5

CAMPAGNE MAJEURE

Activer un chef qui reçoit alors 10 points supplémentaires de support et de controle.

1

5

CAMPAGNE MAJEURE

Activer un chef qui reçoit alors 10 points supplémentaires de support et de controle.

2

4

CAMPAGNE MAJEURE

Activer un chef avec une initiative de 3 ou moins qui reçoit alors 10 points supplémentaires de support et de controle.

3

4

CAMPAGNE MINEURE

Activer un chef qui reçoit alors 5 points supplémentaires de support et de controle.

4

4

CAMPAGNE MINEURE

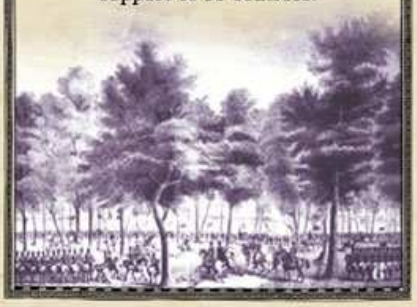
Activer un chef qui reçoit alors 5 points supplémentaires de support et de controle.

5

3

CAMPAGNE MINEURE

Activer un chef avec une initiative de 3 ou moins qui reçoit alors 5 points supplémentaires de support et de controle.

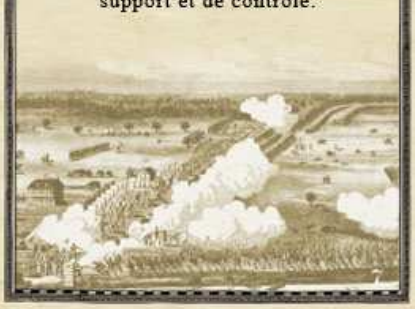


6

4

CAMPAGNE MAJEURE

Activer un chef adjacent à une expédition ennemie qui reçoit alors 10 points supplémentaires de support et de controle.

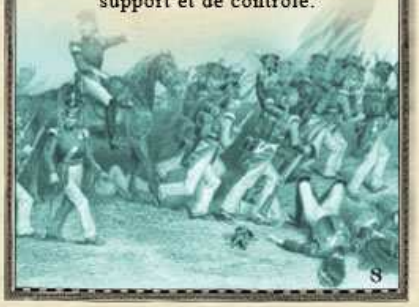


7

3

CAMPAGNE MINEURE

Activer un chef adjacent à une expédition ennemie qui reçoit alors 5 points supplémentaires de support et de controle.



8

REACTION

4

COUP DE GENIE

Augmentez le facteur tactique d'un chef ou diminuez son initiative de 2 points.

9

REACTION

3

COUP DE GENIE

Augmentez le facteur tactique d'un chef ou diminuez son initiative de 1 point.

10

REACTION

4

INCOMPETENCE MOMENTANEE

Diminuez le facteur tactique d'un chef ou augmentez son initiative de 2 points.

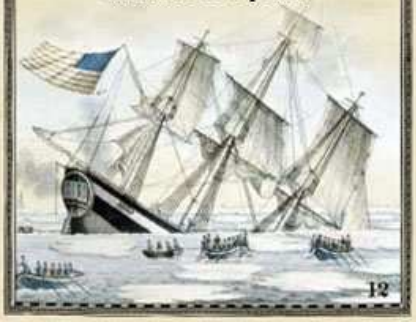
11

REACTION

3

INCOMPETENCE MOMENTANEE

Diminuez le facteur tactique d'un chef ou augmentez son initiative de 1 point.



12

4

"OLD IRONSIDES"

L'USS Constitution bat le HMS Guerriere (puis plus tard bat le HMS Pictou).

Avancez la piste de paix britannique de 1 case. Ne peut pas être jouée après que toutes les zones de mer Atlantique sont sous blocus militaire ou total.

13

4

STEPHEN DECATUR

L'escadre navale US dirigée par le contre-amiral Decatur bat les navires de la Royal Navy.

Avancez la piste de paix britannique de 1 case. Ne peut pas être jouée après que deux zones de mer Atlantique sont sous blocus militaire ou total.

14

4

PIQUE PAR UNE GUEPE!

L'USS Wasp fait des ravages dans la marine marchande britannique.

Avancez la piste de paix britannique de 1 case. Ne peut pas être jouée après que 3 des 4 zones de mer américaines sont sous blocus militaire ou total.

15

4

LIBRE COMMERCE ET DROITS DU MARIN

HMS Shannon bat l'USS Chesapeake en duel

Avancez la piste de paix américaine de 1 case. Peut seulement être jouée après que 2 des 3 zones de mer Atlantique sont sous blocus militaire ou total.

16

4

VICTOIRE NAVALE BRITANNIQUE

Une escadre navale britannique combat et bat l'USS President

Avancez la piste de paix américaine de 1 case. Peut seulement être jouée après que 3 des 4 zones de mer américaines sont sous blocus militaire ou total.

17

4

CORSAIRES AMERICAINS

Les corsaires américains perturbent la navigation dans les Caraïbes

Avancez la piste de paix britannique de 1 case. Ne peut pas être jouée après que le Gofe du Mexique et l'Atlantique Sud sont sous blocus total.

18

4

LES CLIPPERS DE BALTIMORE

Les corsaires de Baltimore troublent la navigation britannique dans l'Atlantique

Avancez la piste de paix britannique de 1 case. Ne peut pas être jouée après que le Moyen Atlantique est sous blocus total.

19

4

CORSAIRES DES BERMUDES

Les corsaires britanniques basés aux Bermudes troublent le commerce américain

Avancez la piste de paix américaine de 1 case. Ne peut pas être jouée après que toutes les zones de mer Atlantique sont sous blocus total.

20

OBLIGATOIRE

3

NAPOLEON SUBIT UN REVERS

Avancez la piste Napoléon de 1 case.

21

3

LA VOILA QUI CRACHE !

Les navires de guerre de la Royal Navy frappent les baleiniers américains dans le Pacifique.

Avancez la piste de paix américaine de 1 case. L'évènement doit être joué en 1812.

A retirer après le jeu de l'évènement.

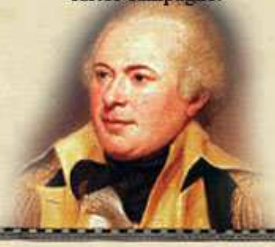
22

4

WILKINSON REVELE TOUT

Le Général Wilkinson donne à l'Espagne (et à leurs alliés britanniques) les détails des plans de guerre américains.

Le joueur américain doit montrer au britannique toutes ses cartes. Il doit aussi indiquez qui sera activé par les cartes campagne.



23

REACTION

3

LE MAGASIN EXPLOSE

Après une bataille en un lieu contenant un fort ou une cité, le vainqueur perd un chef (choisi au hasard, si plusieurs).

24

REACTION

1

LE MAGASIN EXPLOSE

Après une bataille en un lieu contenant un fort ou une cité, le vainqueur perd un point de force (de régulier, si présent).

25

5

AGITATION AU BAS-CANADA

Le Britannique doit avoir au moins 10 points de force (au moins 5 de réguliers) au Bas-Canada. Sinon, avancez le marqueur de paix britannique de 1 case. Cette carte reste active jusqu'à ce que le Britannique réponde à ces exigences. Chaque tour qui commence avec la carte en jeu, avancez le marqueur de paix britannique de 1 case.

26

5

AGITATION AU HAUT-CANADA

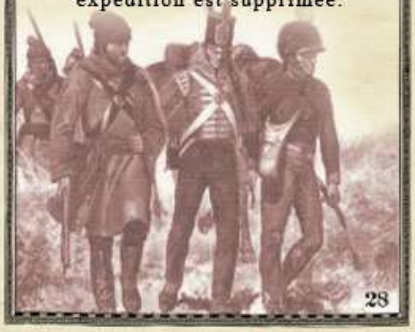
Le Britannique doit avoir au moins 10 points de force (au moins 5 de réguliers) au Haut-Canada. Sinon, avancez le marqueur de paix britannique de 1 case. Cette carte reste active jusqu'à ce que le Britannique réponde à ces exigences. Chaque tour qui commence avec la carte en jeu, avancez le marqueur de paix britannique de 1 case.

27

2

LA MILICE RENTRE CHEZ ELLE

Choisissez une expédition : Toute la milice de cette expédition est supprimée.



2

LA MILICE RENTRE CHEZ ELLE

Choisissez un Etat ou une province : La moitié de la milice en est supprimée au choix du propriétaire.

3

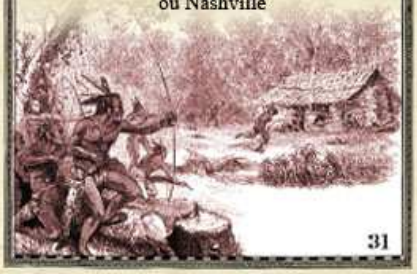
SOULEVEMENT DES BATONS ROUGES

Le joueur britannique place un marqueur de tribu bélligérente chez les Cherokees, Séminoles, Lower Creeks ou Upper Creeks. Avancez la piste de paix américaine de 1 case. L'américain place 4 milices à Savannah, Augusta ou Knoxville.

3

LE MISSISSIPI EN FLAMMES

Le joueur britannique place un marqueur de tribu belligérente chez les Chikasaws ou Choctaws. Avancez le marqueur de paix américain de 1 case. L'américain place 4 milices à New Orleans, Nachez ou Nashville



4

INCURSIONS INDIENNES

Les tribus de l'ouest pillent les colonies américaines dans la vallée du Mississipi

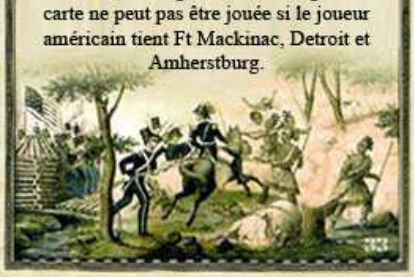
Avancez la piste de paix américaine de 1 case. L'américain place 4 milices à Cincinnati, St-Louis ou Lexington.

3

INCURSIONS INDIENNES

Les tribus des Grands Lacs pillent les colonies américaines du Nord-Ouest.

Avancez la piste de paix américaine de 1 case. L'américain place 4 milices à Cincinnati, Lexington ou Pittsburgh. Cette carte ne peut pas être jouée si le joueur américain tient Ft Mackinac, Detroit et Amherstburg.



3

L'ENTHOUSIASME DE LA MILICE

Convertissez la moitié de la milice d'une expédition en réguliers.

5

TECUMSEH LEVE LES TRIBUS

Placez 4 points de force indiens avec Tecumseh. Avancez la piste de paix américaine de 2 cases. Ne peut pas être jouée si Tecumseh n'est pas en jeu.

3

MASSACRE DE FT MIMS

Les Creeks Bâtons rouges attaquent et battent les colons américains à Ft Mims.

Placez des marqueurs de tribus bélligérentes chez les Upper et Lower Creeks. Avancez la piste de paix américaine de 1 case. Placez Andrew Jackson avec 5 milices à Nashville, et 4 milices à Augusta ou Savannah.

A retirer après le jeu de l'évènement.

REACTION

2

LA MILICE FUIT LES INDIENS

Avant la résolution d'une bataille, si le joueur britannique a des indiens, les milices américaines sont retirées. Si l'américain a un chef avec un facteur tactique de 2 ou 3, cette carte n'a pas d'effet.

37

REACTION

1

LA MILICE CRAINT LES INDIENS

Après une victoire britannique, si le britannique a des indiens, toutes les milices survivantes sont supprimées.

38

3

DAVID PARISH

Placez cette carte sur son emplacement sur la carte avec un marqueur +1 dessus. Le joueur américain reçoit une carte de plus chaque tour. Placez les 4 marqueurs «David Parish» à Ogdensburg, Four Corners, Kingston et Prescott : Si les forces US bougent ou retraitent dans l'une de ces zones, le joueur US doit tout de suite défausser 2 cartes au hasard et reçoit une carte de moins par tour pour le reste de la partie (Retournez le marqueur +1 sur -1 et retirez les 4 marqueurs «David Parish»).

39

3

JAMES MONROE

Le secrétaire d'Etat Monroe intervient comme secrétaire à la Guerre

Placez le chef James Monroe dans la case de Secrétaire à la guerre, mais seulement si Eustis a déjà été remplacé. L'américain doit soustraire 2 à ses jets de combat dans la zone de Washington Placez le marqueur «Monroe -2» à Washington.

A retirer après le jeu de l'évènement.

40

3

LES NAVIRES DE BLACK ROCKS

Placez 1 goëlette et 1 canonnière dans une expédition, un port ou un havre américain sur le lac Erié. Peut seulement être jouée si l'expédition américaine est dans la zone de Queenston.

A retirer après le jeu de l'évènement.

41

REACTION

3

LES COURSES DE BLADENSBURG

Si les forces de votre adversaire sont composées de plus de la moitié de milice ajoutez 1 astérisque (*) au résultat du combat.

42

REACTION

1

PROMOUVOIR UN CHEF

Un chef (qui est promouvable) qui a été impliqué dans un combat victorieux peut être promu au rang supérieur. Notez qu'il n'a pas besoin d'être le commandant de l'expédition victorieuse.

43

2

DOLLY MADISON

Les réceptions de la première dame charment les riches et les influents.

Le joueur américain peut tirer deux cartes et ensuite jouer n'importe quelle carte.

44

REACTION

3

UN PEU PLUS QU'UN MARAIS PESTILENTIEL

Tout le monde réalise soudain que c'est endroit sans intérêt.

A jouer immédiatement après que le Britannique a pris Washington : Il ne bouge pas la piste de paix.

45

3

CORROMPRE DES FOURNISSEURS

Prenez une carte au hasard de la main de votre adversaire et défaussez-la.

46

2

L'ESPRIT ECONOME DE LA NOUVELLE ANGLETERRE

Les fermiers de la Nouvelle Angleterre mettent leurs profits avant le patriotisme

Le joueur britannique peut tirer 2 cartes, et ensuite jouer n'importe quelle carte. Ne peut pas être joué si l'Atlantique Nord est blocus total, si St-Albans est sous contrôle britannique, ou si Boston ou Hartford a été attaquée.

47

2

L'ESPRIT ECONOME DE LA NOUVELLE ANGLETERRE

Les fermiers de la Nouvelle Angleterre mettent leurs profits avant le patriotisme

Le joueur britannique peut tirer 2 cartes, et ensuite jouer n'importe quelle carte. Ne peut pas être joué si l'Atlantique Nord est blocus total, si St-Albans est sous contrôle britannique, ou si Boston ou Hartford a été attaquée.

48

2

LA FRONTIERE N'A PAS DE SENS POUR LES FERMIERS

Les fermiers américains le long de la frontière canadienne fournissent les britanniques

Le joueur britannique peut tirer 2 cartes, et ensuite jouer n'importe laquelle. Ne peut pas être joué si St-Albans, Ogdensburg, Four Corners ou Plattsburg est sous contrôle britannique.

49

2

LA FRONTIERE N'A PAS DE SENS POUR LES FERMIERS

Les fermiers américains le long de la frontière canadienne fournissent les britanniques

Le joueur britannique peut tirer 2 cartes, et ensuite jouer n'importe laquelle. Ne peut pas être joué si St-Albans, Ogdensburg, Four Corners ou Plattsburg est sous contrôle britannique.

50

RÉACTION

2

MARCHEZ AU CANON !

Une seule expédition peut intercepter une expédition adverse qui bouge vers ou attaque dans une zone adjacente.

51

RÉACTION

3

MARCHEZ AU CANON !

Une seule expédition peut intercepter une expédition adverse qui bouge ou attaque dans un rayon de 2 zones.

52

OBLIGATOIRE

3

NAPOLEON SUBIT UN REVERS

Avancez la piste Napoléon de 1 case.

53

3

ARTILLERIE !

Placez 1 point de force d'artillerie dans une cité majeure, mineure ou une ville provinciale amie ou avec une expédition.

54

3

LAURA SECORD

Le joueur britannique peut examiner 3 expéditions américaines et peut ensuite jouer une autre carte.

3

ECLAIREURS

Vous pouvez examiner toutes les expéditions adverses qui sont adjacentes à vos expéditions, et ensuite jouer une autre carte.

3

TRAITRES

Votre adversaire doit vous révéler ses cartes. Les cartes qui ont été sauvées n'ont pas à être montrées.

REACTION

1

CONFLIT ENTRE GENERAUX

Jouez cette carte quand une expédition ennemie entre dans une zone occupée par une autre expédition ennemie. Votre adversaire doit recommencer le mouvement de son expédition, et cette fois elle ne peut pas entrer dans la zone de l'autre expédition.

REACTION

1

CHEF INCOMPETENT

Le joueur propriétaire peut tout de suite supprimer un chef du jeu après que son expédition a perdu un combat ou échouer à engager un combat suite au jeu d'une carte.

REACTION

2

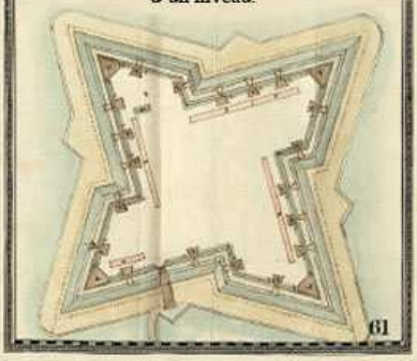
INTRIGUE POLITIQUE

Supprimez un chef terrestre adverse : Désignez une expédition et alors un chef (choisi au hasard) est replacé dans le pool des chefs disponibles.

1

ELEAZER WOOD RALPH BRUYERES

Augmentez un fort existant d'un niveau.



REACTION

3

EMBUSCADE

Avant la réalisation d'une bataille, le défenseur peut embusquer l'attaquant avec des rangers, indiens, voyageurs, cavaleries & artileries présentes dans son expédition. C'est une attaque gratuite où le défenseur ne prend pas de pertes. Si l'embuscade aboutit à une retraite, le combat suivant n'a pas lieu.

REACTION

4

EMBUSCADE

Avant la réalisation d'une bataille, le défenseur peut embusquer l'attaquant avec des rangers, indiens, voyageurs, cavaleries & artileries présentes dans son expédition. C'est une attaque gratuite où le défenseur ne prend pas de pertes. Si l'embuscade aboutit à une retraite, le combat suivant n'a pas lieu.

REACTION 3

LA BARRE DE PRESQU'ILE

Si le Britannique contrôle le lac Erié et si la flotte américaine tente de quitter Presqu'Ile, l'américain ne peut utiliser que les cannonières et goëlettes en bataille. S'il ne gagne pas la bataille, tous les navires plus grands sont coulés.

64

REACTION 2

«N'ABANDONNEZ PAS LE NAVIRE»

Si votre vaisseau amiral se retire du combat lacustre, vous pouvez transférer votre chef vers un autre navire restant.

65

2

OURAGAN

Lancez un dé; un ouragan frappe :
0-2 : le golfe du Mexique
3-5 : l'Atlantique Sud
6-7 : Le Moyen Atlantique
8-9: l'Atlantique Nord.
Supprimez un blocus militaire ou réduisez un blocus total à militaire dans la zone de mer. Si le blocus total est réduit, bougez le marqueur de paix américain de 1 case en arrière. Peut seulement être joué lors des tours Juillet-Août ou Sept.-Nov.

66

REACTION 1

RAFALE

Une tempête soudaine met un terme au combat naval. Les deux camps rentrent au port.

67

REACTION 2

TEMPETES SUR LES LACS

Un mouvement naval échoue; Toutes les expéditions déjà sur les lacs doivent rentrer au port à cause des mauvaises conditions atmosphériques.

68

2

BATEAUX (OU LUGES) DE CONTREBANDE

Un joueur qui n'a pas le contrôle d'un Grand Lac peut bouger une expédition de 5 points de force maximum (ou de 5 unités maximum) sur ce lac sans être intercepté. Peut être utilisé en hiver.

69

REACTION 3

BON A PRENDRE

Choisissez un Grand Lac; Vos troupes capturent une canonnière, goëlette ou un brick (au hasard). Vous devez avoir une expédition terrestre au bord du lac, et l'ennemi doit contrôler le lac.

70

REACTION 1

LES FUSEES DE CONGREVE

Deux milices américaines (si présentes) sont supprimées juste avant que le combat soit résolu.

71

REACTION 2

LE CONSEIL DE VOS PEURS

Le conseil de guerre recommande la prudence.

Aucun mouvement ou combat n'est permis pour une expédition. Ne s'applique pas aux mouvements par mer britanniques.

72

REACTION

2

LE CONSEIL DE VOS PEURS

Le conseil de guerre recommande la prudence.

Aucun mouvement ou combat n'est permis pour une expédition. Ne s'applique pas aux mouvements par mer britanniques.

73

REACTION

1

MAUVAIS TEMPS

Une expédition est limitée à 2 points de mouvement.

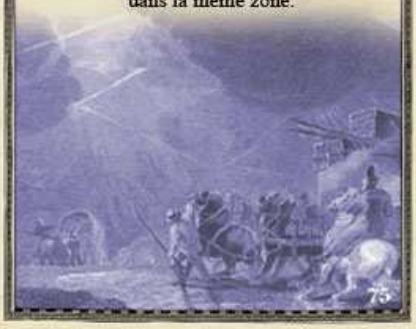
74

REACTION

3

TRES MAUVAIS TEMPS

Le mouvement d'une expédition est annulé. S'applique aux mouvements par mer; Arrête même une attaque dans la même zone.



75

REACTION

1

FROUSSARD

Une expédition commandée par un chef avec une initiative de 3 ou 4 ne peut pas se déplacer dans la même zone, ni être adjacente à des forces ennemies.

76

5

MOUVEMENT DE SECESSION DE LA NOUVELLE ANGLETERRE

Avancez la piste de paix américaine de 2 cases. Reculez la piste de paix britannique de 1 case. Cette carte ne peut être jouée que si la Nouvelle Angleterre est sous blocus total et elle ne peut pas être jouée si Boston ou Hartford a été attaquée.

A retirer après le jeu de l'évènement.

77

4

LA PAIX A TOUT PRIX

Avancez le marqueur de paix de votre adversaire de 2 cases et le votre de 1 case.

78

OBLIGATOIRE

4

NAPOLEON SUBIT UN REVERS

Avancez la piste Napoléon de 1 case.

79

OBLIGATOIRE

5

NAPOLEON S'ECHAPPE

Ne peut etre jouée comme évènement qu'après la défaite de Napoléon. Avancez la piste de paix britannique de 3 cases.

A retirer après le jeu de l'évènement.

Rebattre les cartes.

80

REACTION

4

CHEF TUE

Après un combat, le chef adverse avec la plus haute valeur tactique est supprimé du jeu. En cas d'égalité, le joueur propriétaire choisit.

81

REACTION

4

CHEF TUE

Après un combat, le chef adverse avec la plus petite valeur d'initiative est supprimé du jeu. En cas d'égalité, le joueur propriétaire choisit.

82

REACTION

2

CHEF BLESSE

Après un combat, le chef adverse avec la plus haute valeur tactique est retiré et placé dans le pool des chefs disponibles. En cas d'égalité, le joueur propriétaire choisit.

83

REACTION

2

CHEF BLESSE

Après un combat, le chef adverse avec la plus petite valeur d'initiative est retiré et placé dans le pool des chefs disponibles. En cas d'égalité, le joueur propriétaire choisit.

84

3

LA SOMME DE TOUTES LES PEURS

Une expédition terrestre, en territoire ennemi ou à deux points de mouvement d'une expédition ennemie (mais pas dans un fort de 2 niveaux ou plus), commandée par un chef avec une valeur tactique de 1, doit retraiter d'une zone en se rapprochant de sa source de ravitaillement.

85

REACTION

3

«RAPPELEZ-VOUS LES RAISINS !»

Les atrocités indiennes servent de cri de ralliement pour les américains

Après une victoire britannique où sont impliqués des indiens, reculez la piste de paix américaine de 1 case.

86

4

ECHEC DU COMMANDEMENT

Une expédition ennemie qui est située dans son pays d'origine et qui est commandée par un chef d'une valeur tactique de 1, retraite immédiatement de deux points de mouvement en se rapprochant de sa source de ravitaillement, en brûlant les villages, les colonies, etc. pendant la retraite. Avancez la piste de paix adverse de 1 case.

A retirer après le jeu de l'évènement.

87

5

GEORGE COCKBURN

Le joueur britannique peut désormais commencer les raids côtiers. Placez le chef Cockburn et 3 réguliers dans la case d'expédition de raid cotier, et pillez une zone cotière du Moyen Atlantique.

A retirer après le jeu de l'évènement.

88

5

UNE STRATEGIE UNIFIEE

Le joueur peut prendre 3 cartes supplémentaires dans sa main.

89

5

CONFUSION AU SOMMET

Votre adversaire doit défausser 2 cartes choisies au hasard.

90

REACTION

3

LA CITE BRULE

Si une de vos cités majeures est capturée, l'armée victorieuse l'incendie malicieusement. Avancez la piste de paix de l'incendiaire de 1 case.

REACTION

3

LA CITE BRULE

Si une de vos cités majeures est capturée, l'armée victorieuse l'incendie malicieusement. Avancez la piste de paix de l'incendiaire de 1 case.

3

L'ESPAGNE ENTRE EN GUERRE

Placez 2 réguliers britanniques à Pensacola. Si une tribu civilisée n'est pas vaincue, placez 6 indiens dans leurs territoires. Placez 4 milices américaines à Nashville. Les troupes peuvent désormais entrer en Floride.

A retirer après le jeu de l'évènement.

3

EXPANSIONISME AMERICAIN EN FLORIDE

Placez 2 milices américaines à Amelia Island avec un drapeau américain. Les troupes peuvent désormais entrer en Floride.

A retirer après le jeu de l'évènement.

REACTION

3

JEAN LAFITTE

Placez les pions Jean Lafitte à la Nouvelle Orléans avec une expédition. Ils ne peuvent pas quitter la Nouvelle Orléans. S'ils sont forcés à retraiter, ils sont supprimés.

REACTION

1

FORTES PLUIES

Le mouvement terrestre d'une expédition est réduit à 2 points de mouvement. Ne s'applique pas au mouvement lacustre ou par mer.

HIVER SEULEMENT

1

RUDE HIVER

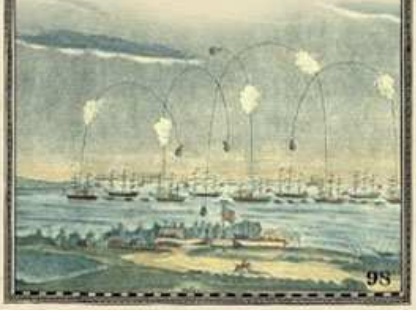
Aucun mouvement n'est permis ce tour au Canada, en Nouvelle Angleterre, à New-York, en Pennsylvanie, Dans l'Ohio et le Michigan (Le mouvement par mer britannique n'est pas permis vers ou hors de Québec).

REACTION

1

TRAVAUX DE FORTIFICATION

Un combat contre un fort de niveau 2 ou plus est annulé.



REACTION

4

HYMNE NATIONAL

Reculez la piste de paix américaine de 1 case. Doit être jouée après une victoire américaine.

A retirer après le jeu de l'évènement.

REACTION

2

COMBAT A MORT

Les pertes de bataille sont augmentées de 2 points de force pour les deux camps.

REACTION

2

UNE MECHANTE AFFAIRE

Les pertes de bataille sont réduites de 2 points de force pour les deux camps.

REACTION

1

ACTION RETARDEE

Si le défenseur a des voyageurs, de la cavalerie, des rangers ou des indiens, il peut (lors de la déclaration de combat) retraiter d'une zone et éviter le combat. L'attaquant ne peut pas reprendre son mouvement et perd 1 point de force. Ne peut pas être utilisée par les indiens civilisés.

REACTION

1

TREVE

Aucune action offensive n'est permise par l'un ou l'autre joueur pour le reste du tour.
Peut seulement être jouée en 1812.

REACTION

2

INCERTAIN DE LA VICTOIRE

Jouez immédiatement après la perte d'un combat lors d'une attaque ennemie : l'expédition terrestre ennemie doit retraiter. Peut seulement être jouée si le commandant ennemi a une valeur tactique de 1.

REACTION

5

CRISE FINANCIERE

Avancez la piste de paix adverse de 1 case.

REACTION

3

SORTIE SUR LE LAC

Bougez votre expédition lacustre sur un Grand Lac à n'importe quel moment du tour de votre adversaire. Ceci déclenche un combat lacustre, arrête le mouvement lacustre ou la retraite, l'effet des modificateurs de combat, etc.

REACTION

3

QUELS ROCHERS ?

Un navire de votre adversaire, choisi au hasard, coule.

REACTION

3

UN HEROS GRANDIT

A jouer avant qu'une bataille terrestre ne commence : vos forces sont supposées contenir un chef supplémentaire avec une valeur tactique de 3. Il affecte seulement le résultat du combat.

5

RENFORTS BRITANNIQUES

Les britanniques reçoivent des renforts des Antilles

Placez 3 réguliers à Québec ou en mer.

1

LES ALLIES INDIENS RENTRENT CHEZ EUX

Supprimez tous les indiens qui sont dans des expéditions avec d'autres troupes britanniques, sauf si Tecumseh est avec eux.

3

WILLIAM WEATHERFORD

Placez le chef Weatherford (Aigle rouge) avec une tribu indienne civilisée bélligérente.

3

CAVALERIE !

Placez 1 point de force de cavalerie dans une cité majeure, mineure ou une ville provinciale amie, ou une expédition.

5

LLOYD'S DE LONDRES FAIT PRESSION POUR LA PAIX

L'augmentation des risques de l'assurance pendant la guerre devient énorme.

Avancez la piste de paix britannique de 1 case.

4

LE GOUVERNEMENT AMERICAIN FAIT BANQUEROUTE

Le coût de la guerre et la perturbation du commerce entraînent une crise financière.

Si au moins 3 des 4 zones de mer américaines sont sous blocus total, avancez la piste de paix américaine de 1 case.

REACTION

3

«NOUS AVONS RENCONTRE L'ENNEMI & ILS SONT A NOUS»

Après une bataille lacustre, le joueur vainqueur prend tous les navires ennemis qui sont coulés ou capturés.
(Ils ne peuvent pas être plus nombreux que vos navires survivants).

5

NOAH BROWN

Le joueur américain reçoit 8 points d'opération pour construire des navires - dans un seul port - sans restrictions.

REACTION

5

PROGRAMME SECRET DE CONSTRUCTION DE FREGATE

Jouez cette carte immédiatement après avoir terminé de construire un brick; Placez une frégate dans le port à la place du brick (même sur le lac Erié ou Champlain).

REACTION

1

«CE SONT DES REGULIERS, PAR DIEU !»

Ajoutez 1 à votre jet de dé de bataille, si au moins la moitié de votre expédition est composée de réguliers.

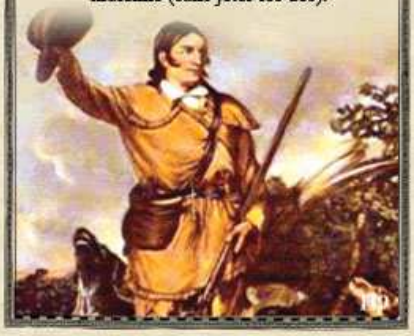
118

REACTION

1

DAVY CROCKETT

Une expédition américaine activée dans une zone d'indiens civilisés bélligérents localise automatiquement la force indienne (sans jeter les dés).



119

REACTION

2

SAM HOUSTON

A jouer avant un combat contre une tribu indienne bélligérente. Vos forces sont pressumées contenir un chef de plus avec une valeur tactique de 3. Il ne peut influencer que le résultat de ce combat.

120

5

PAS DE NOUVELLES TAXES !

Votre adversaire ne peut pas lever de troupes ce tour. (Placez la carte devant l'autre joueur jusqu'au début du prochain tour). Ne peut pas être jouée comme évènement avant 1813.

121

3

«UNE SIMPLE QUESTION DE MARCHE ...»

Le joueur britannique choisit une expédition américaine dans ou adjacente à la zone contenant une expédition britannique. L'expédition américaine doit bouger dans la zone de l'expédition britannique et l'attaquer.

122

5

LES SAGES DE MONTICELLO

Toutes les cartes sauvegardées de votre adversaire sont défaussées.

Mélangez les cartes

123

REACTION

4

DANIEL WELLS & HENRY MCCOMAS

Jouez cette carte après l'annonce d'une attaque contre vos forces. Le commandant de l'expédition ennemie est tué.

124

4

"OLD IRONSIDES"

L'USS Constitution bat le HMS Java (puis plus tard bat les HMS Cyane et HMS Levant).

Avancez la piste de paix britannique de 1 case. Ne peut pas être jouée après que toutes les zones de mer Atlantique sont sous blocus militaire ou total.

125

3

PASSER A TRAVERS LE BLOCUS

Le joueur américain peut immédiatement jouer une carte pour l'évènement qui autrement aurait été bloqué par le blocus britannique.

126

3

PROMOTIONS D'ARMEE

Choisissez jusqu'à trois chefs 1 étoile actuellement en jeu. Retournez-les sur leur face 2 étoiles.

127

2

PROMOTION POLITIQUE

Choisissez un chef éligible actuellement en jeu. Retournez-le sur sa face promu.

128

2

PROMOTION POLITIQUE

Choisissez un chef éligible actuellement en jeu. Retournez-le sur sa face promu.

129

3

TRANSFERT DE GENERAL

Choisissez une expédition terrestre (amie ou ennemie) : le commandant de l'expédition est déplacé vers une autre expédition que vous choisissez (du même camp). Un chef de même rang dans la seconde expédition est remis dans le pool (sauf les chefs 1 étoile).

130

3

NOUVELLES REGLES DE L'ARMEE

Le Secrétaire à la guerre John Armstrong publie les «règles et régulations de l'armée des Etats-Unis», posant le standard pour les années à venir.

Convertissez jusqu'à 8 milices en réguliers. Jouée seulement si Armstrong est Secrétaire à la Guerre.

131

5

NATION INDIENNE

A poser dans la case sur la carte : si le Britannique contrôle Ft Mackinac, Ft Dearborn, Prairie du Chien et soit Rock Island ou Peoria lors de la paix de Gand, alors le Britannique gagne 8 points de Gand supplémentaires. Sinon, il perd 8 points de Gand.

132

4

JOHN NORTON

Placez le chef J. Norton et 4 indiens à Oxford (dans une nouvelle expédition ou ajoutés à une expédition déjà dans la zone).

A retirer après le jeu de l'évènement.

133

3

BLACK HAWK

Si Ft Mackinac est sous contrôle britannique, placez le chef indien Black Hawk et 2 indiens à Ft Dearborn, Peoria ou Prairie du chien (dans une nouvelle expédition ou ajoutés à une expédition déjà présente). Si des forces américaines s'y trouvent, un combat a lieu.

A retirer après le jeu de l'évènement.

134

REACTION

1

RED JACKET

Red Jacket (Sagoyewatha) et un contingent d'indiens Seneca aident les américains en bataille.

Ajoutez 1 au dé de combat américain.

135

3

TÊTE-RONDE

Si Ft Mackinac est sous contrôle britannique, placez le chef indien *Roundhead* (Stiahta) et 2 indiens avec Tecumseh. Ne peut pas être jouée si Tecumseh n'est pas en jeu.

A retirer après le jeu de l'évènement.

136

3

FOURNISSEURS CORROMPUS

Choisissez au hasard la moitié des cartes sauvegardées de votre adversaire et défaussez-les (arrondir les fractions à l'inférieur)

137

4

CORSAIRES AMERICAINS

Les corsaires américains perturbent la navigation en Europe

Avancez la piste de paix britannique de 1 case. Ne peut pas être jouée après que toutes les zones de mer sont sous blocus total.

138

2

L'ESPRIT ECONOME DE LA NOUVELLE ANGLETERRE

Les fermiers de la Nouvelle Angleterre mettent leurs profits avant le patriotisme

Le joueur britannique peut tirer 2 cartes, et ensuite jouer n'importe quelle carte. Ne peut pas être joué si l'Atlantique Nord est blocus total, si St-Albans est sous contrôle britannique, ou si Boston ou Hartford a été attaquée.

139

REACTION

1

ONCLE SAM

Un honête et efficace inspecteur, Sam Wilson s'assure que le ravitaillement arrive jusqu'aux troupes

Jouez cette carte pour annuler l'effet des fournisseurs corrompus.

140

2

DESERTEURS

Supprimez 2 unités d'une expédition américaine au Canada ou britannique aux Etats-Unis (Au choix du propriétaire, mais les unités légères rondes ne sont pas affectées).

141

REACTION

2

JOSHUA BARNEY

A jouer après l'annonce d'un raid côtier britannique : le raid est défait (placez un drapeau US). Ensuite placez le marqueur «Barney +1» dans la baie de Chesapeake Les Américains peuvent l'utiliser pour ajouter 1 à un seul combat dans une zone adjacente à la baie.

A retirer après le jeu de l'évènement.

142

4

LE CAPITAINE DECATUR CAPTURE UNE FREGATE

L'USS United States bat et prend le HMS Macedonian.

Avancez la piste de paix britannique de 1 case. Ne peut pas être jouée après que tous les ports Atlantiques sont sous blocus militaire ou total.

143

3

WILLIAM CLARK

Le gouverneur du Missouri organise une expédition en pays sauvage.

Placez une expédition contenant le chef Zacharie Taylor et 2 rangers à St-Louis (ou ajoutez les à une expédition existante qui s'y trouve).

A retirer après le jeu de l'évènement.

144

REACTION

2

LES ORDRES ADVERSES SONT PERDUS PAR LA POSTE

Jouez cette carte après avoir résolu le jeu de votre carte. Vous pouvez immédiatement jouer une autre carte - avant votre adversaire.

146

REACTION

2

LES ORDRES ADVERSES SONT PERDUS PAR LA POSTE

Jouez cette carte après avoir résolu le jeu de votre carte. Vous pouvez immédiatement jouer une autre carte - avant votre adversaire.

146

5

CORSAIRES AMERICAINS

Les corsaires américains basés dans des ports neutres perturbent la navigation britannique

Avancez la piste de paix britannique de 1 case.

147

3

RENFORTS BRITANNIQUES

Les britanniques reçoivent des renforts des Bermudes

Placez 1 régulier à Québec ou en mer.

148

5

LE GOUVERNEMENT BRITANNIQUE TOMBE

Le gouvernement conservateur de Lord Liverpool est renversé.

Avancez la piste de paix britannique de 2 cases.

A retirer après le jeu de l'évènement.

149

REACTION

2

SAMUEL SMITH

Si votre adversaire attaque ou raide une zone avec une Cité majeure, et que vous n'avez aucun chef dans la zone, alors vos forces sont présumées disposer d'un chef avec une valeur tactique de 3. Il affecte uniquement le résultat de ce combat.

150