

プレイのシーケンス

- A. 強制的攻勢フェイズ
- B. アクション・フェイズ
- C. 損耗フェイズ
- D. 攻囲フェイズ
- E. 戦争状態フェイズ
 1. 自動的勝利のチェック
 2. 休戦のチェック
 3. 参戦段階のチェック
 4. 国家崩壊のチェック
- F. 叛乱／革命フェイズ
 1. 国家戦意のチェック
 2. ロシア革命
- G. 補充フェイズ
- H. 戦略カード引きフェイズ
 1. 戦闘カードの捨て札
 2. リシャッフル
 3. カード引き
- I. ターンの終了

補充コスト表

アクション	RPコスト
1. マップボード上のLCU修理	ステップ毎に1RP
2. 補充可能ユニット・ボックス内の撃破LCUの再建	ステップ毎に1RP
3. マップボード上のSCUの修理	2ステップ毎に1RP
4. 補充可能ユニット・ボックス内の撃破SCUの再建	2ステップ毎に1RP

1914年夏季ターン(ターン1)の制限

1. プレイヤー諸氏は、1914年夏季ターン(ターン1)中に強制的攻勢のサイを振らない。そのターンについては、CPプレイヤーの強制的攻勢表は「AH(SB)」を選択し、APプレイヤーの強制的攻勢表は「RU」を選択する。
2. 塹壕は、1914年夏季ターン中に構築できない。
3. プレイヤーの参戦段階を増加させるためにカードをプレイできるが、1914年秋季ターン(ターン2)になるまで参戦段階を変更できない。
4. どちらのプレイヤーも、1914年夏季ターン中、又は中立国参戦イベントとして「ブルガリア」がプレイされた後のターンになるまで、ブルガリア国内に移動できない。
5. どちらのプレイヤーも、1914年夏季ターン中、又は中立国参戦イベントとして「ルーマニア」がプレイされた後のターンになるまで、ルーマニア国内に移動できない。
6. どちらのプレイヤーも、1914年夏季ターン中、又は中立国参戦イベントとして「イタリア」がプレイされた後のターンになるまで、イタリア挿入マップボード内に移動できない。

勝利ポイント(VP)表

VPレベルは…

- | | |
|--------|--|
| 0: | APの自動的勝利: 連合国勢力は次の20年間(以上)について東ヨーロッパとバルカン諸国を征服する。 |
| 1~7: | APの限定的勝利: 連合国勢力は東ヨーロッパとバルカン諸国に重大な政治的経済的影響力を獲得する。 |
| 8~14: | APの辛勝利: 両陣営が疲弊するが、数年間にわたり連合国勢力は東ヨーロッパとバルカン諸国に政治的経済的影響力を僅かに獲得する。 |
| 15: | 引き分け: 両陣営の闘いは手詰まりとなり、どちらも東ヨーロッパとバルカン諸国に政治的経済的影響力を獲得できない。 |
| 16~22: | CPの辛勝利: 両陣営が疲弊するが、数年間にわたり中欧列強は東ヨーロッパとバルカン諸国に政治的経済的影響力を僅かに獲得する。 |
| 23~29: | CPの限定的勝利: 中欧列強は東ヨーロッパとバルカン諸国に重大な政治的経済的影響力を獲得する。 |
| 30以上: | CPの自動的勝利: 中欧列強は次の20年間(以上)について東ヨーロッパとバルカン諸国を征服する。 |

