



Thomas Jefferson

Porusz do ośmiu amerykańskich fregat. Rozpatrz wszelkie bitwy wywołane przez te ruchy.



Usuń tę kartę z gry po zagranii jej jako wydarzenie.



Szwedzkie fregaty

Umieść dwie szwedzkie fregaty w morskiej strefie patrolowej *Tripoli*.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako wydarzenie.



Utworzenie Armii Hameta

Możesz zagrać tę kartę najwcześniej wiosną (*Spring*) 1804 roku pod warunkiem, że w porcie w *Alexandria* znajduje się przynajmniej jedna amerykańska fregata. Umieść jedną jednostkę piechoty morskiej oraz pięć jednostek arabskiej piechoty w mieście *Alexandria*.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako wydarzenie.

TREATY

OF PEACE AND AMITY

Between the United States of America,

And the Bey and Subjects

OF TRIPOLI, OF BARBARY.

Traktat o pokoju i przyjaźni

Możesz zagrać tę kartę jeśli spełnione zostały poniższe warunki:

1. Jest jesień (*Fall*) 1805 roku lub później.
2. W miastach *Algier*, *Tangier* oraz *Tunis* panuje pokój (nie znajdują się tam statki korsarskie).
3. Miasto *Derne* zostało zdobyte oraz
4. W porcie w *Tripoli* nie ma żadnej trypolitańskiej fregaty.

Gra kończy się



natychmiastowym zwycięstwem
strony amerykańskiej.



Atak na Trypolis

Możesz zagrać tę kartę najwcześniej jesienią (*Fall*) 1805 roku. Porusz wszystkie amerykańskie fregaty i kanonierki do portu w *Tripoli*. Porusz Armię Hameta z *Benghazi* do *Tripoli* oraz/albo zagraj kartę *Wyślij piechotę morską*. Rozpatrz *Atak na Trypolis*!



Zwycięstwo albo Śmierć!



Manewry morskie

Porusz do czterech amerykańskich fregat. Rozpatrz wszelkie bitwy wywołane przez te ruchy.



Manewry morskie

Porusz do czterech amerykańskich fregat. Rozpatrz wszelkie bitwy wywołane przez te ruchy.



Manewry morskie

Porusz do czterech amerykańskich fregat. Rozpatrz wszelkie bitwy wywołane przez te ruchy.



Manewry morskie

Porusz do czterech amerykańskich fregat. Rozpatrz wszelkie bitwy wywołane przez te ruchy.



Wczesne rozlokowanie

Weź jedną amerykańską fregatę z kolejnego pola roku na Torze Lat i umieść ją w dowolnej morskiej strefie patrolowej.



Pokaz siły

Porusz trzy amerykańskie fregaty do portu aktywnego sojusznika *Tripoli* (*Algiers*, *Tangier* lub *Tunis*). Zwróć wszystkie statki korsarskie z tego portu do Zasobów.



Trybut

Porusz jedną amerykańską fregatę do portu aktywnego sojusznika *Tripoli* (*Algiers*, *Tangier* lub *Tunis*). Zwróć wszystkie statki korsarskie z tego portu do Zasobów. Gracz trypolitański otrzymuje dwie Złote Monety.



Konstantynopol domaga się trybutu

Gracz trypolitański musi zwrócić
dwie Złote Monety do Zasobów.



Hamet rekrutuje Beduinów

Możesz zagrać tę kartę jeśli Armia Hameta została już utworzona.
Dodaj dwie dodatkowe jednostki arabskiej piechoty do Armii Hameta.



Informacje wywiadowcze Bainbridge'a

Weź dowolną kartę z amerykańskiego stosu kart odrzuconych i umieść ją w ręce albo natychmiast ją zagraj.



Kongres autoryzuje działanie

Umieść dwie amerykańskie fregaty na kolejnym polu roku na Torze Lat.



Usuń tę kartę z gry po zagranii jej jako wydarzenie.



Konfiskata statków korsarskich

Możesz zagrać tę kartę jeśli w porcie w *Gibraltar* znajdują się trypolitańskie statki korsarskie. Zwróć wszystkie te statki do Zasobów i usuń z gry kartę *Murad Reis ucieka*.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako wydarzenie.



Spal „Philadelphia”

Możesz zagrać tę kartę jeśli w porcie w *Tripoli* znajduje się przynajmniej jedna trypolitańska fregata. Rzuć jedną kością i rozpatrz wynik rzutu:

1-2: Nieudana akcja. Brak efektu.

3-4: Trypolitańska fregata ulega uszkodzeniu.

Umieść ją na kolejnym polu roku na Torze Lat.

5-6: Trypolitańska fregata zostaje zatopiona.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako wydarzenie.



Wysadź „Intrepid”

Rzuć jedną kością i rozpatrz wynik rzutu:

1-2: Nieudana akcja. Brak efektu.

3-4: Jeden trypolitański statek korsarski ulega zatopieniu.

5-6: Jedna trypolitańska fregata ulega zatopieniu. Jeśli na planszy nie ma fregat, zatopieniu ulegają dwa trypolitańskie statki korsarskie.



Usuń tę kartę z gry po zagranii jej jako wydarzenie.



General Eaton atakuje Derne

Porusz Armię Hameta z *Alexandria* do *Derne*. Porusz do trzech amerykańskich fregat do portu w *Derne*. Rozpatrz Bitwę o *Derne*!



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako wydarzenie.



General Eaton atakuje Benghazi

Porusz Armię Hameta z *Derne* do *Benghazi*. Porusz do trzech amerykańskich fregat do portu w *Benghazi*. Rozpatrz Bitwę o *Benghazi*!



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako wydarzenie.



Pościg porucznika Steretta

Możesz zagrać tę kartę podczas wykonywania Rzutu na Przechwycenie. Każda amerykańska fregata może rzucić trzema kośćmi zamiast dwiema.



Usuń tę kartę z gry po zagranii jej jako karty bitwy.



Salwa podkomendnych Preble'a

Możesz zagrać tę kartę podczas bitwy morskiej w porcie. Każda amerykańska fregata może rzucić trzema kośćmi zamiast dwiema. Jeśli zagrasz tę kartę podczas *Ataku na Trypolis*, dodatkowymi kośćmi rzucasz tylko podczas pierwszej rundy bitwy morskiej.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako karty bitwy.



Zuchwały Stephen Decatur

Możesz zagrać tę kartę jeśli *Spal* „*Philadelphia*” lub *Wysadź* „*Intrepid*” jest aktywną kartą wydarzenia w tej turze. Rzuć dwiema kośćmi zamiast jedną i wybierz preferowany wynik rzutu.



Usuń tę kartę z gry po zagraniu jej jako karty bitwy.



Wyślij piechotę morską

Możesz zagrać tę kartę jeśli *Atak na Trypolis* jest aktywną kartą wydarzenia w tej turze. Umieść trzy jednostki piechoty morskiej w mieście *Tripoli*.



Usuń tę kartę z gry po zagraniu jej jako kartę bitwy.



Porucznik O'Bannon dowodzi szarżą

Możesz zagrać tę kartę na początku bitwy lądowej. Wybierz jedną jednostkę piechoty morskiej. Ta jednostka rzuca trzema kośćmi zamiast jedną podczas każdej rundy walki.



Usuń tę kartę z gry po zagraniu jej jako kartę bitwy.



Strzelcy wyborowi piechoty morskiej

Możesz zagrać tę kartę na początku bitwy lądowej. Wszystkie jednostki piechoty morskiej uzyskują trafienie po wyrzuceniu 5 lub 6 w każdej rundzie walki.



**Usuń tę kartę z gry po
zagraniu jej jako kartę bitwy.**

A portrait of a man with white hair, wearing a dark coat and a white cravat, set against a dark background. In the lower half, there is a faint, light-colored illustration of a three-masted sailing ship's rigging. The title 'The SHORES of TRIPOLI' is overlaid in white text.

The SHORES *of*
TRIPOLI