

Fase de Persecución **6**

- Inglés agrega 3 puntos si ganó el N° 2
- Inglés agrega 1 punto si ganó el N° 3
- Si la victoria Británica es por 4 o más, consiguen una Victoria Total y acaba el juego
- Con cualquier otro resultado, los Americanos pueden retirarse y acaba el juego

Segunda Fase del Ataque **3**

- Americano agrega 1 punto a su total
- Si gana el Americano, consigue una Victoria Moral, pasar a N° 4
- Si la victoria es Británica, consiguen una Victoria Estratégica, pasar a N° 5

General (cada Fase) **0**

- Robar cada uno 7 cartas
- Descartar hasta 3 cartas y robar
- Americano: Líder, Tropa, Disparo, Fuerte Error, Estrategia
- Inglés: Líder, Tropa, Disparo, Ataque, Error, Estrategia
- Las cartas extras son descartadas
- Vence el jugador con el total más alto
- En caso de empate, gana el americano

Fase de Contraataque **7**

- Si los Americanos ganan por 4 o más, consiguen una Victoria Total y acaba el juego
- Con cualquier otro resultado, acaba el juego

Tercera Fase del Ataque **4**

- Si gana el Americano, consigue una Victoria Moral Mayor, pasar a N° 8
- Si la victoria es Británica, consiguen una Victoria Estratégica, pasar a N° 5

Fase de Bombardeo **1**

- Americano agrega 5 puntos a su total
- Inglés no puede jugar cartas de Ataque pero si cualquier n° de cartas de Disparo
- Si gana el Americano, pasar a N° 2
- Si la victoria es Británica, consiguen una Victoria Estratégica y acaba el juego.

Fase de Decisión **8**

- Si la victoria es Británica, ellos se reagrupan e intentan otro ataque. Pasar a N° 9
- Si ganan los Americanos, consiguen una Victoria Estratégica y los Británicos se retiran. Pasar a N° 10

Fase de Victoria Británica **5**

- Inglés agrega 3 puntos si ganó el N° 2
- Inglés agrega 1 punto si ganó el N° 3
- Si la victoria Británica es por 4 o más, pasar a N° 6
- Si el Americano gana por 4 o más, pasar a N° 7
- Si nadie gana, acaba el juego (los dos dejan de luchar)

Primera Fase del Ataque **2**

- Americano agrega 3 puntos a su total
- Si gana el Americano, consigue una Victoria Moral Menor, pasar a N° 3
- Si la victoria es Británica, consiguen una Victoria Estratégica, pasar a N° 5

Fase del Ataque Extra

9

- Si la victoria es Británica, consiguen una Victoria Estratégica, pasar a N° 5
- Si ganan los Americanos, regresar a N° 8

Fase de Victoria Americana

10

- Si la victoria es Británica, los Americanos no contraatacan y acaba el juego
- Si ganan los Americanos, pasar a N° 7

Notas Históricas

12

- 4 Los americanos se quedaron sin pólvora y los exhaustos británicos fueron al fin capaces de capturar el reducto en Breed Hill. Los británicos no siguieron más allá del estrecho y los americanos no contraatacaron.
- 6 Esta Fase representa la posibilidad de que los británicos persigan a los americanos en retirada.
- 7 Esta es la posibilidad de que los americanos ataquen a los británicos después de que éstos hayan conquistado el reducto o hayan rechazado 3 o más ataques.
- 9 Esta es la posibilidad de la ejecución británica de ataques adicionales después de fallar el tercero

Notas Históricas

11

- 1 Los británicos bombardearon el reducto de Breed Hill desde las baterías de Copps Hill y desde los buques de guerra en el puerto. La milicia americana resultó aterrorizada al principio, pero el bombardeo demostró ser ineficaz.
- 2 Una columna de Infantería Ligera británica efectuó una marcha de flanco a lo largo de la línea de la costa del Río Mystic, mientras los Regulares y Granaderos hicieron un ataque frontal contra el parapeto de piedra; todos los ataques fueron rechazados.
- 3 Un segundo ataque, principalmente contra el Cercado fue rechazado también.