqueos No Disponibles, mueve un marcador de Bloqueo de No Disponibles a las Indias Occidentales o, si eso no es posible, mueve hasta tres Regulares franceses de No Disponibles a Disponibles. Si no se movieron Bloqueos ni Regulares franceses de No Disponibles, pero los Recursos franceses = 0, suma +2 a los Recursos franceses.

PRESIÓN NAVAL: Añade un Bloqueo, primero a una Ciudad seleccionada para Batalla, después a la Ciudad que tenga más Apoyo.

8.6.4 Concentración Francesa. Si se ha jugado el TRATADO DE ALIANZA y en una tirada de D6 sale menos que el número de Regulares franceses Disponibles, los franceses se Concentran (3.5.3) de la siguiente manera:

- Si hay menos de cuatro Regulares franceses Disponibles y las IO no tienen Control de la Rebelión, coloca tantos Regulares como sea posible en las IO.
- En cualquier otro caso, coloca tantos Regulares como sea posible en una Ciudad o Colonia con Control de la Rebelión, primero en una casilla con Continentales, después al azar.

Ejecuta entonces Escaramuza (8.6.3) o si eso no es posible, Preparar la Guerre (8.6.1) o, si tampoco es posible, Presión Naval (8.6.3). Si ninguna es posible, no ejecutes Actividad Especial.

SI NO: Si no pueden ejecutarse las instrucciones para Concentración, ejecuta en su lugar Roderigue Hortalez et cie (8.6.3).

8.6.5 Marcha Francesa. Si se ha jugado la carta TRATADO DE ALIANZA, los franceses no seleccionaron Concentración ni Roderigue Hortalez et cie y los cubos + Líderes de la Rebelión no superan a las fichas británicas en una casilla que contenga de ambos, los franceses Marchan (3.5.4) de la siguiente manera:

- Mientras ejecutas los puntos posteriores, no pierden el Control de la Rebelión.
- Dentro de esa restricción, Marcha con tantos Regulares franceses y Continentales como sea posible para añadir Control de la Rebelión, primero en Ciudades, después Colonias, dentro de eso primero en casillas con fichas británicas.
- Marcha entonces con cualquier número de Regulares franceses que no estén adyacentes a una casilla con fichas británicas hacia los británicos más cercanos.
- Si nada de lo anterior es posible, Marcha con un Regular francés a una casilla que tenga fichas tanto patriotas como británicas.

Ejecuta entonces una Actividad Especial: Escaramuza (8.6.3) o, si eso no es posible Preparar la Guerre (8.6.3) o, si tampoco es posible, Presión Naval (8.6.3). Si nada de esto es posible, no ejecutes Actividad Especial.

SI NO: Si no es posible mover mediante la Marcha, los franceses se Concentran (8.6.4).

8.6.6 Batalla Francesa. Si se ha jugado el TRATADO DE ALIANZA y los franceses no seleccionaron Concentración, Marcha o Roderigue Hortalez et cie, y los cubos de la Rebelión más Líder superan a las fichas británicas en al menos una casilla que tenga ambas, los franceses ejecutan Batalla (3.5.5) de la siguiente manera:

- Selecciona todas las Casillas que tengan fichas francesas y británicas en las que el Nivel de Fuerza de la Rebelión (incluyendo Continentales si es posible) más los Modificadores a la batalla excedan al Nivel de Fuerza de los Realistas más modificadores a la Batalla. Dentro de eso, selecciona la casilla con mayor Población primero. Si no hay tales casillas, cancela la Orden de Batalla y ejecuta en su lugar Marcha (8.6.5).
- Ejecuta entonces una Actividad Especial: Presión Naval (8.6.3) o, si eso no es posible, Escaramuza (8.6.3) en una casilla no seleccionada para Batalla o, si tampoco es posible, Preparar la Guerre (8.6.3). Si nada de esto es posible, no ejecutes Actividad Especial.

Nota: El orden en el que se intentan las Actividades Especiales es diferente para la Batalla al de otras Órdenes francesas.

- Resuelve entonces las Batallas en todas las casillas seleccionadas.

Por cada casilla en la que el bando de la Rebelión Triunfe (3.6.8), los patriotas ejecutan una Orden de Reagrupamiento gratuita (8.5.2) en una casilla. Por cada Ciudad en la que la Rebelión Triunfe, los franceses pueden mover cualquier número de Bloqueos de esa Ciudad a otra Ciudad que tenga más Apoyo.

8.6.7 Abastecimiento Francés. Los franceses pagan un Recurso por cada casilla en la que mover Regulares franceses cambiaría el Control. Dentro de estas, paga primero en donde los británicos podrían si no Recompensar la Lealtad, después las que tengan más Población. En todas las demás casillas en las que se necesite Abastecimiento, mueve fichas francesas al Fuerte patriota más cercano (o, si no hay, a Disponibles).

8.6.9 Redespliegue de Líder Francés. Redespliega el Líder francés (6.5.2) en una casilla que tenga tanto Regulares como Continentales si es posible, dentro de eso a la casilla con más Regulares franceses.

8.6.10 Deserción de Leales. Elimina un Tory para cambiar el mayor Control posible, después elimina al último Tory de la casilla con más Población que no esté ya en Apoyo Activo, después al azar.

8.6.11 GOLPE BRILLANTE Francés. Los franceses Sin Jugador usarán su carta de GOLPE BRILLANTE si se ha jugado el Evento TRATADO DE ALIANZA, el Líder francés está en una casilla con cuatro o más Regulares franceses y la Facción de algún jugador es la 1ª Elegible o los británicos juegan su carta de GOLPE BRILLANTE.

8.7 Acciones de los Indios Sin Jugador
Cuando los indios Sin Jugador son la 1ª o 2ª Elegible, ignorarán el Evento si hay una espada bajo el Símbolo de la Facción india. Si no es así, si son Elegibles para jugar el Evento, comprueba si hay Instrucciones de Evento relevantes (8.3.1), y ejecuta el Evento si al menos se cumple una de las siguientes condiciones:

- La Oposición supera al Apoyo, y el Evento modificará la Oposición y/o el Apoyo a favor del bando Realista (incluyendo reducir el INF).
- El Evento tiene lugar en al menos un Poblado indio o consigue una Reunión gratuita. (Si es así, coloca el Poblado en una casilla que ya tenga Partidas de Guerra si es posible).
- El Evento elimina un Fuerte patriota.
- Hay al menos cuatro Poblados indios en el mapa, el Evento es Efectivo (8.3.3), y sale cinco o más en un D6.

Si los indios no juegan el Evento, ejecutan una Orden con Actividad Especial.

8.7.1 Incursión. Si los indios van a ejecutar Orden y Actividad Especial y 1D6 no excede de la Oposición, ejecuta Incursión (3.4.4) en hasta tres casillas de la siguiente manera:

- Ejecuta Incursión en Colonias con Oposición con Partidas de Guerra Ocultas o adyacentes a ellas (o hasta a dos casillas de Dragging Canoe), primero donde sería posible Saquear después de un movimiento de Incursión, después en cualquier otro sitio, dentro de cada en las casillas con mayor Población.
- Mientras ejecutas los siguientes puntos, no quites a la última Partida de Guerra de una casilla con Poblado.
- Mueve una Partida de Guerra Oculta a cada objetivo de Incursión que no tenga ya al menos una, o donde las Partidas de Guerra no superen a las fichas de la Rebelión.
- Si los Recursos llegan a cero durante la Orden de Incursión, Saquea (o, si eso no es posible, Comercia) antes de completar la Orden de Incursión.
- Si no es posible la Incursión, ejecuta en su lugar Reunión (8.7.2).

Si no se usó ninguna Actividad Especial durante la Incursión, ejecuta en su lugar Sendero de Guerra después de la Incursión o, si no es posible, Comercio.

SAQUEO: Ejecuta Saqueo (4.4.3) en una casilla de Incursión con más Partidas de Guerra que fichas de la Rebelión, dentro de eso en la que tengan más Población.

SENDERO DE GUERRA: Si los Recursos indios son 0, ejecuta comercio en su lugar si es posible. Si no, ejecuta Sendero de Guerra en una casilla, primero para eliminar un Fuerte patriota, después para eliminar la mayor cantidad de fichas de la Rebelión posible según 8.1.2, dentro de eso primero en una provincia que tenga al menos un Poblado, después al azar.

COMERCIO: Si hay Partidas de Guerra Ocultas en cualquier Poblado, primero requiere Recursos a los británicos (si los británicos son una Facción Sin Jugador, véase 8.4.6 para los resultados). Si los británicos no dan Recursos, entonces

Comercia en la casilla con Poblado con más Partidas de Guerra Ocultas para ganar un Recurso.

8.7.2 Reunión. Si los indios no seleccionaron Incursión, y Reunión colocaría dos o más Poblados o en una tirada de D6 sale menos que el número de Partidas de Guerra Disponibles, o los indios seleccionaron una Orden de Incursión o de Marcha pero no pudieron ejecutarla, ejecuta Reunión (3.4.1) en hasta cuatro casillas de la siguiente manera:

- Coloca un Poblado en cada casilla que tenga sitio para uno y al menos tres Partidas de Guerra (al menos dos Partidas de Guerra si Cornplanter está en la casilla), primero en la casilla con el Líder indio.
- Coloca entonces Partidas de Guerra en los Poblados, primero donde hayan fichas enemigas, después donde no hayan Partidas de Guerra Ocultas, después con el Líder indio, después al azar.
- Después, si hay Poblados Disponibles, coloca Partidas de Guerra en hasta dos casillas con sitio para un Poblado, primero donde hayan ya exactamente dos Partidas de Guerra, después donde haya exactamente una Partida de Guerra, después al azar.
- Después, si ya no hay Partidas de Guerra Disponibles pero se han seleccionado menos de cuatro casillas para Reunión, ejecuta Reunión en una casilla con Poblado adicional para mover todas las Partidas de Guerra adyacentes posibles sin aumentar el Control de la Rebelión, después dale la vuelta a todas las Partidas de Guerra de esa casilla a Ocultas.

Tras la Orden, ejecuta la Actividad Especial Sendero de Guerra (8.7.1) o, si no es posible, Comercia. Si tampoco es posible, no ejecutes Actividad Especial.

SI NO: Si no es posible Reunión, los indios Marchan en lugar de eso (8.7.3) o, si tampoco es posible, Pasan (2.3.3)

8.7.3 Marcha. Si los indios no seleccionaron Incursión ni Reunión y ninguna casilla tiene tanto Partidas de Guerra como Regulares británicos, o si los indios seleccionaron una Orden de Exploración o de Reunión pero no pudieron ejecutarla, los indios Marchan

(3.4.2) hasta a tres casillas de la siguiente manera:

- Marcha primero con Partidas de Guerra Ocultas, después Activas, sin mover a la última Partida de Guerra de ninguna casilla de Poblado ni añadir Control de la Rebelión.
- Si al menos hay Disponible un Poblado, Marcha primero para meter 3+ partidas de Guerra en una casilla Neutral o Pasiva adicional con sitio para un Poblado (sin perder tales casillas que ya existan).
- Marcha entonces para eliminar tanto Control de la Rebelión como sea posible, primero en casillas sin Apoyo Activo.

SI NO: Si no es posible la Marcha, los indios ejecutan entonces Reunión (8.7.2) o, si tampoco es posible, Pasan (2.3.3)

Si se realizó algún movimiento de Marcha, ejecuta Sendero de Guerra (8.7.1) o, si no es posible, Comercia.

8.7.4 Exploración. Si los indios no seleccionaron ni Incursión ni Reunión, y al menos una casilla tiene tanto Regulares británicos como al menos una Partida de Guerra, Exploran (3.4.3) en una casilla de la siguiente manera:

- Mueve una Partida de Guerra y la mayor cantidad de Regulares y Tories posible sin perder el Control británico ni añadir Control de la Rebelión de la casilla original, primero a una casilla con Fuerte patriota, después a una casilla con Poblado y fichas enemigas, después para eliminar el mayor Control de la Rebelión posible.
- Ejecuta Escaramuza en la casilla de destino para eliminar un Fuerte patriota si es posible, si no, para eliminar la mayor cantidad de fichas enemigas posible.

Si se realizó una Exploración, ejecuta Sendero de Guerra (8.7.1) o, si no es posible, Comercia.

SI NO: Si no es posible Exploración, ejecuta Marcha (8.7.3) en su lugar.

8.7.5 Abastecimiento Indio. Por cada Colonia que tenga Partidas de Guerra pero no Poblado, paga un Recurso por Abastecimiento indio, primero si mover las Partidas de Guerra añadiría Control de la Rebelión, después donde Reunión permitiría

colocar un Poblado. Si los Recursos indios se agotan o ninguna de las anteriores condiciones se cumple, mueve las Partidas de Guerra de esa Colonia a la casilla con Poblado más cercana.

8.7.6 Deserción de Patriotas. Elimina la primera Milicia y Continental primero de casillas con Poblados, después para eliminar el Control de la Rebelión, después para eliminar al último patriota de ese tipo en una casilla, después al azar.

8.7.7 Redespliegue de Líder Indio. Redespliega a Brant o a Dragging Canoe a la casilla con más Partidas de Guerra. Redespliega a Cornplanter a una Provincia Neutral o Pasiva con dos o más Partidas de Guerra y sitio para un Poblado; si no existe tal Provincia, Redesplégalo a la casilla con más Partidas de Guerra.

8.7.8 GOLPE BRILLANTE Indio. Los indios Sin Jugador usarán la carta de GOLPE BRILLANTE si se ha jugado el Evento TRATADO DE ALIANZA, el Líder indio está en una casilla con tres o más Partidas de Guerra, y la Facción de cualquier jugador es la 1ª Elegible o una Facción Rebelde juega una carta de GOLPE BRILLANTE que no sea TRATADO DE ALIANZA.

8.7.9 Defensa en Batalla. Si los indios son los Defensores en una Batalla en una casilla con al menos un Poblado, Activa todas las Partidas de Guerra Ocultas menos 1.

8.8. Victoria con Un Jugador

Un jugador en solitario juega con una Facción contra tres Facciones Sin Jugador, o con los británicos e indios juntos, o con los patriotas y franceses juntos (1.5), siendo las restantes Facciones Sin Jugador. Un jugador que lleva dos Facciones juntas usa el margen de victoria (7.3) menor de esas dos Facciones.

Para tener éxito, el jugador debe evitar que gane ninguna Facción Sin Jugador durante las Rondas de Cuarteles de Invierno y tener el margen o márgenes de victoria más altos tras la Ronda final. El jugador en solitario nunca gana durante una Fase de Victoria (6.1, 7.2).

Opción de Dificultad con Un Jugador

Para un mayor desafío sean cuales sean el escenario o las Opciones de Eventos de Período (2.1) seleccionados, a partir de la segunda Ronda de Cuarteles de Invierno, el jugador también debe evitar tener un margen de victoria menor con cualquier Facción de Jugador que cualquier Facción Sin Jugador durante cada Fase de Victoria.

Victoria de Facciones Sin Jugador: Si el jugador no consigue evitar tal resultado, la Facción Sin Jugador con el margen de victoria mayor (los franceses si hay empate, después los indios, después los patriotas) gana la Guerra de la Independencia:

- **Si son los franceses:** Vive la France! Aunque el tesoro francés está casi vacío, la intervención eficaz francesa en América ha tenido un alto coste para Gran Bretaña. Francia reemplaza a Gran Bretaña como potencia dirigente tanto en Europa como en las colonias... al menos hasta que el malestar en su nación aumente demasiado.

- **Si son los patriotas:** ¡La libertad es nuestra! Los Estados Unidos de América han conseguido su independencia y aplastado a sus vecinos indios. En los siguientes años, arrasarán a lo ancho de todo el continente y acabarán reemplazando a los británicos como potencia principal a nivel mundial... pero ese momento aún está lejos en el futuro.

- **Si son los indios:** ¡Línea de Proclamación confirmada! Con las colonias bajo firme control gracias a los esfuerzos combinados de británicos e indios, el Rey Jorge y su Parlamento garantiza los derechos de las naciones nativas de América y de los territorios al oeste de la Línea de Proclamación de 1763. Aunque las escaramuzas y las incursiones continuarán, la frontera permanecerá fija en los Apalaches durante varias décadas antes de que la presión de la población comience a dirigirse de nuevo hacia el oeste.

- **Si son los británicos:** ¡John Bull triunfante! Con los franceses y los patriotas completamente derrotados, Bretaña es realmente Grande y ocupa el que es su lugar por derecho como potencia dirigente en el mundo. Sus aliados indios pronto son olvidados y los colonos presionarán de nuevo hacia el oeste, pero bajo la Union Jack, y no bajo la bandera estrellada.

Empate o Victoria del Jugador: Si el jugador sobrevive a la Ronda final, resta el margen de Facción Sin Jugador más alto del margen de victoria menor del jugador para calibrar el resultado. Una diferencia de 5 o menos es un punto muerto; seis o más es una victoria para la Facción o Facciones del jugador.

• **1 a 5:** ¡La lucha continúa! Aunque todos los bandos están agotados económicamente, ninguno desea rendirse. La guerra en las Américas continuará hasta que una de las potencias europeas se vea envuelta en una guerra más cercana a su hogar y se vea obligada a retirar sus fuerzas.

• **6 o más, el Jugador lleva a los patriotas y/o a los franceses:** ¡Secesión conseguida! Estados Unidos es reconocida como una nación independiente y pronto se expandirá hacia el oeste a expensas de las naciones nativas y de otros europeos.

• **6 o más, el Jugador lleva a los británicos y/o a los indios:** ¡Rebelión derrotada! La Corona Británica reestablece el firme control sobre sus colonias. La expansión hacia el oeste se ve retrasada por tratados tanto con las naciones nativas como con otras colonias europeas.

EJEMPLO: Un jugador en solitario con los británicos/indios usando la Opción de Dificultad para un jugador evita la victoria de las Facciones Sin Jugador manteniendo los márgenes de victoria de británicos e indios iguales o superiores a los márgenes de los patriotas y los franceses en todas las Fases de Victoria posteriores a la primera carta de CUARTELES DE INVIERNO. Al final de la partida, el Apoyo es de 27, la Oposición de 24, las BAB de 10, las BAR de 14, y los indios tienen siete Poblados y los patriotas cinco Fuertes en el mapa. Los márgenes de victoria son:

Británicos: $27-24+14-10 = 7$

Indios: $27-24+(7-5-3) = 2$

Patriotas: $24-27+(5+3-7) = -2$

Franceses: $24-27+10-14 = -7$

Puesto que el jugador controla dos Facciones, compara el menor de sus dos márgenes de victoria (el de 2 de los indios) con el mayor margen de victoria de la Rebelión (el -2 de los patriotas). La diferencia es de 4, así que el resultado es un punto muerto: aunque los británicos han derrotado a los franceses de manera decisiva en la escena mundial, los patriotas sólo han sido subyugados temporalmente y la revuelta volverá a estallar en cuanto los británicos se distraigan de nuevo debido a conflictos internacionales.

FUERZAS DISPONIBLES (1.4.4)				
<i>(En total, antes del despliegue)</i>				
	BRITÁNICOS	INDIOS	PATRIOTAS	FRANCESES
Regulares	25			15
Tories	25			
Partidas de Guerra		15		
Continetales			20	
Milicias			15	
Fuertes	6		6	
Poblados		12		
Escuadrones/Bloqueos				3
Líderes	Gage Howe Clinton	Brant Cornplanter Dragging Canoe	Washington	Rochambeau Lauzun

ÍNDICE DE TÉRMINOS CLAVE

Activa: Milicia o Partida de Guerra con su cara con el símbolo hacia arriba: vulnerable a la Batalla. Los Cubos, Fuertes y Poblados siempre están Activos. (1.4.3)

Activar: Darle la vuelta a una Milicia o Partida de Guerra a su cara Activa, o dejarla así si ya está Activa. (1.4.3)

Actividades Especiales: Acciones que acompañan a las Órdenes; la mayoría no cuestan Recursos y son exclusivas de una Facción. (4.0)

Adyacente: Las casillas que están las unas al lado de las otras a efectos del movimiento o de Eventos. (1.3.6)

Agitación: Orden que coloca marcadores de Propaganda en una Ciudad o Colonia a la vez que la modifica hacia Oposición Activa. (3.3.4, 6.4.1)

Amigos: Efectivos del bando que ejecuta la acción. (1.5.2)

Apilamiento: Límite de fichas que pueden ocupar una casilla. (1.4.2)

Apoyo: Estatus de la población de una casilla a favor de los británicos. (1.6)

Apoyo Total: La Población en Apoyo Pasivo más el doble de la Población en Apoyo Activo. (1.6.3)

Asociada: Orden necesaria para una Actividad Especial. (4.1.1)

Atacante: La Facción que inicia la Batalla. (3.6.2)

Bajas: Regulares franceses, Regulares Británicos, Tories, Fuertes y Continentales eliminados debido a Batalla, Escaramuza, Partisanos, Sendero de Guerra y ciertos eventos. (1.6.4)

Bajas Acumulativas Británicas (BAB): Total Acumulativo de cubos y Fuertes británicos eliminados y enviados a Bajas. (1.6.4)

Bajas Acumulativas de la Rebelión (BAR): Total Acumulativo de Regulares franceses, Continentales y Fuertes patriotas eliminados y enviados a Bajas. (1.6.4)

Bando: O bien la Rebelión (patriotas y franceses) o los Realistas (británicos e indios). (1.5)

Batalla: Orden que puede eliminar fichas Enemigas al coste potencial de perder fichas Amigas. (3.6, 3.2.4, 3.3.3, 3.5.5)

Bloqueo: El impacto de la Intervención Naval Francesa en una Ciudad, reduciendo la Población a cero en ciertas circunstancias, y limitando algunas Órdenes mientras está vigente. (1.9)

Británicos: Una Facción que representa a las fuerzas e intereses del Imperio Británico que gobernaba las Colonias. (1.0, 1.5)

Campaña: Serie de cartas de Evento que llevan a una ronda de CUARTELES DE INVIERNO (6.0)

Capacidad de Líder: Capacidad particular de cada Líder que puede influir en el juego. (1.10)

Casilla: Área del mapa que contiene fichas en juego: Provincia o Ciudad. (1.3.1)

Causa Común: Orden británica que permite a los británicos usar Partidas de Guerra como si fueran Tories. (4.2.1)

Cilindro: Ficha para señalar los Recursos o la Elegibilidad de una Facción. (1.4, 2.2)

Ciudad: Tipo de casilla: áreas urbanas. (1.3.3)

Colocar: Mover una ficha de Disponibles al mapa. (1.4.1)

Colonia: Provincias que representan las trece Colonias británicas (1.3.5)

Comercio: Actividad Especial india para proporcionar Recursos. (4.4.1)

Concentración: Orden británica y francesa para colocar o reagrupar fichas. (3.2.1, 3.5.3)

Continental: Ficha de fuerza Controlada por los patriotas especializada en Marcha, Batalla y Escaramuza. (1.4)

Control: Posesión de más fichas en una Provincia o Ciudad por parte de un Bando que el otro Bando, que se señala instantáneamente para los británicos o la Rebelión durante la Fase de Control (los indios por sí solos no pueden Controlar). (1.7)

Coste: Recursos que deben entregarse para una Orden. (3.1)

CUARTELES DE INVIERNO: Cartas que causan que la partida se detenga y Rondas del mismo nombre que incluyen comprobaciones de victoria, adquisición de Recursos y otras funciones periódicas varias. (2.4, 6.0)

Cubo: Ficha de Regular, Continental o Tory. (1.4)

Defensor: El Bando que se opone al Atacante. (3.6.2)

Deserción: Fase de la ronda de CUARTELES DE INVIERNO en la que ciertas fichas deben ser eliminadas y enviadas a Disponibles. (6.6)

Despliegue: Disposición inicial de Fuerzas. (2.1, páginas 46, 50-53)

Disponibles: Fichas de fuerzas en las casillas de almacenamiento que pueden ser colocadas. (1.4.1)

Ejecutar: Llevar a cabo un Evento o realizar una Orden o Actividad Especial. (2.3)

Elegible: Facción que puede ejecutar un Evento u Orden: según el orden de Facciones, 1ª y 2ª Elegible. (2.3.1-.2)

Eliminar: Retirar del mapa (Fuerza a Disponibles). (1.4.1)

En la casilla: Requisito para algunas Capacidades de Líder que precisan que el Líder esté en la casilla que se beneficia de la Capacidad. (1.10)

Enemigos: Efectivos del otro Bando oponente de la Facción ejecutora. (1.5.2)

Escaramuza: Una Actividad Especial para eliminar fichas Enemigas. (4.2.2, 4.3.3, 4.5.2)

Escuadrón: Reverso de la ficha de Bloqueo; se usa cuando la ficha se coloca en las Indias Occidentales. (1.9)

Evento: Carta con orden de Facciones y texto que una Facción puede ejecutar. (2.3, 5.0)

Eventos Inefectivos: Regla por la cual las Facciones Sin Jugador evitan un Evento que no tiene efecto. (8.1, 8.3.3)

Exceso: Casillas y marcadores para ayudar a gestionar los casos de exceso de fichas. (1.3.8)

Explorar: Orden india que permite a los indios mover unidades británicas que estén con Partidas de Guerra indias. (3.4.3)

Facción: Rol de un Jugador o No Jugador: británicos, patriotas, indios, franceses. (1.5)

Facción Sin Jugador: Facción controlada por el juego. (1.5, 8.0)

Fase: Segmento de una Ronda de CUARTELES DE INVIERNO. (6.0)

Fecha de Llegada: La Ronda de CUARTELES DE INVIERNO durante la cual ciertas unidades británicas se mueven de No Disponibles a Disponibles según las instrucciones del escenario. (6.5.3)

Ficha: Unidad de Fuerza: Regulares, Tories, Partidas de Guerra, Continentales, Milicia, Poblados y Fuertes (no marcadores como los de Líderes o los de Bloqueos). (1.4)

Final: Última Ronda de CUARTELES DE INVIERNO (según define el escenario), final de la partida. (2.4.1, 7.3)

Franceses: Una Facción que representa las fuerzas e intereses del Reino de Francia. (1.0, 105)

Fuerte: Fichas mayoritariamente inmóviles que afectan a la Concentración, Reagrupamiento, Recurso y Victoria, entre otras funciones. (1.4)

Fuerzas: Regulares, Tories, Partidas de Guerra, Continentales, Milicia, Poblados y Fuertes (fichas). (1.4)

Ganador (Batalla): El Bando de una Batalla que pierde menos fichas, a menos que un Bando quede eliminado, en cuyo caso el Bando superviviente es el ganador. El Defensor es el ganador si hay empate. Ninguno si ambos Bandos son eliminados. (3.6.8)

Girar/Dar la Vuelta: Cambiar una Milicia o Partida de Guerra de Oculta a Activa o viceversa. (1.4.3)

GOLPE BRILLANTE: Carta de Evento de la que una Facción dispone y que puede usar para Superar la carta de Evento activa. (2.3.8)

Gratuita: Orden o Actividad Especial por medio de Evento que no cuesta Recursos a ninguna Facción implicada ni afecta a la Elegibilidad. (2.3.6, 3.1.2, 5.3)

Guarnición: Orden británica para desplegar en Ciudades. (3.3.2)

Incursión: Orden de los indios para reducir la Oposición. (3.4.4)

Indias Occidentales: Una casilla de almacenamiento que no entra en juego hasta que se juega TRATADO DE ALIANZA (TDA). (1.3.7)

Indios: Una Facción que representa a las muchas tribus indias activas durante la Revolución Americana. (1.0, 1.5)

Intervención Naval Francesa: Tabla que señala el Nivel de Intervención Francesa (INF) y de los Bloqueos. (1.9)

Líder: Líderes de Facción que pueden influir en las Órdenes y en otras actividades. (1.10, 6.5.1)

Marcha: Orden para mover unidades y Activar Milicias o Partidas de Guerra. (3.2.3)

Margen de Victoria: Cálculo, único de una Facción, de la cercanía a su Condición de Victoria. (7.2)

Milicia: Fichas de Fuerza dirigidas por los patriotas (1.4)

Modificadores: Modificaciones a las fichas eliminadas en una Orden de Batalla. (3.6.4, 3.6.6)

Modificar: Cambiar el Apoyo/Oposición de una casilla. (1.6.1)

Movilización de Agentes Franceses: Orden francesa para colocar a ciertas fichas patriotas. (3.5.1)

Neutral: Casilla que no tiene ni Apoyo ni Oposición. (1.6.1)

Nivel: Estatus del Apoyo/Oposición de una casilla. (1.6.1)

Nivel de Bajas: Total de todos los dados que se tiraron en Batalla y Modificadores incluidos para el Bando Enemigo. (3.6.4)

Nivel de Fuerza: Un cálculo de las fichas de un Bando durante una Batalla que determina cuántos dados se tiran para determinar el Nivel de Bajas. (3.6.3)

No Controlada: Una Ciudad o Provincia que no tiene Control ni británico ni de la Rebelión. (1.7)

No Disponibles: Casilla para ciertas unidades francesas y británicas antes de que los británicos muevan las suyas de acuerdo con su Fecha de Llegada programada o los franceses muevan las suyas a Disponibles con Preparar la Guerre. (1.3.9, 1.4.1, 4.5.1)

No Elegible: Facción que se salta en el Orden de las Facciones. (2.3.1-.2)

Objetivo: Bando, Facción o ficha Enemiga que es el objeto de una Orden, Actividad Especial o Evento. (3.1, 4.1)

Oculta: Milicia o Partida de Guerra con la cara del símbolo bocabajo: capaz de realizar Incursiones o Agitación, por ejemplo. (1.4.3)

Oposición: Estatus de la población de una casilla en contra de los británicos. (1.6)

Oposición Total: La Población en Oposición Pasiva más el doble de la Población en Oposición Activa. (1.6.3)

Orden (Ord): Acción básica que una Facción ejecuta con sus Fuerzas. (3.0)

Orden de Facciones: Símbolos en las cartas que determinan la 1ª y 2ª Elegibles. (2.3.2)

Orden Limitada (OrdLim): Una Orden de un jugador que se ejecuta en una sola casilla (de destino), sin Actividad Especial. (2.3.5)

Partida de Guerra: Fichas de fuerza dirigidas por los indios. (1.4)

Partisanos: Actividad Especial de los patriotas que elimina fichas Enemigas. (4.3.2)

Pasar: Rechazar ejecutar un Evento u Orden cuando se está Elegible. (2.3.3)

Pasiva: Ciudad o Provincia con Apoyo u Oposición reservados. (1.6.1)

Patriotas: Una Facción que representa las fuerzas e intereses de la gente de las Colonias que se han rebelado. (1.0, 1.5)

Peón: Ficha para designar las casillas seleccionadas para Órdenes (negros) o Actividades Especiales (grises). (3.1.1)

Perdedor: El bando contrario al Ganador en una Batalla. (3.6.8)

Persuasión: Actividad Especial de los patriotas para aumentar los Recursos. (4.3.1)

Población (Pob): Representación de la población de una Provincia o Ciudad, de 50.000 a 100.000 personas por punto. (1.3.2-.3)

Poblado: Fichas de Fuerza de los indios mayoritariamente inmóviles que afectan a Reunión, Recursos y Victoria, entre otras funciones. (1.4)

Preparativos Franceses: Regulares y Escuadrones/Bloqueos franceses Disponibles más BAB. Si son más de 15, los franceses pueden jugar TDA. (2.3.9)

Preparar la Guerre: Una Actividad Especial francesa que permite a los franceses mover fichas de No Disponibles a Disponibles. (4.5.1)

Presión naval: Actividad Especial británica y francesa para cambiar el nivel de Intervención Naval Francesa (INF). (4.2.3, 4.5.3)

Prioridades: Reglas que guían a las Facciones Sin Jugador. (8.0)

Propaganda: Marcador que deja una Orden de Agitación en una Ciudad o Provincia. (3.3.4)

Provincia: Tipo de casilla que representa áreas rurales. (1.3.2)

Realistas: Facciones británica e india. (1.5)

Reagrupamiento: Fase de la Ronda de CUARTELES DE INVIERNO en la que los británicos mueven cubos. (6.5)

Rebelión: Facciones patriota y francesas. (1.5)

Recompensar Lealtad: Acción británica para aumentar el Apoyo. (3.2.1, 6.4.1)

Recursos: Medios de las Facciones para llevar a cabo las Órdenes y otras acciones. (1.8)

Reinicio: Fase de la Ronda de CUARTELES DE INVIERNO para preparar la siguiente carta. (6.7)

Reemplazar: Cambiar fichas entre Disponibles y el mapa. (1.4.1)

Regulares: Fichas de Fuerza británicas y francesas especializadas en Marcha, Batalla y Escaramuza. (1.4)

Reserva India: Provincias fuera de las Colonias (Quebec, Northwest, Southwest, y Florida). (1.3.4)

Reunión: Orden india para colocar o reagrupar fichas. (3.4.1)

Roderigue Hortalez et Cie: Orden francesa para proporcionar Recursos a los patriotas. (3.5.2)

Saqueo: Actividad Especial de los indios para coger Recursos de los patriotas después de una Orden de Incursión. (4.4.3)

Seleccionar: Elegir las localizaciones y objetivos de una acción. (3.1, 3.1.1, 4.1, 5.1)

Sendero de Guerra: Actividad Especial de los indios que elimina fichas Enemigas. (4.4.2)

Siempre Neutral: Las cuatro casillas de Reservas Indias y las Indias Occidentales nunca están en Apoyo ni en Oposición. (1.6.2)

Sin Sombrear: Primera opción de texto de un Evento de Uso Dual, a menudo pro-Realista. (5.2)

Sombreado: Segunda opción de texto de un Evento de Uso Dual, a menudo pro-Rebelión. (5.2)

Superar: Superar es el acto de jugar la carta de GOLPE BRILLANTE de una Facción para cancelar una carta de GOLPE BRILLANTE que se acaba de jugar. (2.3.8)

TDA: Abreviatura de TRATADO DE ALIANZA. (2.3.9)

Tory: Fichas de fuerzas lideradas por los británicos que representan a las fuerzas leales al Rey. (1.4)

Tratado de Alianza (TDA): La carta que juegan los franceses para entrar en la guerra. Se trata como una carta de GOLPE BRILLANTE y puede jugarse bajo ciertas circunstancias. (2.3.9)

Triunfo: Una modificación en el Apoyo o la Oposición para el Bando que gana una Batalla. (3.6.8)

Unidades: Regulares, Tories, Partidas de Guerra, Continentales y Milicia, pero no Fuertes o Poblados. (1.4)

Uso Dual: Evento con dos efectos alternativos. (5.2)

DESPLIEGUE (2.1)

En General

Elige un Escenario y cualquier opción de Facción Sin Jugador (1.5, 8.0), Se Acerca el Invierno (2.3.7) o Eventos de Período que desees. Prepara el mazo según las siguientes instrucciones y el Escenario. Dale a cada jugador un desplegable de Facción y asigna a los jugadores sus Facciones (1.5 o véase 8.0 para las opciones con Facciones Sin Jugador).

2 Jugadores: Británicos e indios (Realistas) contra patriotas y franceses (Rebelión)

3 Jugadores: Británicos e indios (Realistas) contra patriotas contra franceses, o patriotas y franceses (Rebelión) contra británicos contra indios.

4 Jugadores: Una Facción cada uno: británicos, indios, patriotas y franceses.

Nota: En los Escenarios de 1775 y 1776, la Facción francesa juega de manera diferente a la de cualquier otra Facción de la Serie COIN; si hay algún jugador que no esté preparado para aumentar sus fuerzas fuera del mapa, financiar e influir en eventos durante una o dos Campañas, no debería jugar con los franceses o debería elegir el Escenario de 1778.

Coloca las Fuerzas Disponibles/No Disponibles de cada jugador en las casillas de almacenamiento adecuadas (1.4.1) y todos los marcadores en un montón o receptáculo al alcance de todos. Ten a mano las restantes hojas de ayuda. Prepara el tablero según el Escenario, colocando las fuerzas y marcadores según se describa.

Preparación del Mazo

Separa las ocho cartas de CUARTELES DE INVIERNO, las cinco cartas de GOLPE BRILLANTE (una para cada Facción más la carta TRATADO DE ALIANZA para los franceses), y baraja las otras 96 cartas de Evento. Coloca o retira cartas de CUARTELES DE INVIERNO según se especifique. A menos que las instrucciones del Escenario lo indiquen de otra manera, pasa las cinco cartas de GOLPE BRILLANTE al jugador pertinente.

- Baraja y reparte al azar 10 cartas de Evento (por Período, si lo desees) en mazos iguales

según especifique el Escenario. Baraja una carta de CUARTELES DE INVIERNO con las últimas 4 cartas de cada mazo y pon esas cinco cartas en el fondo del mazo. Apila un mazo encima del otro para formar un mazo de robo donde todos los jugadores pueden verlo. El mazo de 1775 será el primero en el Escenario de 1775, el mazo de 1776 será el primero en el Escenario de 1776, y el mazo de 1778 será el primero en el Escenario de 1778.

- Deja a un lado las restantes cartas de Evento. No se usarán y no pueden ser inspeccionadas.

Opción de Eventos de Período

Si se desea, para que los eventos sean similares a los de los Períodos históricos que se cubren, selecciona las cartas de Evento por Escenario de la siguiente manera:

Largo: 1775-1780

Un Pueblo Numeroso y Armado. Reparte las cartas de evento en dos mazos de 10 cartas solamente de entre aquellas señaladas “’79-’80”, después dos mazos de 10 cartas solamente de entre aquellas señaladas “’77-’78”, y después en dos mazos de 10 cartas solamente de entre aquellas señaladas “’75-’76”. Selecciona al azar una carta de CUARTELES DE INVIERNO parada cada mazo y barájala con las cuatro últimas cartas de cada mazo y coloca esas cinco cartas al final del mazo. Prepara cada mazo individualmente y entonces apila los seis uno sobre otro de manera que las fechas más tardías queden en el fondo y acabando finalmente con el primer mazo ’75-’76 arriba del todo.

Medio: 1776-1779

Los británicos vuelven a Nueva York. Reparte las cartas de evento en dos mazos de 10 cartas solamente de entre aquellas señaladas “’79-’80”, después dos mazos de 10 cartas solamente de entre aquellas señaladas “’77-’78”, y después en dos mazos de 10 cartas solamente de entre aquellas señaladas “’75-’76”. Selecciona al azar una carta de CUARTELES DE INVIERNO parada cada mazo y barájala con las cuatro últimas cartas de cada mazo y coloca esas cinco cartas al final del mazo. Prepara cada mazo individualmente y entonces apila los cuatro uno sobre otro de manera que las fechas más

tardías queden en el fondo y acabando finalmente con el primer mazo '75-'76 arriba del todo.

Corto: 1778-1780

La Campaña en el Sur. Reparte las cartas de evento en dos mazos de 10 cartas solamente de entre aquellas señaladas "'79-'80", después dos mazos de 10 cartas solamente de entre aquellas señaladas "'77-'78". Selecciona al azar una carta de CUARTELES DE INVIERNO parada cada mazo y barájala con las cuatro últimas cartas de cada mazo y coloca esas cinco cartas al final del mazo. Prepara cada mazo individualmente y entonces apila los tres uno sobre otro de manera que las fechas más tardías queden en el fondo y acabando finalmente con el primer mazo '77-'78 arriba del todo.

Nota: Hay 32 cartas "'79-'80", 32 cartas "'77-'78", y 32 cartas "'75-'76".

ESCENARIOS (2.1)

Un Pueblo Numeroso y Armado

1775 a 1780; Duración Larga

Preparación del Mazo: La carta de GOLPE BRILLANTE TRATADO DE ALIANZA (nº109) no se ha jugado y está disponible para los franceses. El resto de cartas de GOLPE BRILLANTE se han distribuido.

Prepara y apila las Campañas de 1775, 1776, 1777, 1778, 1779 y 1780. (Consulta la página 50 para la preparación.)

Recursos: Británicos 6, Patriotas 3, Franceses 5, Indios 0

Apoyo: 4

Oposición: 4

Bajas Acumulativas Británicas: 0

Bajas Acumulativas de la Rebelión: 0

Preparativos Franceses: 0

Disponibles:

Británicos: 7 Regulares, 7 Tories, 3 Fuertes
Patriotas: 19 Continentales, 11 Milicias, 5 Fuertes

Franceses: *Rochambeau*

Indios: 9 Partidas de Guerra, 12 Poblados

No Disponibles:

Británicos: 12 Regulares, 12 Tories

Franceses: 15 Regulares, 3 Escuadrones/
Bloqueos

Fecha de Llegada de los Británicos:

Primera Ronda de Cuarteles de Invierno (Después de 1775)

• 6 Regulares, 6 Tories

Segunda Ronda de Cuarteles de Invierno (Después de 1776)

• 6 Regulares, 6 Tories

Quebec City: Control Británico, Apoyo Pasivo

-Británicos: 1 Regular, 1 Tory

Boston: Control Británico, Apoyo Pasivo

-Británicos: 3 Regulares, 1 Fort, *Gage*

New York City: Control Británico, Apoyo Pasivo

-Británicos: 1 Tory

Philadelphia: Control de la Rebelión

Patriotas: 1 Milicia

Quebec: Control Británico

-Británicos: 2 Tories, 1 Fuerte

-Indios: 1 War Party

Northwest:

-Indios: 2 Partidas de Guerra, *Brant*

Southwest:

-Indios: 1 Partida de Guerra

Florida: Control Británico

-Británicos: 1 Regular, 1 Fuerte

-Indios: 1 Partida de Guerra

Massachusetts: Control de la Rebelión, Oposición Activa

-Patriotas: 1 Continental, 1 Milicia, 1 Fuerte, *Washington*

New York: Control Británico

-Británicos: 1 Regular, 2 Tories

-Patriotas: 1 Milicia

-Indios: 1 Partida de Guerra

Virginia: Control de la Rebelión

-Patriotas: 1 Milicia

Los Británicos Vuelven a Nueva York

1776 a 1779; Duración Media

Preparación del Mazo: La carta de GOLPE BRILLANTE TRATADO DE ALIANZA (nº109) no se ha jugado y está disponible para los franceses. El resto de cartas de GOLPE BRILLANTE se han distribuido.

Prepara y apila las Campañas de 1776, 1777, 1778, 1779 y 1780. (Consulta la página 50 para la preparación.)

Recursos: Británicos 5, Patriotas 2, Franceses 5, Indios 0

Apoyo: 3

Oposición: 5

Bajas Acumulativas Británicas: 1

Bajas Acumulativas de la Rebelión: 3

Preparativos Franceses: 9

Disponibles:

Británicos: 7 Regulares, 10 Tories, 3 Fuertes
Patriotas: 12 Continentales, 10 Milicias, 4 Fuertes

Franceses: 6 Regulares, *Rochambeau*

Indios: 7 Partidas de Guerra, 10 Poblados

No Disponibles:

Británicos: 6 Regulares, 6 Tories

Franceses: 9 Regulares, 1 Escuadrón/
Bloqueos

Fecha de Llegada de los Británicos:

Segunda Ronda de Cuarteles de Invierno
(Después de 1776)

• 6 Regulares, 6 Tories

Quebec City: Control Británico, Apoyo Pasivo

-Británicos: 1 Regular, 1 Tory

Boston: Oposición Pasiva

New York City: Control Británico, Apoyo Pasivo

-Británicos: 6 Regulares, 1 Fuerte, *Howe*

-Patriotas: 1 Continental

Philadelphia: Control de la Rebelión

Patriotas: 1 Milicia

Charles Town: Control de la Rebelión

Patriotas: 2 Continentales, 1 Fuerte

Quebec: Control Británico

-Británicos: 1 Regular, 1 Tory, 1 Fuerte

-Patriotas: 1 Milicia

-Indios: 1 Partida de Guerra, 1 Poblado

Northwest:

-Indios: 1 Partida de Guerra

Southwest:

-Indios: 1 Partida de Guerra

Florida: Control Británico

-Británicos: 1 Regular, 1 Fuerte

-Indios: 2 Partidas de Guerra

Massachusetts: Control de la Rebelión, Oposición Activa

-Patriotas: 1 Continental, 1 Milicia, 1 Fuerte

New York: Control Británico

-Británicos: 3 Regulares, 3 Tories

-Patriotas: 3 Continentales, *Washington*

-Indios: 2 Partidas de Guerra, *Brant*

Virginia: Control Británico

-Británicos: 2 Tories

North Carolina: Control de la Rebelión

-Patriotas: 1 Continental, 1 Milicia

-Indios: 1 Partida de Guerra

South Carolina: Control Británico

-Británicos: 2 Tories

Georgia: Control de la Rebelión

-Patriotas: 1 Milicia

West Indies:

-Franceses: 2 Escuadrones

La Campaña en el Sur

1778 a 1780; Duración Corta

Preparación del Mazo: La carta de TRATADO DE ALIANZA (nº109) se considera jugada y no está disponible para los franceses. El resto de cartas de GOLPE BRILLANTE se han distribuido.

Prepara y apila las Campañas de 1778, 1779 y 1780. (Consulta la página 51 para la preparación.)

Recursos: Británicos 6, Patriotas 3, Franceses 8, Indios 2

Apoyo: 17

Oposición: 16

Bajas Acumulativas Británicas: 10

Bajas Acumulativas de la Rebelión: 12

Preparativos Franceses: 28 por su cara en Guerra (pero no son necesarias, ya que los franceses ya han jugado la carta de TRATADO DE ALIANZA (nº109)).

Disponibles:

Británicos: 7 Regulares, 8 Tories, 3 Fuertes

Patriotas: 11 Continentales, 1 Milicia, 2 Fuertes

Franceses: 8 Regulares

Indios: 8 Partidas de Guerra, 6 Poblados

No Disponibles:

Británicos: ninguna

Franceses: ninguna

Quebec City: Control Británico, Apoyo Activo

-Británicos: 2 Regulares, 2 Tories

Boston: Control de la Rebelión, Oposición Pasiva

New York City: Control Británico, Apoyo Activo

-Británicos: 56 Regulares, 3 Tories, 1 Fuerte, *Clinton*

Philadelphia: Control Británico, Apoyo Activo

-Británicos: 4 Regulares, 2 Tories

Norfolk: Control de la Rebelión

-Patriotas: 1 Milicia

Charles Town: Control de la Rebelión, Oposición Activa

-Patriotas: 2 Milicias, 1 Fuerte

Savannah: Control Británico, Apoyo Pasivo

-Británicos: 2 Tories

Quebec: Control Británico

-Británicos: 2 Regulares, 2 Tories, 1 Fuerte

-Indios: 1 Partida de Guerra, 1 Poblado

Northwest:

-Indios: 1 Partida de Guerra, 1 Poblado, *Cornplanter*

Southwest:

-Indios: 1 Partida de Guerra, 1 Poblado

Florida: Control Británico

-Británicos: 1 Regular, 1 Fuerte

-Indios: 1 Partida de Guerra, 1 Poblado, New

Hampshire: Control Británico, Apoyo Activo

-Británicos: 2 Tories

Massachusetts: Control de la Rebelión, Oposición Activa

-Patriotas: 1 Fuerte

Connecticut-RI: Control de la Rebelión, Oposición Activa

-Británicos: 2 Tories

-Patriotas: 1 Fuerte

-Franceses: 4 Regulares, *Rochambeau*

New York: Control Británico, Apoyo Activo

-Británicos: 4 Regulares, 2 Tories

-Patriotas: 1 Milicia

-Indios: 1 Partida de Guerra, 1 Poblado

New Jersey: Control de la Rebelión, Oposición Pasiva

-Patriotas: 2 Continentales, 4 Milicias

Pennsylvania: Control de la Rebelión, Oposición Pasiva

-Patriotas: 5 Continentales, 2 Milicias, 1 Fuerte, *Washington*

-Indios: 1 Partida de Guerra

Maryland-Delaware: Apoyo Pasivo

North Carolina: Control de la Rebelión, Oposición Pasiva

-Patriotas: 2 Milicias

South Carolina:

-Patriotas: 2 Milicias

-Indios: 1 Partida de Guerra, 1 Poblado

West Indies: Control de la Rebelión

-Franceses: 3 Regulares, 3 Escuadrones

Escenario Rápido Opcional

Despliega igual que en el Escenario La Campaña en el Sur con las siguientes excepciones:

Prepara el mazo para sólo dos Campañas.

Preparación del Mazo:

Baraja 20 cartas de Evento y sepáralas en dos mazos de 10 Eventos y una carta de CUARTELES DE INVIERNO cada uno. (Se recomienda, pero no es necesario: diez cartas '77-'78 (Primera Campaña) y diez cartas '79-'80 (Segunda Campaña).) En cada mazo, baraja la carta de CUARTELES DE INVIERNO con las últimas cuatro cartas. Apila las Campañas:

Todas las cartas de GOLPE BRILLANTE se retiran de la partida.

Ignora la Fase de Comprobación de Victoria (6.1) durante cada Ronda de Cuarteles de Invierno. La partida acaba al final de la Fase de Apoyo de la segunda Ronda de Cuarteles de Invierno. (6.4.3, 7.3).

Listado de Casillas

Tipo	Nombre	Pob
Ciudad	Quebec City	1
	Boston	1
	New York City	2
	Philadelphia	1
	Norfolk	1
	Charles Town	1
	Savannah	1
	<i>Pobl. Total Ciudades:</i>	8
Colonia	New Hampshire (NH)	1
	Massachusetts (MA)	2
	Connecticut-R. Island (CT)	2
	New York (NY)	2
	New Jersey (NJ)	1
	Pennsylvania (PA)	2
	Maryland-Delaware (MD)	2
	Virginia (VA)	2
	North Carolina (NC)	2
	South Carolina (SC)	2
	Georgia (GA)	1
<i>Pobl. Total Provincias:</i>	19	
Reserva India	Quebec (QC)	0
	Northwest (NW)	0
	Southwest (SW)	0
	Florida (FL)	0

Reserva de Fuerzas				
Tipo	Brit.	Ind	Patr.	Fran.
Regulares	25			15
Tories	25			
Partidas de Guerra		15		
Continetales			20	
Milicia			15	
Fuertes Poblados	6		6	
Escuadrones /Bloqueos		12		3
Líderes	3 ¹	3 ²	1 ³	2 ⁴
Notas:				
1 Gage, Howe, Clinton				
2 Brant, Cornplanter, Dragging Canoe				
3 Washington				
4 Rochambeau, Lauzun				

Liberty or Death
Diseñador del juego: Harold Buchanan
Diseñador de la Serie: Volko Ruhnke
Desarrollador de la Serie: Mike Bertucelli
Colaborador en el Desarrollo y Módulo Vassal: Jordan Kehrer
Diseño del Sistema en Solitario: Örjan Ariander
Director Artístico, Diseño de Cubierta y de la Caja: Rodger B. MacGowan
Mapa y dorso de las Cartas: Terry Leeds
Cartas, Fichas, Manuales: Charlie Kibler
Revisión de Texto: Kai Jensen
Coordinación de Producción: Tony Curtis
Productores: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch
Traducción al castellano: Luis H. Agüe (Incluye Fe de Erratas a 12 de enero de 2016)
Ver Créditos completos en el Manual del Juego.



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA
93232-1308

3.2.1 Capacidades de los Líderes		
Líder	Facción	Capacidad
Washington No cambia	Patriotas	Dobla el Triunfo de la Rebelión en la casilla. -1 al Nivel de Bajas del Defensor cuando la Rebelión Defiende en la casilla.
Rochambeau No cambia hasta TDA ▼	Franceses	La Marcha y Batalla de los franceses no tiene coste con una Orden patriota.
Lauzun No cambia	Franceses	+1 adicional al Nivel de Bajas del Defensor cuando los franceses Atacan la casilla
Gage ▼	Británicos	1ª modificación: Recompensar Lealtad gratis en la casilla
Howe ▼	Británicos	Al ejecutar una AE británica, reduce también la INF 1 nivel.
Clinton No cambia	Británicos	La Escaramuza elimina 1 Milicia adicional en la casilla.
Brant ▼	Indios	Sendero de Guerra elimina 1 Milicia adicional en la casilla.
Cornplanter ▼	Indios	Reunión aumenta los Poblados por 1 Partida de en la casilla.
Dragging Canoe No cambia	Indios	La Incursión puede mover 1 casilla extra si se originó en la casilla.