

FOR THE PEOPLE

Lista de cartas

Hay tres tipos de cartas de evento (EC) según el bando que puede jugarlas.

U = sólo la Unión (círculo azul)

C = sólo la Confederación (círculo gris)

A = Ambos (círculo azul\gris).

Nº	EC	OC	Título	Descripción
1	U	1	Mochilas vacías	Puede jugarse como una carta de interrupción para cancelar la activación de cualquier unidad confederada. O usarse durante un turno de la Unión para que una unidad enemiga sufra desgaste.
2	C	2	Copperheads	<i>Partidarios de la paz a cualquier precio y quintacolumnistas.</i> La Unión pierde 2 SW. O bien la Confederación coloca dos PC en Ohio (en espacios que no contengan SP de la Unión).
3	A	1	¡A Richmond!	La Unión puede activar cualquier ejército a cuatro espacios de Richmond VA. El ejército debe acercarse todo lo que pueda a Richmond, y puede convertir espacios para trazar una LOC. Todos los SP del ejército deben acompañarlo (no se pueden destacar SP durante el movimiento), sólo puede quedar 1 SP si el ejército inicia su movimiento en un fuerte (si era el último SP del ejército, el movimiento se considera terminado). La Confederación, puede descartar una carta de la mano de la Unión y obligar la a actuar según esta carta en el siguiente round.
4	A	1	Terrible Error	Escoger un ejército enemigo con dos o más generales subordinados y tirar para eliminar uno. Con un dado de 1 a 3 el general muere y se elimina del juego. Con un dado de 4 a 6 el general resulta herido y retirado del juego pero vuelve en el turno siguiente.
5	A	1	Disentería	Retirar 1 SP enemigo de cualquier espacio que contenga más de uno.
6	A	1	Emboscada	Escoger un general de caballería enemigo que no pertenezca a un ejército y tirar un dado y tirar un dado para tratar de eliminarlo. Con un dado de 1 a 3 el general muere, de 4 a 6 no sucede nada.
7	A	1	Caminos embarrados	<i>El mal tiempo retrasa el avance.</i> La unidad enemiga activa no puede mover más que un espacio. Durante Una Gran Campaña o Campaña Menor la carta sólo afecta a uno de los movimientos, nunca a un movimiento naval.
8	A	1	Los tres cigarros	<i>MacClellan encuentra los planes de Lee para invadir Maryland envolviendo tres cigarros.</i> Al jugar esta carta se consigue una intercepción automática a dos espacios de distancia. Los espacios afectados deben estar bajo control del bando que juega la carta y sin SP enemigos.
9	U	3	Clara Barton	La Unión coloca en el mapa 3 SP a causa de una mejora en la higiene. Solo en espacios que no contengan SP y con una LOC, y sólo 1 SP por espacio.
10	U	3	Dorothea Dix	<i>Reorganización de los hospitales militares.</i> La Unión recibe inmediatamente 3 SP en la capital de la Unión o en uno o más espacios que contengan un ejército de la Unión que pueda trazar una LOC.
11	U	2	Nathaniel Lyon	la unión coloca o gira tres PC en Missouri. Los espacios no pueden contener SP o fuertes confederados.
12	C	3	Intrigas de Gabinete	La Unión pierde 3 SW.
13	C	2	Guerrillas de Missouri	la confederación retira dos PC de la Unión de cuales quiera espacios en Missouri que no contengan SP o fuertes nordistas.
14	U	3	Campaña del Red River	La Unión no puede descartar esta carta. La unión debe jugar esta carta como OC. Si al terminar el movimiento no hay un SP de la Unión en o adyacente a Grand Ecore LA, la Unión pierde 5 SW. Si hay un SP de la Unión en uno de los espacios indicados se coloca un PC en el espacio o espacios afectados. Retirar del mazo si la juega la Unión.
15	C	1	Irregulares de Mosby	La Confederación puede retirar dos PC de la Unión en Virginia a 2 espacios de Winchester VA. los espacios <i>pueden</i> contener generales, SP o fuertes de la Unión.

16	U	2	Raid de Grierson	la Unión puede colocar dos PC en cualquier espacio a cuatro de distancia de un general de caballería. Los espacios no pueden contener SP o fuertes confederados.
17	C	3	Agentes confederados	La Confederación recibe inmediatamente 3 SP en cualquier puerto abierto capaz de Forzar el Bloqueo, 1 SP por puerto. Si no hay suficientes puertos se pierden los SP.
18	U	2	Inflación Confederada	La Confederación pierde 2 SW.
19	A	1	Belmont	El jugador puede mover hasta 2 SP desde el mismo espacio como si los guiara un general. Mueven como un cuerpo y puede entrar en espacios controlados por el enemigo.
20	C	3	Escasez de armas	<i>Retrasos en la producción de Armas de la Unión.</i> La Confederación retira 2 SP de la Unión (escoge el confederado). No puede retirar más de 1 SP por espacio y no puede ser el único.
21	C	3	Confederados en Europa	<i>El mayor Caleb Huse enviado a Inglaterra para adquirir 10.000 rifles.</i> La Confederación recibe inmediatamente 3 SP en cualquier puerto abierto capaz de Forzar el Bloqueo, 1 SP por puerto. Si no hay suficientes puertos se pierden los SP.
22	C	3	Josiah Gorgas comisario en jefe	La Confederación recibe inmediatamente 3 SP en cualquier espacio controlado, 1 SP por espacio. No se pueden colocar en espacios prounionistas.
23	C	2	Ruptura del bloqueo	<i>Los confederados consiguen forzar el bloqueo a través de las Bermudas.</i> La Confederación recibe inmediatamente 3 SP en cualquier espacio controlado, 1 SP por espacio. No se pueden colocar en espacios prounionistas.
24	C	3	Traición de preguerra	<i>Antes de la elección de Lincoln, el Secretario de la Guerra (John B. Floyd) almacena todas las armas y municiones que puede en los estados del Sur.</i> El confederado puede colocar 2 fuertes en un espacio propio con LOC sin SP o fuertes enemigos. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.
25	U	1	Ferrocarril	<i>Ruina del ferrocarril confederado.</i> El nordista retira al azar una carta de la mano de la Confederación, que se descarta.
26	A	3	Rey Algodón	Si juega la Unión, la Confederación pierde 2 SW. Si juega la Confederación, puede colocar 2 SP en cualquier puerto abierto capaz de Forzar el Bloqueo, 1 SP por puerto. Si no hay suficientes puertos se pierden los SP.
27	C	3	Indios Choctaw	<i>Apoyan a la Confederación.</i> El confederado retira al azar una carta de la mano de la unión, que se descarta. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.
28	A	1	Franz Sigel	<i>General incompetente pero apreciado por la comunidad alemana.</i> Si juega la Unión, recibe 1 SP en St. Louis MO. La Confederación puede jugarla al principio de una batalla y recibe un +2 al dado
29	U	2	Compromiso de Crittenden	La Unión coloca 2 PC en espacios que no contengan SP o fuertes, no pueden ser fuertes costeros, puertos capaces de Forzar el Bloqueo ni espacio de recursos. Evento no válido después de abolición de la esclavitud. Retirar del mazo si se juega el evento.
30	U	3	Glory Hallelujah	La Unión recibe 3 SP por reclutar soldados negros. Los SP pueden colocarse en cualquier espacio controlado por la Unión (incluso sin LOC) que no contenga SP o fuertes confederados.
31	U	2	Contrabando de guerra	<i>El general Ben Butler declara que todos los negros del Sur se consideraran contrabando de guerra.</i> La Confederación retira 2 SP (a elección de la Unión) no más de 1 SP por espacio. Evento no válido después de abolición de la esclavitud. Retirar del mazo si se juega el evento.
32	C	3	Dixie Land	Aumenta la resistencia confederada contra la "invasión nordista". La Confederación aumenta su Voluntad de Vencer en 3 SW.

33	C	1	Brigada huérfana	La Confederación recibe 1 SP en cualquier espacio de Kentucky (incluso sin LOC) que no esté controlado por la Unión ni contenga SP nordistas.
34	A	1	Unidad de Élite	Colocar una ficha de unidad de élite en cualquier espacio con un ejército. SUR: Stonewall Brigade o Hood's Texans NORTE: Iron Brigade o Wilder's Brigade No puede jugarse si todas las unidades de élite están ya en el mapa.
35	A	1	Unidad de Élite	Colocar una ficha de unidad de élite en cualquier espacio con un ejército. SUR: Stonewall Brigade o Hood's Texans NORTE: Iron Brigade o Wilder's Brigade No puede jugarse si todas las unidades de élite están ya en el mapa.
36	A	1	Unidad de Élite	Colocar una ficha de unidad de élite en cualquier espacio con un ejército. SUR: Stonewall Brigade o Hood's Texans NORTE: Iron Brigade o Wilder's Brigade No puede jugarse si todas las unidades de élite están ya en el mapa.
37	C	2	Científicos confederados	<i>John W. Mallet descubre como utilizar de manera más eficiente los metales.</i> La Confederación recibe 3 SP en cualquier espacio controlado con una LOC que no contenga SP o fuertes nordistas. 1 SP por estado, no pueden colocarse en espacios prounionistas.
38	C	2	George W. Rains	<i>Aumento de la producción de pólvora.</i> La Confederación recibe 2 SP en cualquier espacio amigo de Tennessee con una LOC que no contenga SP o fuertes nordistas ni sea prounionista.
39	C	2	Disturbios en New York	<i>A causa del alistamiento.</i> La Unión retira 3 SP (a su elección). Si es posible los SP deben estar en Pennsylvania, Maryland, New Jersey o Washington DC.
40	U	3	Lincoln pide voluntarios	La Unión recibe 5 SP que puede colocar en espacios que puedan trazar una LOC (máximo 2 por espacio) y no estén ocupados por un fuerte o SP enemigos..
41	C	2	Isham Harris	<i>Gobernador confederado de Tennessee .</i> El confederado recibe 2 SP en un espacio controlado en Tennessee que pueda trazar una LOC. No pueden colocarse en un espacio prounionista.
42	A	2	Anarquía en Kentucky	Retira hasta 3 PC enemigos en Kentucky. También retira uno propio (si lo hay). Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.
43	U	1	Kansas entra en la Unión	La Unión gana 1 SP en cualquier espacio propio o neutral en Missouri no ocupado por SP confederados. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.
44	U	2	Virginia Occidental	<i>Se declara a favor de la Unión y crea un gobierno provisional.</i> La Unión coloca 3 PC en espacios de West Virginia no ocupados por la Confederación. Si el espacio contiene un PC confederado, cambiarlo. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.
45	U	3	Escasez de alimentos	La Confederación pierde SW igual al valor actual del bloqueo naval de la Unión.
46	U	1	Tennessee	<i>Partidarios de la Unión en Tennessee.</i> El nordista coloca 2 PC en cualquier espacio prounionista de Tennessee no ocupado por SP o fuerte enemigos.
47	C	3	Confederación	<i>La Confederación reconoce a Kentucky, Missouri, Maryland y Delaware.</i> La Confederación gana 2 SP en un espacio con un general o ejército en esos estados. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.
48	C	3	Brasil	<i>Brasil reconoce a la Confederación.</i> El confederado gana 3 SW. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.

49	C	3	CSS Alabama, corsario	La SW del Norte se reduce en 2.
50	C	1	CSS Sumter, corsario	La SW del Norte se reduce en 1.
51	C	1	Torpedos Confederados	El confederado recibe 3 marcadores de Torpedos (en realidad minas), que deben ser colocados en puertos controlados, nunca más de uno por espacio. Dan un -1 contra intentos de forzar el paso y un +1 contra asaltos anfibios.
52	C	3	El incidente del Trent	<i>Dos diplomaticos confederados apresados a bordo de un buque inglés, el Trent.</i> El confederado gana 5 SW. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.
53	C	1	CSS Arkansas	El confederado puede colocar un ironclad en cualquier puerto o fuerte costero controlado.
54	C	1	CSS Virginia	El confederado puede colocar un ironclad en cualquier puerto o fuerte costero controlado.
55	C	1	CSS Tennessee	El confederado puede colocar un ironclad en cualquier puerto o fuerte costero controlado.
56	C	1	CSS Hunley	El confederado puede colocar el submarino Hunley en cualquier puerto propio. Da un +1 contra el próximo asalto anfibio. Retirar la ficha después de haberla utilizado.
57	U	2	Almirante Foote	La Unión puede realizar un movimiento naval con hasta 3 SP y un general. Además, si realiza un asalto anfibio recibe una bonificación de +2.
58	U	2	Almirante Porter	La Unión puede realizar un movimiento naval con hasta 3 SP y un general. Además, si realiza un asalto anfibio recibe una bonificación de +2.
59	U	2	Farragut	La Unión puede realizar un movimiento naval con hasta 3 SP y un general. Este movimiento puede forzar el paso de UN fuerte desguarnecido automáticamente para conducir un asalto anfibio. Además puede ignorarse el primer marcador de torpedos encontrado (aunque no puede ignorarse un acorazado). Si el puerto es capturado se le coloca inmediatamente un PC nordista.
60	U	2	USS Monitor	El jugador nordista puede eliminar un acorazado confederado.
61	U	3	Ship Island/Key West	El bloqueo naval de la Unión aumenta en 1. Además si Fort Phillip/Jackson no está ocupado por el confederado se le coloca un PC nordista y pasa a ser de la Unión.
62	C	2	Salmon P. Chase	<i>Crisis financiera.</i> La voluntad de vencer (SW) del Norte se reduce en 2.
63	U	2	Toma de Beaufort/Port Royal	El bloqueo naval de la Unión aumenta en 1.
64	U	1	USS Kearsage	<i>Hunde al CSS Alabama.</i> La Voluntad de Vencer de la Unión aumenta en 1.
65	C	1	Fin del alistamiento por 90 días	El jugador nordista debe eliminar 3 SP de su elección.
66	A	1	Wilson's Creek	Con esta carta un jugador puede mover 2 SP como si tuvieran un general. Se considera que se está moviendo un cuerpo y así pueden entrar en un espacio controlado por el enemigo.
67	U	2	Acorazados de río	<i>J.B. Eads construye una flota de 7 ironclads en tres meses.</i> El modificador de asalto anfibio aumenta en 2.
68	U	2	Bloqueo naval	<i>Lincoln decreta el bloqueo naval del Sur.</i> El bloqueo naval de la Unión aumenta en 1. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.
69	U	3	Programa Naval	<i>Dirigido por Gideon Welles, secretario de marina.</i> El jugador nordista puede aumentar el bloqueo naval o el modificador de asalto anfibio en 1.
70	U	2	Gustavus Fox	<i>Programa de construcción de ironclads.</i> El modificador de asalto anfibio aumenta en 1.
71	U	3	General Scott. Plan Anaconda	El jugador nordista puede aumentar el bloqueo naval o el modificador de asalto anfibio en 1.
72	U	2	John Ericsson	<i>Flota de monitores.</i> El modificador de asalto anfibio aumenta en 1.

73	C	1	Ball's Bluff	<p><i>En esta batalla fue destruída una brigada nordista después de cruzar el Potomac.</i></p> <p>La Unión debe eliminar 1 SP (a elección del confederado) en un radio de 2 espacios de 1 SP enemigo debido a la incompetencia del mando.</p>
74	U	2	Crisis política	<p><i>Lincoln utiliza una crisis política para relevar a un general.</i></p> <p>El jugador nordista puede eliminar o relevar uno de sus comandantes en jefe sin penalización. Si debe pagarla por promover un general sobre otro de mayor valor político. O bien puede retirar del juego a cualquiera de sus generales que no estén al mando de un ejército (incluido segundos en el mando).</p>
75	C	2	Concentración en el Oeste	<p>El jugador confederado puede eliminar o relevar uno de sus comandantes en jefe en cualquier estado excepto Virginia, North Carolina, South Carolina o Florida sin penalización. O bien puede desplazar 5 SP por movimiento estratégico al mismo espacio que un general que después es activado para intentar entrar en un espacio con al menos 1 SP o fuerte enemigos. Si en la batalla causada por esta carta se produce la baja de un general, el comandante del ejército (si lo hay) también puede verse afectado. Esto es una excepción a las reglas. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.</p>
76	U	2	Gran Rebelión de los Sioux	<p>La Unión puede retirar un comandante en jefe sin penalización. Si debe pagarse por promover un general sobre otro de mayor valor político. O bien puede retirar del juego a cualquiera de sus generales que no estén al mando de un ejército (incluido segundos en el mando).</p> <p>Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.</p>
77	C	2	¡Parad la guerra!	<p><i>El partido demócrata adopta un programa pacifista.</i></p> <p>La voluntad de vencer (SW) de la Unión se reduce en 5. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.</p>
78	A	3	Asesor personal	<p><i>Lincoln o Davis promueven a un general al cargo de asesor personal.</i></p> <p>El jugador puede eliminar o relevar un general al mando de un ejército sin penalización. Si debe pagarse por promover un general sobre otro de mayor valor político. O bien pueden retirar del juego a cualquiera de sus generales que no estén al mando de un ejército (incluido segundos en el mando).</p>
79	C	1	Aliados indios	<p>El confederado recibe 1 SP en cualquier espacio propio o neutral en Arkansas (no necesita una LOC), en el que no haya SP ni un fuerte enemigos.</p>
80	C	1	Revival religioso sudista	<p>El confederado recibe 3 SP y reduce en 3 su SW. Los SP deben colocarse en un espacio propio (con una LOC) sin SP ni fuerte enemigos.</p>
81	A	3	Abolición de la esclavitud	<p>Ambos jugadores deben usar esta carta como evento en el round inmediatamente posterior a una victoria nordista en una gran o mediana batalla. La Confederación pierde 10 SW y 3 SP (a su elección) y la Unión pierde 5 SW. Colocar el marcador de turnos sobre su lado negro, que pone "Emancipation Proclamation". Si esa victoria no ocurre esta carta debe conservarse hasta el último round, en que podrá jugarse como carta de operaciones. Si el usarla así provoca la victoria de la Unión no se desencadena el evento. Si se utiliza como carta de operaciones o se descarta vuelve al mazo, que se baraja al final de los rounds. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.</p>

82	A	3	Intervención Europea	Ambos jugadores deben usar esta carta como evento cuando la SW confederada sea 110 o más. Puede ser reservada hasta el último round, o el penúltimo si el jugador también tiene la de la "Emancipation Proclamation", pero si las condiciones se cumplen debe ser jugada como evento. Si no se cumplen puede ser jugada como carta de operaciones. EFECTOS: 1- El bloqueo naval de la Unión se reduce en 1 (y nunca podrá ser mayor que 4). 2- Los refuerzos de la Unión se reducen en 2 SP durante el resto de la partida (la Unión elige la zona de donde los quitará). 3- La SW de la Unión se reduce en 10. Si se utiliza como carta de operaciones o se descarta vuelve al mazo, que se baraja al final de los rounds. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.
83	A	3	Gran Campaña	Efectuar hasta 3 movimientos o un movimiento naval especial de ejército (6.1.5). Ningún SP, general, o ejército puede mover 2 veces.
84	A	3	Gran Campaña	Efectuar hasta 3 movimientos o un movimiento naval especial de ejército (6.1.5). Ningún SP, general, o ejército puede mover 2 veces.
85	A	3	Campaña Menor	Efectuar hasta 2 movimientos o un movimiento naval especial de ejército (6.1.5). Ningún SP, general, o ejército puede mover 2 veces.
86	A	3	Campaña Menor	Efectuar hasta 2 movimientos o un movimiento naval especial de ejército (6.1.5). Ningún SP, general, o ejército puede mover 2 veces.
87	A	3	Campaña Menor	Efectuar hasta 2 movimientos o un movimiento naval especial de ejército (6.1.5). Ningún SP, general, o ejército puede mover 2 veces.
88	A	3	Campaña Menor	Efectuar hasta 2 movimientos o un movimiento naval especial de ejército (6.1.5). Ningún SP, general, o ejército puede mover 2 veces.
89	C	1	Cañones Cuáqueros	<i>Troncos de árbol pintados para parecer cañones.</i> Jugarla para interrumpir o cancelar la activación de cualquier general de la Unión con una capacidad estratégica de 2 ó 3.
90	C	3	Hábeas Corpus	<i>Lincoln suspende el derecho de Hábeas Corpus.</i> La SW de la Unión se reduce en 2. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.
91	C	2	Patentes de corso	<i>Jefferson Davis autoriza a los propietarios de barcos a ejercer la piratería contra la Unión.</i> La SW de la Confederación sube 1. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.
92	C	2	Revueltas en Baltimore	El confederado puede colocar un PC propio en Baltimore MD, si el espacio está vacío.
93	U	2	Teatro Estratégico	El nordista puede hacer un movimiento naval con hasta 3 SP más un general.
94	U	2	Teatro Estratégico	El nordista puede hacer un movimiento naval con hasta 3 SP más un general.
95	U	2	Teatro Estratégico	El nordista puede hacer un movimiento naval con hasta 3 SP más un general.
96	U	2	Teatro Estratégico	El nordista puede hacer un movimiento naval con hasta 3 SP más un general.
97	C	1	Davis recorre el Sur	La SW de la Confederación sube 3.
98	U	2	Operaciones en Cabo Hatteras	El modificador de asalto anfibio aumenta en 1.
99	A	3	Campaña Menor	Efectuar hasta 2 movimientos o un movimiento naval especial de ejército (6.1.5). Ningún SP, general, o ejército puede mover 2 veces.
100	C	3	Concentración en Shiloh	El confederado puede mover estratégicamente hasta 5 SP a un espacio ocupado por un general que es inmediatamente activado y debe intentar entrar en un espacio ocupado por SP y/o un fuerte enemigo. Si en la batalla causada por esta carta se produce la baja de un general, el comandante del ejército (si lo hay) también puede verse afectado. Esto es una excepción a las reglas.

101	C	3	Concentración en Shiloh	El confederado puede mover estratégicamente hasta 5 SP a un espacio ocupado por un general que es inmediatamente activado y debe intentar entrar en un espacio ocupado por SP y/o un fuerte enemigos. Si en la batalla causada por esta carta se produce la baja de un general, el comandante del ejército (si lo hay) también puede verse afectado. Esto es una excepción a las reglas.
102	C	3	Concentración en Manassas	El confederado puede mover por ferrocarril (5 espacios máximo) 2 SP desde el mismo lugar hasta un espacio ocupado por un general que es inmediatamente activado y debe intentar entrar en un espacio ocupado por SP y/o un fuerte enemigos. O bien esta carta puede jugarse como una intercepción automática a 2 espacios de distancia. El espacio intermedio debe estar controlado y libre de SP enemigos.
103	A	3	Concentración en Chattanooga	El jugador puede mover por ferrocarril (10 espacios máximo) 2 SP desde el mismo lugar hasta un espacio ocupado por un general que es inmediatamente activado y debe intentar entrar en un espacio ocupado por SP y/o un fuerte enemigos. O bien esta carta puede jugarse como una intercepción automática a 2 espacios de distancia. El espacio intermedio debe estar controlado y libre de SP enemigos.
104	A	1	Big Bethel	Con esta carta un jugador puede mover 2 SP como si tuvieran un general. Se considera que se está moviendo un cuerpo y así pueden entrar en un espacio controlado por el enemigo.
105	A	1	Destacar Caballería	Si se juega antes de una batalla contra un ejército que tenga caballería, se considera ese ejército como si el general de caballería no estuviera presente (regla 7.52), reduciendo en 2 la capacidad del comandante en jefe (ofensiva o defensiva). Este efecto termina al final de la batalla. El general de caballería no puede ser elegido como baja. O bien puede colocarse un PC propio a 4 espacios de un general de caballería. Ese espacio no puede contener un SP o fuerte enemigos.
106	C	3	Astilleros de Clydeside	<i>Construyen barcos capaces de forzar el bloqueo para el Sur.</i> El confederado recibe 3 SP en cualquier puerto abierto capaz de forzar el bloqueo, no más de 1 por puerto. Si no hay un puerto disponible el SP se pierde.
107	C	1	Corte de suministros	<i>Operaciones de guerrilla contra las líneas de comunicación de la Unión.</i> Jugarla para interrumpir o cancelar la activación de cualquier general de la Unión con una capacidad estratégica de 2 ó 3.
108	U	2	Revolta del pan de Richmond	El confederado pierde 2 SW. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.
109	C	2	Lineas fortificadas	El confederado puede colocar 2 fuertes en un espacio propio no ocupado por el enemigo.
110	U	3	Discurso de Gettysburg	La Unión gana 3 SW. Retirar la carta del juego si se utiliza como evento.

NOTA: Un *monitor* era un tipo de acorazado con los cañones en torres giratorias. Un *ironclad* era otro tipo con los cañones en casamata.

Traducción: Pablo Barreiro y Alberto Lago