

BIRTH OF AMERICA

1775

La Guerra de la Independencia de los Estados Unidos

# Libro de Reglas y Escenarios

## Resumen del Juego

El año es el 1775. Las colonias americanas han comenzado a hacer acopio de armas y a organizar milicias en respuesta a los nuevos impuestos establecidos por Gran Bretaña. El 18 de Abril, los miembros de la milicia emboscan a una columna de 700 Casacas Rojas británicas que tenían órdenes de confiscar las armas almacenadas. 273 soldados británicos mueren o resultan heridos antes de ponerse a salvo en Boston. Ha comenzado ¡la Guerra de la Independencia de Estados Unidos!

En 1775 – *La Guerra de la Independencia de los Estados Unidos*, los jugadores controlan las principales facciones que participaron en la Revolución Americana. El bando británico está representado por los Regulares Británicos (Casacas Rojas), las Milicias Lealistas Británicas y los Mercenarios Hessianos Alemanes; los americanos están representados por los Regulares Continentales, las Milicias Patrióticas, y los Regulares Franceses. Además, ambos bandos pueden aliarse con los Nativos Americanos.

Los jugadores de cada bando organizarán juntos sus estrategias para coordinar sus campañas. Cada bando intenta controlar las colonias en el mapa. Los jugadores pueden traer después refuerzos a cualquier Área(s) de Ciudad dentro de las colonias que su bando controle. El juego acaba cuando se pide una tregua y el bando que controla la mayoría de las colonias gana la partida.

### ÍNDICE

	Págs.
<b>Col. Inicial:</b>	2
<b>Reglas:</b>	2-6
<b>Escenarios:</b>	7-8
<b>Historia:</b>	9-11

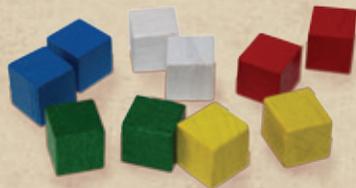
## Componentes del Juego



**1 Mapa** - Que muestra las 13 colonias americanas originales más Maine, Quebec y Nova Scotia.



**54 Cartas** – 15 Regulares Británicos rojos, 13 Lealistas amarillos, 14 Regulares Continentales azules, 12 Patriotas blancos.



**205 Cubos de Unidad** – 35 Regulares Británicos rojos, 45 Lealistas Británicos amarillos, 40 Regulares Continentales Americanos azules, 45 Patriotas Americanos blancos, y los siguientes aliados: 12 Hessianos Alemanes naranja, 10 Regulares Franceses morados y 18 Nativos Americanos verdes. *Nota: No se muestran todos los colores.*



**1 Peón Marcador de Rondas**

Americano



Británico



**16 Banderas de Control de doble cara**



**16 Dados de Batalla** – 2 Regulares Británicos rojos, 3 Lealistas amarillos, 2 Hessianos naranja, 2 Continentales Americanos azules, 3 Patriotas blancos, 2 Regulares Franceses morados, 2 Nativos Americanos verdes. *Nota: No se muestran todos los colores.*



**4 Marcadores de Turno** – Uno para cada color de facción, y 1 Bolsa de Seda (no mostrada). Éstos se parecen a los Dados de Batalla pero con todas sus caras en blanco.

## Colocación Inicial del Juego

**1.0 Elección de Escenario** - Este juego contiene tres escenarios: *La Campaña de 1775*, un *Escenario Introductorio* de menor duración, y *El Asedio de Quebec*.

Más abajo detallamos la colocación inicial del **Escenario de la Campaña de 1775**.

[Las colocaciones iniciales de unidades detalladas para los Escenarios 'Introductorio' y 'Asedio de Quebec' se describen en las páginas 7 y 8.]

**1.1 Elección de Facción** - Cada jugador elige una facción a llevar y coge las unidades, los Dados de Batalla y las cartas del color correspondiente de esa facción.

Cada facción tiene un color como sigue e incluye:

**Facciones del Bando Británico:**

Regulares Británicos ■ - 35 unidades, 2 dados de batalla y 15 cartas.

Lealistas ■ - 45 unidades, 3 dados de batalla y 13 cartas.

**Facciones del Bando Americano:**

Regulares Continentales ■ - 40 unidades, 2 dados de batalla y 14 cartas.

Patriotas ■ - 45 unidades, 3 dados de batalla y 12 cartas.

Cuando se juega con menos de cuatro personas, uno o más jugadores controlarán varias facciones en un bando del conflicto. Debe jugarse con todas las facciones.

**Colonias** - El mapa muestra las 13 colonias americanas originales, Maine (en ese tiempo era un territorio de Massachusetts), y las provincias de Nova Scotia y Quebec. Para la finalidad del juego, nos referimos a todas ellas como colonias. Cada colonia tiene un color y está dividida en áreas, algunas de las cuales contienen ciudades.



Ej.: la ilustración de arriba muestra tres colonias: Connecticut - que consta de 2 áreas, Rhode Island - que consta de 1 área, y Massachusetts - que consta de 3 áreas.

Ej.: Boston es la única Área de Ciudad dentro de la colonia de Massachusetts.

**1.2 Colocación de las Unidades Iniciales** - Algunas áreas en el mapa están marcadas con cuadrados de colores, que muestran la colocación de las unidades iniciales para el Escenario de la *Campaña de 1775*. Se rellenan las áreas del mapa con las unidades del color correspondiente.

Ej.: el británico pone 1 ■ y 2 ■ en Boston.  
El americano pone 1 ■ y 2 ■ en Newport.

**1.3 Colocación de Unidades Adicionales** - Se saca al azar un Marcador de Turno (éstos son los cubos grandes con todas las caras en blanco). Cada facción del bando que haya salido pone 4 unidades adicionales de su color en las áreas que ya contengan unidades de su bando. Luego, cada facción del otro bando pone 4 unidades adicionales de su color en las áreas que ya contengan unidades de su bando.

**1.4 Creación de Pilas de Refuerzos** - Los jugadores crean Pilas de Refuerzos con las unidades que quedan de su facción tras terminar con la colocación inicial del juego. Estas unidades se pondrán en el mapa como Refuerzos (3.1) al comienzo de los turnos posteriores de una facción o si lo pide alguna Carta Especial.

**1.5 Colocación de las Banderas de Control** - Las Banderas de Control se ponen en las colonias que cada bando controle.

Ej.: al comienzo, las banderas británicas se ponen en Delaware, Quebec y Nova Scotia. Las banderas americanas se ponen en Connecticut y Rhode Island.

**1.6 Creación de los Mazos de Jugador, Coger Cartas**

- Cada una de las cuatro facciones prepara un mazo de cartas con las cartas numeradas 01-12 de su color respectivo. (Las cartas a partir de la 12 sólo se usan en el Escenario del "Asedio de Quebec"). Los números de las cartas se encuentran en la esquina inferior derecha de cada carta. Barajas las cartas de tu facción y coges tres.



El símbolo significa que esa carta se usa en el escenario del Asedio de Quebec.

El número de ejércitos que el jugador puede mover.

El número de áreas que cada ejército puede mover

Número de la Carta

Cada mazo de facción consta de doce cartas propias, ocho de las cuales son Cartas de Movimiento, y cuatro que son Cartas de Evento. Si en algún momento un jugador sólo tiene Cartas de Evento, indicadas por la palabra "Evento" en la carta, muestra esas cartas, las vuelve a barajar con su mazo de cartas y coge tres nuevas.

Los jugadores del mismo bando pueden mostrarse entre ellos sus cartas para coordinar sus acciones futuras.

**1.7 Colocación del Peón Marcador de Rondas** - Se pone el Peón Marcador de Rondas en el espacio 1 del registro de rondas situado en la parte inferior derecha del mapa.

## Desarrollo del Juego

**2.0 Rondas y Turnos** - El juego se desarrolla en un número variable de rondas. En cada ronda, las cuatro facciones tendrán un turno en un orden al azar.

Al comienzo de cada ronda, los cuatro Marcadores de Turno se ponen en la Bolsa. Luego, se saca a ciegas un Marcador de Turno de la bolsa y se pone en el espacio "1º Turno" del Registro de Turnos. El color que salga indica qué facción tiene el turno. Esta facción completa su turno antes de que se saque el siguiente Marcador de Turno de la bolsa.

Una vez que se han sacado todos los Marcadores de Turno y todas las facciones han tenido su turno, la ronda acaba. Se avanza el Peón de Ronda al espacio de la ronda siguiente en el Registro de Rondas y comienza una nueva ronda.

**2.1 Chequeo de Fin de Partida** - Al final de la ronda 3 y al final de cada ronda posterior, se debe chequear la condición de fin de partida (4.0).

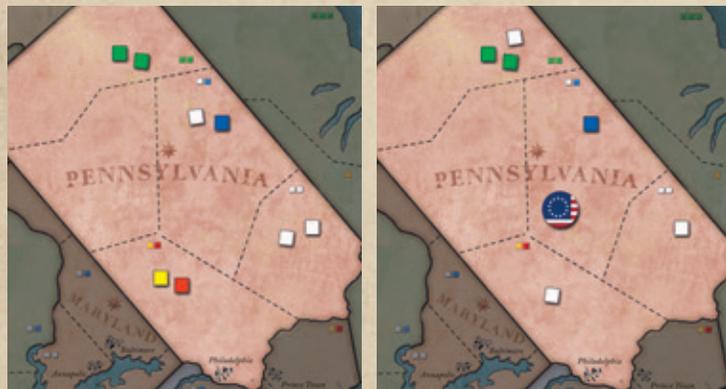
**3.0 Secuencia de Turnos** - Un Marcador de Turnos sacado de la bolsa indica qué facción hace su turno seguidamente. La persona que controla esa facción es el **Jugador Activo** y realiza las fases siguientes por orden:

- a) Fase de Refuerzos (3.1)
- b) Fase de Movimiento (3.2)
- c) Fase de Batalla (3.3)
- d) Fase de Cogér Cartas (3.4)

**3.1 Fase de Refuerzos** - Se ponen los Refuerzos y las Unidades Huidas. Al comienzo de un turno, el Jugador Activo coge 4 unidades de su Pila de Refuerzos (1.4) y las pone en cualquier Área(s) de Ciudad dentro de las colonias que su bando controle. Cada facción tiene un suministro limitado de unidades en su Pila de Refuerzos. Si un jugador tiene menos de cuatro unidades en su Pila de Refuerzos, pone todas las que queden. El Jugador Activo también puede jugar Cartas de Evento que tenga en su mano, si la carta está permitida en esta fase (3.2.6).

**3.1.1 Unidades Huidas** - Además de poner Refuerzos, las unidades del Jugador Activo localizadas en el Espacio de Unidades Huidas (3.3.2) vuelven a entrar en juego colocándolas en cualquier Área(s) de Ciudad dentro de las colonias que su bando controle.

**3.1.2 Control de una Colonia** - Cuando las unidades de un bando solamente y/o sus aliados (hessianos o franceses) ocupan áreas en una colonia, ese bando controla la colonia. Las áreas vacías no influyen en el control de la colonia. Un área que sólo contenga unidades de Nativos Americanos prohíbe el control de una colonia. Las colonias controladas se marcan con una Bandera de Control americana o británica.



· Ej.: A la izquierda, ningún bando controla Pennsylvania. A la derecha, los americanos la controlan puesto que 1) movieron una unidad Patriota (blanca) al área Nativa Americana y 2) echaron a los británicos de Philadelphia. Estas unidades Nativas Americanas ahora son aliadas y controladas por los americanos.

Si un bando sacara todas sus unidades de una colonia que controla, la colonia se vuelve neutral al final de ese turno y se quita la Bandera de Control.

### 3.1.3 Unidades Aliadas -

**Hessianos** ■ - Aliado británico.

*Nota Histórica: durante la Guerra Independentista, los británicos emplearon decenas de miles de mercenarios hessianos alemanes.*

**Franceses** ■ - Aliado americano.

*Nota Histórica: los franceses habían estado en guerra casi continuamente con los británicos durante los últimos 900 años. La revolución americana les dio una oportunidad de arrebatár a los británicos el control de un lucrativo territorio en el Caribe.*

Las unidades hessianas y francesas entran en juego cuando se juegan ciertas Cartas de Evento (3.2.6). Estas unidades siempre están controladas por sus aliados y nunca cambian de bando.

**Nativos Americanos** ■ - Las unidades de Nativos Americanos en un área son independientes hasta que se alían con un bando. Esto ocurre cuando las unidades británicas o americanas entran en un área ocupada sólo por unidades de Nativos Americanos. Una vez aliados a un bando, las unidades de Nativos Americanos están controladas por ese bando. Las unidades de Nativos Americanos en áreas diferentes pueden estar aliadas a los americanos y los británicos al mismo tiempo.

En cuanto las unidades de Nativos Americanos aliados se queden solas en un área (debido al movimiento o a una batalla), se vuelven independientes. Posteriormente pueden volverse aliados otra vez.

Cuando las unidades de Nativos Americanos aliados a bandos contrarios se enfrentan en batalla, huyen en igual número de cada bando hasta que sólo a un bando o a ninguno le quede unidades de Nativos Americanos. Estas Unidades Huidas se pone en el Espacio de Unidades Huidas (3.3.2).

Si a un bando sólo le quedan unidades de Nativos Americanos en una batalla, se alían con el bando contrario que queda en el área.

**3.2 Fase de Movimiento** - El Jugador Activo **debe** jugar una (y sólo una) Carta de Movimiento en su turno. Las unidades pueden ser movidas por tierra o agua, dependiendo de la qué permita la Carta de Movimiento. El Jugador Activo también puede jugar Cartas de Evento que tenga en su mano, si la carta está permitida en esta fase (3.2.6).

Una vez jugadas, todas las cartas se descartan, excepto las Cartas de Tregua que se dejan boca arriba a la derecha del mapa (3.2.5).

**3.2.1 Los Ejércitos** están formados por unidades en una misma área. Un ejército puede estar formado por unidades de facciones y aliados del mismo bando. Un jugador puede incluir a todas o algunas de las unidades, pero al menos 1 unidad en el ejército debe pertenecer al Jugador Activo. El Jugador Activo puede mover después el ejército.

· Ej.: el Jugador Activo Lealista forma un ejército que incluye 2 Lealistas ■, 3 Regulares Británicos ■, 4 Hessianos ■ y 2 Nativos Americanos ■. Mueve todas estas unidades juntas como un ejército.

El número de figuras de soldados en una Carta de Movimiento representa el número máximo de ejércitos que el Jugador Activo puede mover, seguido por cuántas áreas puede mover **cada uno** de esos ejércitos. Un ejército, incluyendo a cualquiera de sus unidades, sólo puede mover una vez en un turno.

· Ej.: para la Carta de Movimiento mostrada, el jugador de los Regulares Continentales puede mover tres ejércitos diferentes hasta dos áreas cada uno.

Los ejércitos mueven de área a área, a través de fronteras de área. Un ejército debe detenerse si entra en un área ocupada por unidades enemigas o unidades de Nativos Americanos independientes. Los ejércitos no pueden soltar ni recoger unidades mientras mueven. Las unidades no pueden mover varias veces con ejércitos diferentes.



3.2.2 Las Cartas de Movimiento por Tierra permiten mover los ejércitos de un área de tierra a la siguiente. El Jugador Activo mueve ejércitos tal como permita la Carta de Movimiento que jugó, pudiendo ser modificado por cualquier Carta(s) de Evento que haya jugado.

### Ejemplo de Movimiento



Es el comienzo de una nueva ronda, y el primer Marcador de Turno que ha salido es del jugador de los Regulares Continentales (azul). Primero, pone 4 Refuerzos y 1 Unidad Huida azules (3 en Hartford, 2 en Newport). Puede poner unidades en estas ciudades porque el bando americano controla Connecticut y Rhode Island. Segundo, juega una Carta de Movimiento que permite que 3 ejércitos muevan hasta 2 áreas cada uno. Forma un ejército de 5 unidades en Hartford y lo mueve, primero al área al norte de Hartford y luego a Prince Town. Nótese que una unidad no fue incluida en el ejército y fue dejada atrás en Hartford.

Luego forma un segundo ejército en Newport y lo mueve a Boston. Luego forma un tercer ejército en el área al oeste de Boston y lo mueve a Boston.

*Nota: cada uno de estos ejércitos incluye al menos una unidad azul de los Regulares Continentales.*

Un jugador no está obligado a mover el número total de ejércitos indicados en la Carta de Movimiento, ni a usar todo el movimiento permitido por ejército

3.2.3 Movimiento por Agua – Para mover por una masa de agua, se debe jugar una Carta de Movimiento de Barco de Guerra o Barca de Pesca. Los ejércitos que tienen una Carta de Movimiento por Agua pueden mover desde un área de tierra adyacente a una masa de agua a cualquier otra área de tierra adyacente a la misma masa de agua, incluso si esa área de tierra está ocupada por el enemigo. Una masa de agua acaba donde los ríos “cambian a gris”.

Ej: un Barco de Guerra mueve ejércitos desde Boston a Quebec City. No puede continuar a Montreal porque el río al oeste de Quebec City cambia a gris.

El Río San Lorenzo está conectado al Atlántico para movimiento por agua.

Las unidades sólo pueden mover por tierra a través de ríos donde los ríos cambian a gris.



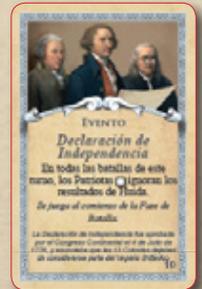
3.2.4 Límites de Tamaño de Ejército de Barca de Pesca – Las Barcas de Pesca permiten que dos ejércitos, de hasta 3 unidades cada uno, que partan de hasta dos áreas de tierra diferentes, muevan a una única área de tierra en la misma masa de agua. Ej.: La carta de Barca Lealista puede contener hasta 3 unidades y estar compuesto de Lealistas (amarillo), Regulares Británicos (rojo), Hessianos (naranja), y/o Nativos Americanos (verde), una de las cuales debe ser amarilla.



3.2.5 Cartas de Tregua – Cada facción tiene una Carta de Tregua. Estas cartas se juegan como una Carta de Movimiento. Después de haber sido jugada, se ponen boca arriba a la derecha del mapa en lugar de ser descartadas. Esto permite a los jugadores llevar un registro de cuántas Cartas de Tregua se han jugado. El juego acaba (4.0) al final de la ronda 3 o al final de cualquier ronda posterior en la que todas las facciones de un bando hayan jugado las Cartas de Tregua.



3.2.6 Cartas de Evento – Cada facción tiene Cartas de Evento únicas en su mazo. Las Cartas de Evento añaden unidades extra al mapa, modifican el movimiento o afectan al combate del Jugador Activo ese turno. Cada Carta de Evento establece en qué fase puede ser jugada. El Jugador Activo puede jugar todas las Cartas de Evento en su mano (hasta dos si las tiene). *Recordatorio: las cartas sólo pueden ser jugadas por el Jugador Activo.*



3.3 Fase de Batalla - Una batalla ocurre cuando ejércitos contrarios ocupan la misma área. Si hay varias batallas, el Jugador Activo elige el orden en el que se resuelven las batallas. Las Cartas de Evento jugadas, que puedan influir en una batalla, deben ser asignadas antes de la resolución de la batalla.

El bando que entró en el área es el atacante, y el otro bando es el defensor. Los jugadores defensores tienen la iniciativa, y tiran simultáneamente sus Dados de Batalla y aplican los resultados. La batalla continúa, alternándose uno y otro, hasta que sólo quede un bando en el área.

El jugador que controla cada facción tirará sus Dados de Batalla y tomará decisiones para sus propias unidades. Un jugador tira un número de dados correspondiente al número de sus unidades presentes en la batalla. *El número máximo de dados que se pueden tirar está limitado por el número de dados que una facción posea.*

Ej.: los Regulares Británicos (rojo) pueden tirar hasta 2 dados, mientras que los Lealistas (amarillo) pueden tirar hasta 3 dados.

Resultados de los Dados de Batalla – Los Dados de Batalla de cada facción tienen una combinación única de caras de Impacto, Huida y “Decisión de Mando” en Blanco.

3.3.1 Resultado de Impacto – Cuando sale una cara de Impacto, una unidad de un oponente es retirada de la batalla y colocada en su Pila de Refuerzos. Los oponentes deciden entre ellos qué unidad retirar si hay unidades de más de una facción presentes en la batalla.



**3.3.2 Resultado de Huida** – Cuando sale una cara de Huida, el jugador de esa facción retira una de sus **propias** unidades de la batalla y la pone en el Espacio de Unidades Huidas.



Las Unidades Huidas de una facción regresan al comienzo del siguiente turno de esa facción (3.0). Se ponen en cualquier Área(s) de Ciudad dentro de las colonias controladas por el bando de esa facción (3.1.2).

**3.3.3 Resultado de Decisión de Mando** – Cuando sale una cara en blanco, el jugador de esa facción puede decidir sacar una de sus **propias** unidades de la batalla en curso. Esa unidad puede mover a cualquier área adyacente que no esté ocupada únicamente por el enemigo.



Un área que contenga unidades amigas y enemigas (una batalla incipiente) puede ser el destino de una Decisión de Mando. Un área que sólo contenga unidades de Nativos Americanos puede ser el destino de una Decisión de Mando porque son independientes. Una vez que tu unidad entre, se volverán aliados tuyos.

Si un área de batalla está rodeada sólo por áreas ocupadas por el enemigo, el movimiento de Decisión de Mando para salir de la batalla no es posible.

Un ejército que entró en una batalla vía agua no puede salir vía agua con una Decisión de Mando.

*Los resultados de Impacto y Huida se resuelven primero, después las Decisiones de Mando.*

### Ejemplo de Batalla

Continuando con el Ejemplo de Movimiento (página 4), el jugador de los Regulares Continentales movió un ejército (1 y 4 ) a Prince Town. Los británicos son los defensores y tiran primeros. Los jugadores Lealista (amarillo) y Regulares Británicos (rojo) tiran cada uno 1 de sus dados, resultando 1 Impacto y 1 Decisión de Mando.



En Boston, los británicos son otra vez los defensores y tiran primero. Sacan 2 impactos y 1 Decisión de Mando. Los



Los jugadores americanos, en grupo, deben decidir qué unidad recibe el impacto y es retirada del mapa. Acuerdan quitar una para poder tirar el máximo número de Dados de Batalla en su siguiente acción. Quitar la daría lugar a que los americanos sólo tiraran dos dados azules, en lugar de dos dados azules y uno blanco.



americanos acuerdan retirar 2 .

El jugador de los Regulares Británicos decide después utilizar su Decisión de Mando, mueve una de sus unidades rojas de la batalla al área vacía adyacente de Rhode Island. Ahora controla esta colonia de un área, y la Bandera de Control se pone por la cara británica!



El jugador de los Regulares Británicos decide conservar su unidad en la batalla.



Consejo:  
¡nunca dejes un área vacía!



1 y 3 quedan en la batalla para los americanos. Éstos sacan 2 Impactos y 1 Huida. Nota: el jugador de los Regulares Continentales sólo puede tirar dos Dados de Batalla azules, aunque tenga 3 unidades en la batalla (3.3).



Los americanos claman venganza y sacan 3 Impactos y 2 Huidas. Ambas unidades británicas son retiradas del mapa. Una unidad Patriota y otra de Regulares Continentales son retiradas y colocadas en el Espacio de Unidades Huidas. Los americanos controlan ahora Massachusetts y ponen una Bandera de Control. Todas las batallas han sido resueltas y la Fase de Batalla ha terminado.

Como resultado de los 2 Impactos, ambas unidades británicas son retiradas del mapa y devueltas a sus Pilas de Refuerzos. Como resultado de la Huida, se retira 1 y se pone en el Espacio de Unidades Huidas. Los americanos ahora controlan la colonia de New Jersey, puesto que ocupan ambas áreas. Se pone una Bandera de Control americana en la colonia. Esta batalla ha terminado, y el juego pasa a la batalla de Boston.



**3.4 Fase de Nuevas Cartas** - Al final de un turno, el Jugador Activo coge cartas para volver a tener 3 cartas en su mano. Si no quedan suficientes cartas en el mazo, coge las que queden.

Si el Jugador Activo no tiene Carta de Movimiento en su mano después de coger cartas (es decir, sólo tiene Cartas de Evento), debe mostrar sus cartas, volver a barajarlas con su mazo y coger 3 nuevas cartas. Un jugador siempre debe tener una Carta de Movimiento en su mano después de coger cartas.

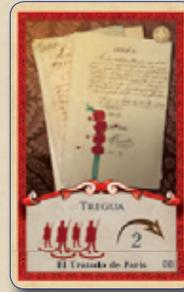
Ahora el turno del Jugador Activo ha terminado. Se saca un nuevo Marcador de Turno de la Bolsa y el siguiente jugador coge su turno. Si se han sacado todos los Marcadores de Turno, la ronda ha terminado y se chequean las condiciones de fin de partida. Si la partida no ha acabado, comienza una nueva ronda.

#### 4.0 Fin de Partida.

La condición de fin de partida se evalúa al final de la ronda 3 y al final de cada ronda posterior.

La partida acaba al final de una ronda si se han jugado las Cartas de Tregua pertenecientes a todas las facciones de **uno o ambos bandos** (1.1).

Ej.: en la ronda 1, el jugador de los Regulares Británicos (rojo) jugó su Carta de Tregua. En la ronda 4, el jugador de los Patriotas Americanos (blanco) jugó su Carta de Tregua. En la ronda 5, el jugador Lealista (amarillo) es el primero en coger turno y juega su Carta de Tregua. Ambos facciones británicas han jugado ahora sus Cartas de Tregua y el juego acabará al final de la ronda en curso, después de que todas las facciones hayan tenido sus turnos.



La partida la gana el bando que controle más colonias. Las partidas pueden acabar en empate. En caso de empate, ningún bando gana y América se convierte en una provincia meridional del Canadá francés.

## Aclaraciones de las Cartas

### 5.0 Aclaraciones de las Cartas y Ejemplos

Los Jugadores Activos siempre comienzan su turno con 3 cartas. Las cartas sólo pueden ser jugadas en el turno del Jugador Activo. El Jugador Activo **debe** jugar una (y sólo una) Carta de Movimiento y **puede** jugar tantas Cartas de Evento como tenga en su mano. Una carta es descartada después de ser jugada, excepto las Cartas de Tregua, que se ponen boca arriba a la derecha del mapa.



#### Cartas de Movimiento #01-07

Cada carta indica cuántos ejércitos pueden mover y cuántas áreas puede mover cada ejército. Ej.: los Regulares Británicos pueden mover 2 ejércitos hasta dos áreas cada uno. Un ejército debe detenerse cuando entra en un área ocupada por el enemigo o por Nativos Americanos independientes.



#### Carta de Tregua #08

Un jugador juega una Carta de Tregua igual que una Carta de Movimiento. Después de jugarla, esta carta no se descarta, sino que se deja a la vista a la derecha del mapa. Una vez que ambas facciones de cualquier bando hayan jugado sus cartas de Tregua, la partida acaba al final de esa ronda. Ej: los Regulares Británicos juegan su carta de Tregua y pueden mover 4 ejércitos hasta dos áreas cada uno.



#### Movimiento de Barco de Guerra #07

Dos ejércitos de cualquier tamaño pueden ser movidos por barco. Cada uno puede partir de áreas diferentes y acabar en áreas diferentes.



#### Dragones Ligeros #14

Los ejércitos pueden atravesar áreas ocupadas por el enemigo o Nativos Americanos independientes. Sólo combaten si acaban su movimiento en un área ocupada por el enemigo.



#### Movimiento en Barca #07

Puedes mover dos ejércitos, de hasta 3 unidades cada uno, desde la misma o distintas áreas hasta una misma área de destino. Al menos una unidad en cada ejército debe pertenecer a la facción que juega la carta. Ej.: el Lealista mueve 1 Lealista y 2 Regulares Británicos desde Quebec; y 1 Lealista, 1 Regular Británico y 1 Hessiano desde Philadelphia, todo a Boston.



#### John Butler #09

Todas las facciones y aliados de tu bando pueden tirar una vez antes de cada batalla. Ej.: los atacantes británicos formados por 3 Lealistas, 1 Regular Británico, 2 Hessianos y 2 Nativos Americanos tiran dados todos ellos, ejecutándose sólo los resultados de Impacto. Los resultados de Huida y Decisión de Mando se ignoran.



#### Lealtad Británica #10

Todas las unidades dentro de cada colonia que tu bando controle pueden ser redistribuidas a áreas de la misma colonia. Cada colonia a la que deseas redistribuir unidades debe contener al menos 1 Lealista en al menos una de sus áreas.



#### Betsy Ross #12

Ej.: los americanos atacan a los británicos en Boston. Los británicos tiran 3 dados amarillos y 1 rojo obteniendo 2 resultados de Huida amarillos. Dos Lealistas son retirados de la batalla y son reemplazados con 2 Patriotas.



#### Montgomery #13

El jugador de los Regulares Continentales puede mover tantas unidades de su ejército victorioso como desee del área de batalla a un área adyacente. Al menos una unidad debe ser azul. Ej.: Un ejército americano victorioso en Hartford está formado por 3 y 4. El jugador de los Regulares Continentales decide mover 2 y 2 a una New York ocupada por el enemigo.

## Colocación Inicial del Escenario de Campaña de 1775 - Ésta es la versión completa del juego. La colocación inicial se detalla en la pág. 2.

**Unidades Iniciales:** se rellenan las áreas del mapa con las unidades del color correspondiente que están impresas en el mapa (1.2).

**Unidades Adicionales:** se saca al azar un Marcador de Turno. Cada facción del bando que haya salido pone 4 unidades adicionales de su color en las áreas que contengan al menos una de las unidades de su bando. Luego, cada facción del otro bando pone 4 unidades adicionales de su color en áreas que contengan al menos una de las unidades de su bando.

**Cartas Iniciales:** cada jugador organiza las cartas 01-12 en un mazo, lo baraja, y luego coge las 3 cartas de arriba.

**Turno Inicial:** se ponen los cuatro Marcadores de Turno en la Bolsa, se saca uno al azar, y se pone en el espacio del Turno 1. Esa facción tiene el primer turno, empezando por poner 4 Refuerzos (ver abajo). Este escenario comienza en la ronda 1.

**Refuerzos:** en su turno, una facción recibe 4 Refuerzos que se ponen en cualquier Área(s) de Ciudad dentro de sus colonias controladas.

**Fin de Partida:** las condiciones de final de partida se evalúan al final de la ronda 3 y al final de cada ronda posterior. Si se han jugado todas las Cartas de Tregua de uno o ambos bandos, la partida ha terminado.

**Condiciones de Victoria:** el bando que controle la mayor cantidad de colonias gana.

## Colocación Inicial del Escenario Introductorio de 1775 - Recomendado como juego corto (~1/2 hora).

**Unidades Iniciales:** se rellenan las áreas del mapa con las unidades del color correspondiente que están impresas en el mapa (1.2).

**Unidades Adicionales:** se pone unidades adicionales en la siguientes áreas. Estas unidades adicionales también están impresas en el mapa de abajo.

**Bando Americano:** 1  Norte de Wilmington, NC    2  en Trenton, NJ    1  Oeste de Boston, MA  
1  1  en Augusta, GA    1  en York, VA    1  en Newport, RI

**Bando Británico:** 1  en Norfolk, VA    1  en Dover, DE    1  en Boston, MA  
1  1  en Savannah, GA    1  Este de Baltimore, MD    1  Oeste de Albany, NY    1  Norte de Portsmouth, NH

**Cartas Iniciales:** cada jugador crea su mazo con las cartas indicadas abajo, baraja este mazo y luego coge las 3 cartas de arriba.

Regulares Continentales (azul): 02, 03, 04, 07, 09, 12. Patriotas Americanos (blanco): 01, 02, 03, 05, 10, 12.

Regulares Británicos (rojo): 01, 02, 03, 07, 10, 12. Lealistas Británicos (amarillo): 01, 02, 03, 04, 09, 11.

**Turno Inicial:** se ponen los cuatro Marcadores de Turno en la Bolsa, se saca uno al azar, y se pone en el espacio del Turno 1. Esa facción tiene el primer turno, empezando por poner 4 Refuerzos (ver abajo). Este escenario comienza en la ronda 1.

**Refuerzos:** en su turno, una facción recibe 4 Refuerzos que se ponen en cualquier Área(s) de Ciudad dentro de sus colonias controladas.

**Fin de Partida:** el juego acaba al final de la ronda dos. Este Escenario Introductorio no utiliza Cartas de Tregua (ver Cartas Iniciales arriba) ni las condiciones de fin de partida del Escenario de Campaña Completa.

**Condiciones de Victoria:** el bando que controle la mayor cantidad de colonias gana.



## Colocación Inicial del Escenario del Asedio de Quebec - Recomendado como un partida de 2 jugadores con experiencia.

Este escenario incluye reglas modificadas. En él, los jugadores ganan puntos de victoria por controlar ciudades individuales, no colonias enteras

**Introducción Histórica:** a finales de 1775, los americanos decidieron invadir Quebec para capturar los importantes puertos de abastecimiento y fortalezas británicas de Montreal y Quebec. El Brigadier General Richard Montgomery capturó Montreal el 13 de Noviembre. Ahora pudo encontrarse con el Mayor General Benedict Arnold a las afueras de la Ciudad de Quebec como estaba planeado. Mientras tanto, el General británico Guy Carleton reunió apresuradamente milicia y Regulares británicos de donde pudo para defender la ciudad.

**Unidades Iniciales:** este escenario usa la mitad derecha del mapa desde la frontera sur de NY. Se rellenan las áreas del mapa con las unidades iniciales tal como están impresas en el mapa con las siguientes excepciones:

1 1 en Ft Ticonderoga, NY (en lugar de 1 1 )    1 3 Este de Québec City, Québec (en lugar de 1 )  
1 3 Este de Montreal, Québec (en lugar de 2 )

**Unidades Iniciales Adicionales:** se saca al azar un Marcador de Turno. Cada facción del bando que ha salido pone unidades adicionales de su color (como se indica abajo) en áreas que contengan al menos una de las unidades de su bando. Luego, cada facción del otro bando pone unidades adicionales de su color (como se indica abajo) en áreas que contengan al menos una de las unidades de su bando.

Regulares Británicos: 6 Lealistas: 6 Regulares Continentales: 3 Patriotas: 3

**Banderas de Control:** se pone 1 Bandera de Control en cada Área de Ciudad. Los británicos comienzan con 6 Banderas de Control y los americanos con 7 Banderas. Quebec City tiene dos Banderas de Control y cuenta doble para condiciones de victoria.

**Cartas Iniciales:** cada facción crea un mazo formado por las 9 cartas con un símbolo de Flor de Lis en su esquina superior derecha. Cada jugador de facción baraja sus 9 cartas y luego coge las 3 de arriba.

· Ej.: el jugador de los Regulares Británicos crearía un mazo con las cartas 01, 02, 03, 05, 06, 08, 13, 14 y 15.

**Turno Inicial:** se saca al azar un Marcador de Turno de la Bolsa. Esa facción tiene el primer turno, empezando por poner 4 Refuerzos (ver abajo). Este escenario comienza en la ronda 1.

**Control de Ciudades:** si un Área de Ciudad queda vacía o es tomada por el enemigo, se quita la Bandera de Control.

Al comienzo de un turno, el Jugador Activo chequea si tiene unidades de *su facción* en un Área de Ciudad sin una Bandera de Control. Si es así, pone una Bandera de Control en ese Área de Ciudad. Luego pone los Refuerzos y Unidades Huidas en las Áreas de Ciudad controladas por su facción.

**Colocación de Refuerzos y Unidades Huidas:** el Jugador Activo puede poner los siguientes Refuerzos para su facción.

**Regulares Continentales:**

Pone 3 , y las Huidas en *cualquier Área(s)* de Massachusetts que no esté ocupada por el enemigo.

**Patriotas:** Pone 3 , y las Huidas en *cualquier Área(s) de Ciudad* que el bando americano controle.

**Lealistas:** Pone 3 , y las Huidas en *cualquier Área(s) de Ciudad* que el bando británico controle.

**Regulares Británicos:** Pone 3 en *cualquier Área(s) de Ciudad* que el bando británico controle que esté conectada al Océano Atlántico. (No Montreal, Ft. Ticonderoga, o Albany.)

**Final de Partida:** el juego acaba al final de la ronda en la que se hayan jugado todas las Cartas de Tregua de un bando. (La partida puede acabar en las rondas 1 y 2).

**Condiciones de Victoria:** el bando con más Banderas de Control (ciudades). *Nota: algunas Áreas de Ciudad podrían no estar controladas, ya que la facción presente puede que no haya tenido el turno necesario para tomar el control.*



### Guerra de los Siete Años e Impuestos Británicos

En 1607, el primer asentamiento inglés permanente se estableció en Fort James (cerca de York), Virginia. En 1760, la población en las colonias inglesas había crecido a más de 1,5 millones e iba desde Maine al norte hasta Georgia en el sur. Estos colonos eran considerados ciudadanos ingleses, sujetos al gobierno de la corona.

La Guerra de los Siete Años acabó en 1763 durante la cual Gran Bretaña luchó contra Francia y España por el control comercial y colonial. Ésta fue una verdadera guerra mundial, que involucró a América, Europa y la India. La parte de Norteamérica de esta guerra se conoció como la “Guerra Franco-India” y tuvo lugar principalmente en lo que ahora se conoce como Canadá. La Guerra de los Siete Años condujo a Gran Bretaña a un fuerte endeudamiento, obligando a que la mitad de los ingresos por impuestos de los súbditos británicos pagara sólo los intereses de las masivas deudas. Este pago de la deuda forzó al Parlamento británico a apartar la vista del control territorial y a concentrarse en temas financieros.

El Parlamento británico aprobó varias leyes para generar rentas de impuestos adicionales en las colonias americanas. Los británicos creían que los colonos debían compartir la carga de pagar por esa terrible guerra. Promulgaron la Ley de la Moneda, la Ley del Azúcar y la Ley del Timbre. La Ley del Timbre, por ejemplo, obligaba a que los colonos compraran sellos del gobierno para todos los documentos legales impresos, periódicos, licencias e incluso naipes. Estas leyes fueron aprobadas por un Parlamento británico que no tenía representación colonial.

La indignación colonial creció con estos nuevos impuestos y los comerciantes dejaron de importar bienes británicos en protesta. En Boston, un grupo de patriotas se organizaron como los Hijos de la Libertad y en Agosto de 1765 crearon disturbios en las calles.



Los violentos enfrentamientos tuvieron su punto álgido el 5 de Marzo de 1770 cuando una muchedumbre se reunió a las puertas de la aduana en Boston. La gente comenzó a arrojar bolas de nieve y piedras a los soldados británicos de guardia. Las tropas recibieron órdenes de calar bayonetas y repeler a la muchedumbre. Luego, o bien un soldado resbaló y cayó descargando su mosquete o bien los contrarios entre la masa de gente disparó una bala. Creyendo

que se había dado la orden de disparar, el resto de los soldados disparó a la gente matando a cinco ciudadanos e hiriendo a seis. El evento se conoció como la Masacre de Boston.

Entre 1770 y 1773 la relación entre las colonias y Gran Bretaña continuaron en calma relativa, pero ésta era la calma que antecede a la tormenta. La mayor corporación de Inglaterra, la “East India Company”, estaba al borde de la bancarrota. En esa época, los colonos estaban comprando té holandés más barato, dejando los almacenes de la East India Company repletos de té sin vender. La solución del Parlamento para proteger la East India Company fue imponer la Ley del Té de 1773; dando a la East India Company un monopolio sobre las ventas de té en las colonias así como liberar a la compañía de los impuestos al comercio. En las ciudades portuarias de las colonias, los Hijos de la Libertad amenazaron a los mercantes de la East India Company con violencia y les convencieron para que regresaran a Inglaterra con sus cargas. El 16 de Diciembre de 1773, los Hijos de la Libertad en Boston entraron en acción. Un grupo de hombres disfrazados de indios abordaron los barcos de la East India Company, y tiraron varias toneladas de té al muelle. Británicos y americanos por igual quedaron atónitos

con la protesta que más tarde se llamaría “La Fiesta del Té de Boston”.

La destrucción de propiedad británica y el insulto a la autoridad británica enfureció al Parlamento británico. En la primavera de 1774 el Parlamento aprobó las Leyes Coercitivas; una serie de medidas represivas contra las colonias.



Las cosas se estaban acercando a una crisis. Gran Bretaña había adoptado duras políticas en respuesta a la Fiesta del Té de Boston. Las colonias en Nueva Inglaterra estaban creando Comités de Seguridad, con la misión de reunir armas y organizar milicias. Las tensiones entre los colonos y la corona crecieron y se volvió peligroso expresarse a favor de Gran Bretaña. El Rey Jorge III declaró las colonias de Nueva Inglaterra en estado de rebelión; amenazando que la “fuerza debe decidir si están sujetas a este país o son independientes”.

### Comienza la Revolución

En la noche del 8 de Abril de 1775 el General Gage organizó a 700 soldados británicos para una marcha a las ciudades de Lexington y Concord, Massachusetts. Gage tenía órdenes de tomar los almacenes de armas y arrestar a Samuel Adams y John Hancock. Gage esperaba sorprender a los americanos, pero durante la noche varios jinetes propagaron el aviso por todo el país. Fue esa noche en la que Paul Revere hizo su famosa “Cabalgada de Medianoche”; avisando a los colonos y a



Samuel Adams y John Hancock de que se acercaban las tropas británicas dándoles tiempo a escapar.

Las tropas británicas hicieron huir a un grupo armado de milicianos en Lexington, Massachusetts. Luego marcharon a Concord, donde se enfrentaron y fueron derrotados por más de 500 milicianos. Cuando los británicos se replegaban a Boston, fueron atacados repetidamente por los milicianos americanos; 273 soldados británicos murieron o fueron heridos para cuando la columna se puso a salvo. Las noticias de la Batalla de Lexington y Concord se propagaron rápidamente por las colonias y señalaron el comienzo de la Guerra de la Independencia de Estados Unidos.

Con la rebelión en marcha, el liderazgo se convirtió en un problema para las Colonias. El Congreso Continental se reunió por segunda vez el 10 de Mayo de 1775, y de hecho se convirtió en un gobierno nacional. El Congreso organizó el esfuerzo de guerra imprimiendo moneda para los gastos, entró en relaciones diplomáticas con los nativos americanos, creó una marina y lo más importante, tomó el mando del Ejército Continental; pidiendo a George Washington que lo liderara.



Más combates estallaron en 1775, cuando el General Washington tomó el control de Boston. En el otoño de 1775, el Ejército Continental, bajo el mando de Richard Montgomery y Benedict Arnold,

comenzó a avanzar hacia la Provincia de Quebec. En Noviembre, habían tomado Montreal y se preparaban para asediar la Ciudad de Quebec. El general británico Guy Carleton se coló entre los atacantes americanos y preparó las defensas de la ciudad antes de que los americanos llegaran. Sabiendo que el alistamiento de sus milicianos expiraba el 1 de Enero, los americanos lideraron un ataque a la Ciudad de Quebec en una cegadora tormenta de nieve el 30 de Diciembre. El ataque fracasó y los americanos levantaron el asedio a primeros de 1776.



La idea de la independencia en lugar de la reconciliación con Gran Bretaña estaba creciendo. En la primavera de 1776, Thomas Jefferson comenzó un borrador de la Declaración de la Independencia y presentó el documento al Congreso del 28 de Junio. El Congreso aprobó el borrador, y el 4 de Julio de 1776 la Declaración de Independencia fue adoptada oficialmente.



En 1776, el General Gage había sido reemplazado por William Howe como comandante en jefe de las fuerzas británicas. Washington movió sus tropas hacia Nueva York en la primavera de 1776 en un esfuerzo por bloquear a Howe. Durante el verano, una gran flota británica llegó al puerto de Nueva York, trayendo 30.000 soldados mercenarios hessianos alemanes para aplastar la rebelión. En Agosto, las tropas británicas desembarcaron en Long Island y lucharon contra las fuerzas americanas en la Batalla de Brooklyn Heights, echándolos de la Isla de Manhattan. Los británicos continuaron empujando al Ejército Continental y Washington fue obligado a retirarse a través de New Jersey a Pennsylvania.

La posibilidad de una victoria americana parecía sombría y Washington se dio cuenta de lo peligrosamente cerca que estaba la derrota del Ejército Continental. Tenía que entrar en acción, así en la noche del 25 de Diciembre de 1776, Washington llevó sus fuerzas a través del Río Delaware y lanzó un ataque sorpresa contra un puesto avanzado hessiano, en Trenton, New Jersey. Sólo murieron 3 americanos, las provisiones fueron saqueadas y se tomaron más de 1.000 prisioneros; un tremendo empuje de moral para los rebeldes americanos. La Guerra se intensificó en 1777. Los británicos aumentaron los esfuerzos por acabar con la Rebelión. Otro contingente británico se formó en Canadá y estuvo mandado por el General John Burgoyne. En un intento de superar a las fuerzas americanas, los británicos planearon enviar al ejército de Burgoyne bajando el Río Hudson desde Canadá para reunirse con Howe en la Ciudad de Nueva York, dividir Nueva Inglaterra y acabar con la Rebelión allí. Cinco mil británicos, tres mil hessianos, y una fuerza nativa al mando



de Joseph Brant capturó Fort Ticonderoga el 5 de Julio de 1777. En Octubre, el ejército de Burgoyne se enfrentó a la fuerza americana de los Regulares Continentales y la milicia al sur de Saratoga, Nueva York. Ampliamente superado en número e incapaz de abrirse paso a través de la línea americana, Burgoyne se vio obligado a rendir su ejército el 17 de Octubre de 1777.



Ignorando el plan de reunirse con Burgoyne, Howe navegó hacia Filadelfia en Julio de 1777. Howe planeaba capturar la ciudad y derrotar al General Washington. Los británicos se encontraron con el ejército de Washington en Brandywine Creek, cerca de la frontera entre Pennsylvania y Delaware. Washington fue flanqueado por Howe y sufrió una severa derrota. Howe capturó Filadelfia, dando a los británicos el control de la ciudad para pasar el invierno. El Ejército Continental estableció un campamento de invierno en Valley Forge, ahora famoso por las terribles condiciones sufridas por las tropas americanas que invernarón allí.



Desde 1776, los diplomáticos americanos, que incluían a Benjamin Franklin, habían estado en París negociando una alianza. La victoria americana en Saratoga, Nueva York, en Octubre de 1777 convenció a Francia de que los Estados Unidos tenían un futuro viable. Entusiasmado por ver una victoria americana sobre su eterno enemigo británico, los oficiales franceses se movieron rápidamente para apoyar la causa americana, y el 6 de Febrero de 1778 se firmaba un tratado comercial y una alianza militar con los Estados Unidos. La ayuda francesa en la Revolución Americana demostró jugar un valioso papel en los éxitos de la Independencia Americana. Algunos historiadores creen que sin el apoyo francés de hombres y dinero, la Revolución Americana hubiera fracasado.

### Alianza Americana con Francia

La entrada de Francia obligó a Gran Bretaña a cambiar su estrategia de guerra. Los británicos ahora tenían como objetivo controlar las regiones del sur de las colonias americanas y en Noviembre de 1778 las tropas británicas tomaron el control de Georgia. En el otoño de 1779, las tropas americanas y francesas establecieron el asedio de Savannah, Georgia. Los británicos los contuvieron, forzando a los americanos y franceses a retirarse derrotados. En Diciembre de 1779, los británicos navegaron desde Nueva York a Carolina del Sur, rodeando la ciudad de Charles Town y forzaron a los americanos a rendirse el 12 de Mayo de 1780. Los británicos estaban ahora bien preparados para barrer desde el Sur y muchos patriotas creyeron que la Revolución Americana había terminado.



En el otoño de 1780 y el invierno de 1781, el conflicto continuó en las regiones del sur. En el verano de 1781, la dominación británica en el sur había menguado. En un intento de cortar las líneas de abastecimiento americanas, los británicos planearon tomar el control de Virginia y movieron tropas para ocupar York Town. El Ejército Continental, unido a las tropas francesas, rodeó York Town y estableció el asedio a la ciudad. El ejército británico de 6.000 hombres estaba superado por los 8.800 soldados americanos y 7.800 franceses y habían cortado la retirada.



da por mar gracias a una victoria de la flota francesa sobre la Marina británica. Sin ninguna parte a donde ir, y con los refuerzos demasiado lejos, el ejército británico fue obligado a rendirse el 19 de Octubre de 1781.

La rendición británica en York Town marcó el final de todo conflicto importante en la Revolución Americana. El Rey Jorge III quería mantener el esfuerzo de guerra, temiendo que la derrota amenazara el gobierno británico en todo el imperio. Sin embargo el Parlamento votó terminar con la guerra, sintiendo que ya se habían perdido suficiente dinero y hombres.

La Guerra de la Independencia de Estados Unidos acabó oficialmente el 3 de Septiembre de 1783, con la firma del Tratado de París. El tratado otorgaba a los Estados Unidos de América vastas regiones de tierras occidentales y declaraba que Gran Bretaña reconocía a los Estados Unidos como "libre, soberano e independiente". La última de las fuerzas británicas salió de Nueva York en Diciembre de 1783. La Guerra Revolucionaria Americana había acabado.



### Nativos Americanos

En las primeras etapas de la guerra, los nativos americanos permanecieron neutrales; sin embargo, los aproximadamente 200.000 nativos americanos que vivían al este del Río Mississippi eran una valiosa fuerza de combate que tanto americanos como británicos deseaban. Obligados a elegir, muchos nativos americanos tomaron partido por los británicos, creyendo que una victoria británica muy probablemente respetaría sus reclamaciones de tierra. Las tribus de los nativos americanos, incluyendo

las de los cherokees, comenzaron a atacar la frontera sur en 1776. Los colonos del sur respondieron devastando las ciudades Cherokee, forzando a los jefes a pedir la paz. Los miembros más jóvenes de las tribus formaron un grupo militante al norte de Georgia y continuaron la lucha. Muchas tribus de nativos americanos se vieron cogidas entre británicos y americanos. La Confederación Iroquesa, bajo el liderazgo de Joseph Brant, quedó dividida y eso llevó a muchos nativos americanos a marchar a Canadá. En el tratado de paz de 1783, Gran Bretaña rendía el territorio que controlaba al este del Río Mississippi, traicionando a los nativos americanos que vivían allí. Los nativos americanos no formaron parte de las negociaciones en París, ni ellos se rindieron a los americanos, pero su tierra ahora quedaba sujeta a reclamación de Estados Unidos. La Guerra de la Independencia de Estados Unidos fue un desastre para los nativos americanos, que ahora se enfrentaban a una inundación de colonos blancos de sus tierras.



### Lealistas del Imperio Unido

Se estima que medio millón de colonos (el 20 por ciento de la población) tomó partido por Gran Bretaña durante la Guerra de Independencia de Estados Unidos. La Declaración de Independencia había convertido a estos ciudadanos en enemigos de la causa. Los Lealistas eran granjeros, comerciantes y colonos y se encontraban por todas las colonias. La Revolución Americana fue más que sólo una guerra de independencia; causó la división civil ya que rompió familias y enfrentó a vecino con vecino. Rehusar jurar lealtad a la nación americana era un crimen; así como tomar armas a favor de Gran Bretaña. Aunque los castigos eran duros, unos 19.000 lealistas lucharon con los británicos. Muchos otros lealistas se convirtieron en refugiados cuando fueron condenados por las leyes estatales coloniales. Muchos de estos refugiados perdieron sus hogares debido a los ataques y apropiaciones de los coloniales patrióticos. Unos 70.000 lealistas huyeron a Nueva Escocia y Alto Canadá. Los Lealistas del Imperio Unido son una parte importante de la historia de Canadá. El movimiento lealista hacia el norte reunió a súbditos leales a Gran Bretaña y formó la fundación de lo que se convertiría en Canadá.

*Resumen Histórico de  
Brandon Good*



Diseño del Juego: **Beau Beckett y Jeph Stahl**

Director del Proyecto: **Uwe Eickert**

Diseño Gráfico y Artístico: **Jarek Nocoń**

Diseño de la Caja: **Stephen Paschal** [www.stephenpaschal.com](http://www.stephenpaschal.com)

Traducción al español: **Manuel Suffo**

Revisión y Edición de las Reglas: **William Eastwood, Russell Marsh, Jim Toland, Calvin Arnt, Brian Bennett, Grady Brecheisen, Josh Christensen, Kirsten Eickert, Bruce Graumlich, Dean Halley, Jesse LeBreton, Brett Myers, James Palmer, Steve Robinson, Michael Vinarcik**



Copyright © 2013  
con licencia de Academy Games.  
Editado por: **Masque Networks SL**  
Marbella 59 i. 28034, Madrid [España]  
[www.edicionesmasqueoca.com](http://www.edicionesmasqueoca.com)



Copyright © 2013 Academy Games, Inc.  
Todos los derechos reservados