

Pursuit of Glory (AP)

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
動員 [MOBILIZATION]	1	3	4	ロシアーイギリス軍の強襲* (2) [RUSSO-BRIRISH ASSAULT]	1つのペルシャ湾橋頭堡上のユニットを海岸へ移し（もしもFaoであると、要塞を破壊する）、次いで戦闘のために活性化させる。RUユニットを持つ2つのスペースも戦闘のために活性化させる。S1.3.1を参照。 RU MOを満たさない。 1914年秋季の最初のアクション・ラウンドの後にイベントとしてプレイできない。
	2	2	2	ANZACの増援* (1) [ANZAC REINFORCEMENTS]	ユニット：1個エリート歩兵師団、[1個騎兵師団]。
	3	2	2	エジプトのクーデター* [EGYPTIAN COUP]	聖戦段階に-1。 マップ上にBR Cyprus補給源マーカーを置く。Cyprusは、いまやAPの島嶼根拠地として使用できる。
	4	2	2	1916 沿岸砲撃 CC [SHORE BOMBARDMENT]	東地中海、紅海、ペルシャ湾、スエズ運河に隣接する6スペースのいずれかのスペース内への攻撃又は防御は+1 DRMを受け取る。
	5	2	2	1916 アルメニア人親衛隊 CC [ARMENIAN DRUZHINY]	バルカン諸国の外部で攻撃又は防御する1つのRU又はARMは、+1 DRMを受け取る。
	6	3	4	好戦的で粘り強い* CC [PUGNACITY AND TENACITY]	INユニット（たち）を含む攻撃又は防御に+1 DRM。この戦闘におけるINユニット並びにこのターンの残りについての全INユニットは、悪天候チェックを無視する。
	7	3	4	エンヴェル東方へ* [ENVER GOES EAST]	APプレイヤーは、RUユニットに隣接するTU/TU-Aユニットの2スタックを戦闘のために活性化させ、各スタックが攻撃するため1つのスペースを選択する。CPプレイヤーは、直ちに攻撃を実施し（悪天候チェックとCCsを含む）、次いで自軍の通常ターンを行う。
	8	2	2	秘密条約* [SECRET TREATY]	ユニット：1個BR特殊歩兵師団（PersCordon）をいずれかのペルシャ地方へ。 聖戦段階に+1。 以下の1つを移動のために活性化させる。：ペルシャ地方、中央アジア地方の1つ、あるいはカフカス、アゼルバイジャン、メソポタミア内の1スペース。 両プレイヤーは、いまやゲームの残りについて中立ペルシャへ進入できる。
	9	3	4	影響圏* [SPHERE OF INFLUENCE]	ユニット：2個RU歩兵師団、1個RUエリート歩兵師団。 これらのユニットを、鉄道によってRU補給源まで補給をたどれるロシア又はアゼルバイジャン内の1つのカラのAP支配下スペース内に直接置く。

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
動員 [MOBILIZATION]	10	3	4	ロシア軍の増援* [RUSSIAN REINFORCEMENTS]	ユニット：[IVカフカス軍団]をマップへ。 ユニット：エリート歩兵師団、1個歩兵師団、1個騎兵師団。
	11	4	4	英国海軍の封鎖* [ROYAL NAVY BLOCKADE]	総合記録欄上でTU最大RPマーカを25に置く (22.4)。 各冬季 (戦争状態フェイズ中) に-1 VP。CPが総力戦段階で Constantinopleが鉄道によってGaliciaに連結していると効果なし。 ゲームの残りについて、CPはエーゲ海、東地中海、ペルシャ湾、紅海で海上によって補給をたどる又はSRができない。
	12	4	4	1916 アレクサンドリア計画* [PROJECT ALEXANDRIA]	1つの橋頭堡マーカを受け取る。 直ちにそれをCyprus隣の橋頭堡スペース上に置く。次いで、3個までの BR/IN/ANZ歩兵師団を (港湾と/又は予備ボックスから) その橋頭堡スペースへSRさせる。 前提条件：「エジプトのクーデター」。 冬季にプレイできない。
	13	4	4	チャーチルの説得* (1) [CHURCHILL PREVAILS]	APプレイヤーは、エーゲ海からConstantinopleと黒海への水路を防護しているトルコ軍の要塞を砲撃する。全ての要塞が破壊されたら、1 VP、2BRエリート師団を獲得し、ロシアへ追加の補給を海輸する (21.4を参照)。 侵攻を認める (13.1.1)。
	14	4	4	キッチナー* (2) [KITCHENER]	ターンの残りについて、RUユニットによるカフカス内のスペースに対する全ての攻撃に+1 DRM。 RPの記録：1 BR、1 IN、1 AP-同盟国、1 RU。 いまや、各ターンに1 BR RPを1 RU RPへ変換できる。 「ロイド・ジョージが指揮を執る」の後でプレイできない。
限定戦争 [LIMITED WAR]	15	2	2	1916 グルカ兵 CC [GURKHAS]	BRと/又はINの歩兵ユニット (たち) を含む1つの攻撃又は防御に+1 DRM。
	16	2	2	アラブ人の叛乱* [ARAB REVOLT]	Hejaz内に3つのアラブ人叛乱ユニットを置き、戦闘のために活性化させる。 前提条件：「ローレンス」と聖戦段階が7以下。
	17	2	2	1916 連合国の結束* [ALLIED SOLIDARITY]	ユニット：RU2/4特殊、IT歩兵師団、BR-GR CNDをバルカン諸国内のいずれかのAP支配下港湾又は橋頭堡 (Lemnosを含む) へ。BR-GR CNDユニットは、GRの中立性を破ることなしに中立Salonikaに進入できる (19.2.5)。ついで、SalonikaはAP港湾になる。
	18	2	2	ローレンス* [LAWRENCE]	このターンの残りについて、相手側プレイヤーは手札の表を向けて机の上に置かなければならない。このカードをOPSのために使用する。 聖戦段階に-1。 「アラブ人の叛乱」のプレイを認める。
	19	2	2	マレイが指揮を執る* [MURRAY TAKES COMMAND]	ユニット：1個ANZ騎兵師団、ANZ帝国駱駝。 シナイ鉄道マーカをターン記録欄上の4スペース先に置く。そのターンに、シナイ鉄道が完成する。ゲームの残りについて、APは移動、戦闘、SR、LCU編成のためにシナイ鉄道を使用できる (21.2.1)。

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
限定戦争 [LIMITED WAR]	20	2	2	1916 装甲車 CC [ARMORED CARS]	非山岳、非湿地、非橋頭堡のスペース内へのAPのいずれかの攻撃又は防御は、+ 1 DRMを受け取る。
	21	2	2	1916 捕虜は取るな CC [NO PRISONERS]	攻撃側が少なくとも1つのアラブ叛乱ユニット（非ANA）又はCP部族を含むと、攻撃側の損失ナンバーは1だけ増加し、防御側のそれは1だけ減少する。一度使用した後、このカードを相手側に渡し、相手側は手札の表を向けて机上に置き、後の戦闘でCCとして使用可能。このカードは、何度でも持ち主を変えることができる。 サイを振る前にプレイしなければならない。
	22	4	4	キッチナーの侵攻 *(1) [KITCHENER'S INVASION]	1つの橋頭堡マーカーを受け取る。直ちに島嶼根拠地に隣接する橋頭堡上に置くことができる。 ユニット：BR IX軍団、2個BR歩兵師団を橋頭堡マーカーを持ついずれかのカラのスペースへ。 ユニット：1個BRエリート歩兵師団、1個BR騎兵師団を予備ボックスへ。 前提条件：「チャーチルの説得」と非冬季ターン。 BR増援としてプレイできる（7.7.9）。
	23	3	4	大公、ティフリスへ* [GRAND DUKE TO TIFLIS]	ユニット：1個RU騎兵師団、1個RU歩兵師団、RU Baratov HQをいずれかのカスピ海港湾へ。CPは港湾内のいかなる自軍ユニットも、1又は2スペース退却させなければならない。APは、1個RU騎兵師団をその港湾へSRできる。 ユニット：PE/RU Police Northをアゼルバイジャン内のいずれかのカラのスペースへ。 ユニット：3個BR特殊歩兵師団（PersCordon）をいずれかのペルシャ地方ボックスへ。 前提条件：「秘密条約」又は「ペルシャ攻勢」。
	24	3	4	セルビア軍の帰還!* [THE SERB RETURN]	ユニット：6個SB歩兵師団、1個SB騎兵をLemnos、AP支配下のSalonikaと／又は予備ボックスへ。 ユニット：第1、第2、第3SB軍を軍団アセット・ボックスへ。 前提条件：セルビアの崩壊（19.4.5）。
	25	3	4	ロシア軍の増援* [RUSSIAN REINFORCEMENTS]	ユニット：第Vカフカス軍団、特殊歩兵師団（黒海海兵）、1個エリート歩兵師団。
	26	3	4	インド軍の増援* [INDIAN REINFORCEMENTS]	ユニット：Tigris軍団。 ユニット：第2軍団を軍団アセット・ボックスへ。 ユニット：1個歩兵師団。
	27	3	4	1916 フランスに出血して もらう* [LET THE FRENCH BLEED]	ユニット：3個BRエリート歩兵師団。 キッチナーは、フランスからいずれかのAP支配下港湾（たち）と／又は橋頭堡（たち）へ送る。 + 1 VP
	28	3	4	モーデ* CC [MAUDE]	ユニット：BR Maude HQ、1個IN特殊師団（15）。 Maude HQを、この戦闘に参加して少なくとも1個BRと1個INユニットを含んでいるスタックに加える。この戦闘についてのみ（Maude HQが非VPスペースを攻撃すると）、全ての塹壕の影響を無視する。通常のルールに従って、戦闘の前にIN第15師団を持ってくる。

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
限定戦争[LIMITED WAR]	29	3	4	1916 中立国の参戦 ルーマニア*(1) [ROMANIA]	ルーマニアがAPに与す。 ルーマニア軍参戦セット・アップ上に列記されたユニットをセット・アップする。 ROユニットを持つ1スペースを戦闘のため、直ちに活性化させる。 ロシア革命が開始されるときにプレイされていなければ：+2VPs (18.3.8)。革命が開始された後にイベントとしてプレイできない。 前提条件 ：少なくとも、バルカン内に1AP LCUがある。
	30	4	4	ガリポリ侵攻*(1) [GALLIPOLI INVASION]	ユニット：[BR第VIII軍団]、[ANZAC軍団]、2個FR歩兵師団、1個BR歩兵師団を島嶼根拠地へ。BRとANZのLCUsは、予備ボックス内にその国家の歩兵師団（正規又はエリート）があると、完全戦力で登場できる。（この要件を満たすため、直ちに歩兵師団（たち）をフリーでSRできる）。 前提条件 ：「チャーチルの説得」と非冬季ターン。 BR増援としてプレイできる（7.7.9）。
	31	4	4	ロシア軍の冬季攻勢*(1) [RUSSIAN WINTER OFFENSIVE]	OPSのために使用する。このアクション・ラウンドに： 1.) 山岳スペースの内外を攻撃するRUユニットは、悪天候チェックを無視する。 2.) 全RUの攻撃は+1DRMを受ける。 3.) カフカス内の全TU要塞は、戦闘について0戦力を持つ。RUユニット（たち）が戦闘後に要塞へ前進したら、それは破壊される。 冬季にのみプレイできる。
	32	4	4	アルメニア人の蜂起* [ARMENIAN UPRISING]	アルメニア人蜂起非正規ユニットと3つのアルメニア人蜂起マーカーを「A」スペース内に置く（21.5）。 -1VP 前提条件 ：「汎トルコ主義」。
	33	5	5	アスキス／ロイド・ジョージの連立*(2) [ASQUITH/LLOYD GEORGE COALITION]	ユニット：1個BR騎兵師団。 ゲームの残りについて、補充フェイズ中にいずれかのBR RPsをRU RPsに変換できる。+2ボーナスBR RPsを記録する（このターンのみ）。 全てのAP強制的攻勢のサイの目に+1。
	34	5	5	サロニカ侵攻*(2) [SALONICA INVASION]	ユニット：BR第XVI軍団&[XII軍団]、2個FR歩兵師団（島嶼根拠地へ）。 ユニット：FRオリエント軍Iを軍団アセット・ボックスへ。 マップ上又は予備ボックス内のいずれか3個BR/ANZ/INと／又はFR師団を島嶼根拠地へSRできる。1橋頭堡を受け取る。 前提条件 ：「チャーチルの説得」と非冬季ターン。 BR増援としてプレイできる（7.7.9）。
総力戦[TOTAL WAR]	35	2	2	イギリス軍の増援* [BRITISH REINFORCEMENTS]	ユニット：1個BR特殊（ダンスター隊）、PE/BR S Persライフルをペルシャ内のいずれかのBR支配下スペース（たち）又は地方（たち）へ。ダンスター隊は、BR支配下のBaghdadに置くことができる。
	36	2	2	インド軍の増援* [INDIAN REINFORCEMENTS]	ユニット：2個特殊歩兵師団（第17&第18）。2個騎兵師団。
	37	2	2	ロシア軍の増援* [RUSSIAN REINFORCEMENTS]	3個歩兵師団。

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
総力戦[TOTAL WAR]	38	2	2	王室航空軍団 CC [ROYAL FLYING CORPS]	BR、INと/又はANZユニット（たち）を含んでいる1つの攻撃又は防御で、+1 DRMを受け取る。 このイベントのプレイ後、「航空隊」は決してCCカードとして使用できない（APが制空権を獲得する）。
	39	2	2	戦車* CC [TANKS]	BRユニットを含んでいる1つのスタックによる1つの攻撃は、+1 DRMを受け取る。 エジプト、シナイ、シリア/パレスチナ内の平地又は砂漠スペースへの攻撃についてのみ使用できる。
	40	3	4	不凍港* [WARM WATER PORT]	ロシア革命の前にのみプレイ可能（18.3）。 このイベントは、元はオスマン帝国の一部で、陸上によってPetrovskへ戻ることでRU支配下スペースの連続ラインをたどることができるペルシャ湾又は東地中海のRU支配下港湾をRUユニットが占める場合にのみプレイできる（18.3.6）。スペースが未だにVPスペースでなければ、VPスペースになる。直ちに「ツァーリ万歳！」マーカーを2スペース前進させる。
	41	3	4	バルフォア宣言*(1) [BALFOUR DECLARATION]	－1 VP。 前提条件：APがJerusalem、Jaffa、Haifa、Nablusを支配する。
	42	3	4	「クリスマスまでに イェルサレムを」* [“JERUSALEM BY CHRISTMAS”]	APプレイヤーは、2つの「クリスマスまでにイェルサレムを」マーカーを置く。：1つをCP支配下の聖戦都市又は補給源へ、1つを（タイマーとして）ターン記録欄上の2ターン前方へ。二番目のターンの終了までに、BR/NA/ANZユニットによってマークされたスペースが占領されたら、－1 VP（そのスペースについてのVP（たち）に加えて）。失敗したら、+1 VP。
	43	3	4	ロシア軍の増援* [RUSSIAN REINFORCEMENTS]	ユニット：カフカス騎兵軍団、第VIIカフカス軍団を軍団アセット・ボックスへ。 ユニット：2個エリート歩兵師団。
	44	3	4	バルカン諸国の戦争 疲労 CC [WAR WEARY BALKANS]	この戦闘について、対BUと二重国籍BUユニットに+1 DRM。この戦闘とターンの残りについても、これらのユニットを含んでいるスタックたちは退却をキャンセルできない。 この戦闘の後で表面に保持しない。 前提条件：APがセルビア又はブルガリア内の少なくとも1スペースを支配する。 1917年冬季の前にプレイ不可。
	45	4	4	中立国の参戦 ギリシャ*(1) [GREECE]	－1 VP (APのAthens支配について) 前提条件：ギリシャが中立で、少なくとも1 FR/BR LCUがバルカン諸国内にあるか、又はルーマニアがAP同盟国で、崩壊していない。 「コンスタンティノス王」の即時プレイによってキャンセルされる。キャンセルされたら、一時的に「ギリシャ」カードを捨て札しなければならない（戦争状態を増加させず又は－1 VPを適用する）。

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
総力戦[TOTAL WAR]	46	4	4	アラブ人の離反* [ARAB DESERTION]	アラブ人がオスマン帝国を見限る。ゲームの残りについて： 1) TU-AユニットはRPsを受け取れず、 2) TU-A LCUsは編成できず、 3) TU-Aユニット（たち）を含む各戦闘でCPのサイの目に－1 DRM。 前提条件： 「アラブ人の叛乱」と統合戦争状態が30以上。1917年冬季の前はプレイ不可。
	47	4	4	インド軍の増援* [INDIAN REINFORCEMENTS]	ユニット：第3軍団（マップへ）。 ユニット：1個歩兵エリート師団、1個騎兵師団。
	48	4	4	トルコの戦争疲労* [TURKISH WEARINESS]	ゲームの残りについて各ターンに－2 TU RPs。RPフェイズ中にTU RPsが0未満であると、TU/TU-Aユニット（マップ上又は予備ボックス内）を減少されなければならない。（22.1.9） 前提条件： 統合戦争状態が28以上。1917年冬季の前はプレイ不可。
	49	4	4	集団騎兵襲撃* CC [MASSED CAVALRY CHARGE]	ANZ砂漠軍団を含んでいる攻撃は＋1 DRMを受け取り、全ての塹壕効果をキャンセルする。 APが戦闘で勝利したら、この戦闘のいかなる完全戦力の騎兵、駱駝、装甲車も、3ヘクスまで戦闘後前進できる（可能であれば）。
	50	4	4	破断界への突進* CC [PUSH TO THE BREAKING POINT]	成功した攻撃（並びに望むのであれば前進）の後、この戦闘に含まれた完全戦力のBR/IN/ANZユニットは、直ちに追加1攻撃のために再び活性化できる。 前提条件： 「アレンビー」。
	51	4	4	雑囊策略* CC [HAVESACK RUSE]	BR LCUを含んでいる1つの攻撃について、APプレイヤーは最初に射撃し（全ての地形効果は無視する）、防御側が戦闘のためにサイを振れる前に損害を与える。悪天候チェックの前にプレイしなければならない（12.2.5）。 前提条件： 「アレンビー」。
	52	4	4	行軍と対抗行軍* CC [MARCH AND COUNTERMARCH]	1つの非活性化BRユニット（SCU、LCU、HQ）は、この戦闘に＋1 DRMで参加するため、1又は2 AP支配下スペースを通過して移動できる。超過スタッキングは認められない。 前提条件： 「アレンビー」。
	53	5	5	デペレー* (1) [D' ESPEREY]	ユニット：FRオリエント軍2を軍団アセット・ボックスへ。 ユニット：2個FR歩兵師団、FR D' Esprey HQをマップへ。 ゲームの残りについて、APユニットは、バルカン諸国内で、アクション・ラウンド毎に複数回活性化できる（20.1.1）。 前提条件： 「ロイド・ジョージが指揮を執る」。
	54	5	5	アレンビー* (2) [ALLENBY]	ユニット：BR第XXと第XXI軍団を軍団アセット・ボックスへ。 ユニット：2個BR歩兵師団、1個ANZ騎兵師団、1個BR騎兵師団、BR Allenby HQをマップへ。 ユニット：ANAをAqaba（非占有状態又はAP支配下[7.7.6]）又は除去ユニット・ボックスへ。 1個BRエリート歩兵師団がマップ上又は予備ボックス内に存在したら、永久に取り去る（フランスへ）。 APの強制的攻勢のサイ振りに＋1。 前提条件： 「ロイド・ジョージが指揮を執る」。

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
	55	5	5	ロイド・ジョージが 指揮を執る*(2) [LLOYD GEORGE TAKES COMMAND]	ユニット：ANZ砂漠軍団を軍団アセット・ボックスへ。 ユニット：1 個BR歩兵師団、1 個BR騎兵師団。 ゲームの残りについて、ターン毎に1 ボーナスBR RP。 APの強制的攻勢のサイ振りに+ 2。 前提条件：統合戦争状態が26以上でない限り、1916年秋期の前にプレイ不可。

Pursuit of Glory (CP)

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
動員 [MOBILIZATION]	1	4	4	聖戦*(2) [JIHAD]	<p>聖戦段階に + 3 2 ボーナスTU RPsを記録する。 CPの戦争状態が8以上であるとプレイできない。</p>
	2	2	2	新兵の徴兵* [FRESH RECRUTS]	直ちに使用するため、2 ボーナスTU RPsを受け取る。
	3	2	2	エンヴェル、コンスタン ティノーブルへ* [ENVER TO CONSTANTINOPLE]	<p>1つのエンヴェルを前線へ強制的攻勢を無効にする (VP罰則はない)。AP プレイヤーの手札から3枚までのカードを引き、それらを調べて元に戻 す。 前提条件: 「エンヴェル、前線へ」 が現行MO。</p>
	4	2	2	予備役を前線へ* CC [RESERVES TO THE FRONT]	<p>この戦闘で被った損失を補充するため (この戦闘で除去されたユニット (たち) の再建を含む)、2 ボーナスTU RPsを受け取る。(これらのユ ニットは、戦闘スペース内に留まり、前進できない。) 戦闘の後にプレイする。</p>
	5	2	2	1916 ドイツ軍最高司令部 CC [GERMAN HIGH COMMAND]	CAの1つの攻撃又は防御は、+ 1 DRMを受け取る。
	6	2	2	1916 砂嵐と蚊 CC [SANDSTORM & MOSQUITOES]	<p>砂漠又は湿地スペースの内外への、1つのAP攻撃を無効にする。 戦闘後に捨て札パイルに置き、表面を向けて保持できない。</p>
	7	3	4	ゲーベン*(1) [GOEBEN]	<p>- 2 RU RPs (負の数字にならない)。 バツミ [Batumi] 砲撃: サイを1つ振る。奇数であると要塞が破壊される。 (要塞スペース内のRUユニットは無傷。)</p>
	8	3	4	ドイツ軍の軍事顧問 団* (1) [GERMAN MILITARY MISSION]	<p>1ボーナスTU RPsを記録する。 Anatoliaと／又はGallipoli挿入マップ内のいずれかのCP支配下スペース 内に4つのCP段階1 塹壕を置く。</p>
	9	3	4	1916 議会からの糾弾 [PARLIAMENTARY INQUIRY]	<p>このターンの残りについて、追加のBR RPsは記録できず、BR又はINのユ ニット (たち) を持ついかなるスペース (たち) も、活性化させるために + 1 OPSがかかる。 前提条件: BRと／又はIN LCU(s) が、除去／補充可能ユニット・ボックス 内又は永久除去 (橋頭堡から撤退したLCUsを含む) のどちらかであると。 「ロイド・ジョージが指揮を執る」 後にはプレイ不可。</p>

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
動員 [MOBILIZATION]	10	3	4	ペルシャ攻勢* [PERSIAN PUSH]	<p>ユニット：1 個TU-A歩兵師団をメソポタミア内のいずれかのCP支配下スペース内へ。</p> <p>カフカス、アゼルバイジャン、メソポタミア内の 1 スペースを移動のために活性化させ、直ちにユニット（たち）を移動させることができる。両プレイヤーは、ここでゲームの残りについて中立ペルシャへ進入できる。</p>
	11	3	4	ティフリスの守り* CC [SAVE TIFLIS]	<p>APプレイヤーは、アゼルバイジャン、ペルシャ、トルコ内の全RUユニットを、Tiflisへ1 ヘクス近づけるよう退却させなければならない。</p> <p>要塞内、Yudenich HQと共にいる、合法的な退却が不可能、退却がTiflisへ近づけることが不可能なユニットは、その場に留まることができる。この戦闘で完全戦力のTU-TU-Aユニットは、通常に戦闘後前進できる。</p> <p>前提条件：この戦闘でTU LCUがRU LCUを攻撃している。「大公、ティフリスへ」の後にプレイできない。</p>
	12	4	4	スエズの解放* [LIBERATE SUEZ]	<p>OPSのために使用する。2 OPSをエジプト内で対APユニットのために使用しなければならない（これらの攻撃に+ 1 DRM）。</p> <p>1 TUボーナスRPを記録する。</p> <p>聖戦段階に+ 1。</p> <p>「汎トルコ主義」もプレイされた後で、エジプト内で聖戦叛乱を認める。</p> <p>前提条件：聖戦段階が 1 以上。</p>
	13	4	4	汎トルコ主義*(2) [PAN-TURKISM]	<p>ユニット：2 個TUエリート歩兵師団、1個TU騎兵師団。</p> <p>Opsのために使用する。</p> <p>1 TUボーナスRPを記録する。聖戦段階に+ 1。</p> <p>CPプレイヤーは、このイベントの前に聖戦叛乱についてサイを振ることができない。</p> <p>APが「アルメニア人の蜂起」をプレイすることを認める。</p>
	14	4	4	1916 インドの暴動* [INDIAN MUTINY]	<p>OPSのために使用する。聖戦段階に+ 1。</p> <p>このアクション・ラウンドのTUのINユニット（たち）のスタックに対する攻撃に+ 1 DRM。</p> <p>「汎トルコ主義」もプレイされた後に、インド内で聖戦叛乱を認める。</p> <p>前提条件：聖戦段階が 9 以上。</p>
限定戦争 [LIMITED WAR]	15	2	2	ジェマル・パシヤが 秘密結社を弾圧* [DJEMAL CRUSHES SECRET SOCIETIES]	<p>このターンの残りについて、相手側プレイヤーは手札の表を向けて机上に置かなければならない。このカードをOPSのために使用する。</p> <p>聖戦段階に+ 1。</p>
	16	2	2	1916 コンスタンティノス王 [KING CONSTANTINE]	<p>APイベント#45 「ギリシャ」カードのプレイをキャンセルする。カードはプレイから取り去られず、捨て札パイルに置かれる。</p> <p>そして／又は</p> <p>CPユニットがLarissa内にあり／又はバルカン半島内の全ての非ギリシャVPスペースがCP支配下又は中立であると、中立ギリシャはCP同盟国になる。</p> <p>(19. 2. 1を参照)</p>
	17	2	2	ルーペル要塞の背信* [TREACHERY AT FORT RUPEL]	<p>全GRユニット（CNDを除く）がLamiaと／又はAthensへ移される（CPプレイヤーの選択）。DorianとFt. Rupelに隣接するCPユニット（たち）は1 スペース前進でき、塹壕と要塞を無傷で占領する (15. 4. 5)。</p> <p>前提条件：ギリシャが中立で、APユニット（たち）がSalonikaに進入している。</p>

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
限定戦争 [LIMITED WAR]	18	2	2	トルコ軍の増援* [TURKISH REINFORCEMENTS]	ユニット：4 個TU-A歩兵師団をDamascus、Baghdad、と／又は予備ボックスへ。 「アラブ人の叛乱」の後にプレイされたら、これらのユニットは減少戦力で登場する。
	19	2	2	奇襲* CC [SURPRISE]	防御側のCPは、戦闘スペースへ1 又は2 個TU/TU-A師団をSRさせることができる（超過スタックはできず、陸上によってルートをとるか又は予備ボックスから来なければならない）。SRとしてカウントしない。 前提条件： 防御側のスペースは、メソポタミア、シリア／パレスチナ、シリア内でなければならない。 「王室航空軍団」の後にプレイできない。
	20	2	2	ジェファー・パシャ CC [JEFAR PASHA]	このカードは、防御側が戦闘前に1 スペース退却するか（次いで完全戦力の攻撃ユニットは前進できる）－又は－戦闘結果を見た後に自身の振り直しを認める。 戦闘後、サイを1 つ振る。1 ～3 の出目であると、このカードをAPプレイヤーに与え、彼がCCとして使用するまで表面で保持する。4 ～6 の出目であると、CP捨て札パイル内に置く。
	21	2	2	1916 航空隊 CC [FLIEGERABTEILUNG]	CPの1 つの攻撃又は防御は+ 1 DRMを受け取る。 APが「王室航空軍団」をプレイした後に戦闘カードとしてプレイできない。
	22	3	4	地中海のドイツ軍潜水艦*(1) [GERMAN SUBS IN THE MED]	1) このターンに東地中海又はエーゲ海によってのみ補給を引いているスペースへ、海上によるAPの増援又はSRsは不可。 2) ゲームの残りについて、AthensがAP支配下でないとき：エーゲ海を通してのみ補給を引いているAP支配下スペースを活性化させるために+ 1 OPS（そして、往來のためのSRに+ 1 SR）。
	23	3	4	ペルシャにおけるドイツの陰謀*(1) [GERMAN INTRIGUES IN PERSIA]	聖戦段階に+ 1。 CPペルシャ非正規ユニットを、中立ペルシャ内のいずれかのカラ又はCP支配下スペース内に置く。 中立ペルシャ内のいずれか3 スペース内にペルシャ蜂起マーカーも置く（VPスペース内に配置できる。）。 前提条件： CPがBaghdadを支配する。
	24	3	4	アフガニスタン派遣団* [MISSION TO AFGHANISTAN]	聖戦段階に+ 1。 「汎トルコ主義」もプレイされた後に、アフガニスタンと中央アジア内で聖戦叛乱を認める。 前提条件： 聖戦段階が4 以上。
	25	3	4	トルコ軍の増援* [TURKISH REINFORCEMENTS]	ユニット：5 個TU歩兵師団、1 個TU騎兵師団。

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
限定戦争[LIMITED WAR]	26	3	4	トルコ軍の増援* [TURKISH REINFORCEMENTS]	<p>ユニット：TU XIV、XV、XVI、XVII軍団、TU-A XVIII軍団を軍団アセット・ボックスへ。</p> <p>ユニット：1 個TU歩兵師団、1 個TU-A歩兵師団。</p> <p>通常のルールに従い、直ちにこれらの軍団の1つを編成できる。</p>
	27	3	4	破滅的攻撃* CC [CATASTROPHIC ATTACK]	<p>BR/IN/ANZから構成されたスタックが攻撃に失敗した後にプレイする。地方又は橋頭堡内のユニットに対して使用できない。攻撃側の1スタックは、スタックとして1スペース退却する（APが選択し、超過スタックできる）。全防御ユニットは、攻撃ユニットを通過して3スペースまで前進できる。</p> <p>攻撃側がいまやOOSであると、攻囲下マーカーでマークし、損耗フェイズ中に除去する（もしもいまだにOOSであれば）。</p> <p>完全な詳細については、12.9.9を参照。</p>
	28	3	4	「死ぬことを命ず！」 CC [“I ORDER YOU TO DIE!”]	<p>防御側の純TU（TU-Aではない）のスタックは、この戦闘で全ての目的においてあたかも塹壕内にいたものとして扱われる（15.4.3）。すでに段階1塹壕内にあると、あたかも段階2塹壕内として扱う。すでに段階2塹壕内にいたら更なる特典はない。</p>
	29	4	4	1916 エンヴェルーファル ケンハイン会談*(1) [ENVER-FALKENHAYN SUMMIT]	<p>ユニット：[BU第4軍]をブルガリア内のいずれかのCP支配下スペースへ。8 SRポイントまで使用し、TU/TU-Aユニットをバルカン諸国へSRさせる。</p> <p>これには、Galiciaへの1 LCUを含めることができる（21.3）。SCUsは、予備ボックス又はマップからSRできる。LCUsは、鉄道を紹介してマップ上のルートをたどらなければならない。SRとしてカウントする。</p> <p>前提条件：ConstantinopleがCP支配下鉄道によってGaliciaまで連結する。</p>
	30	4	4	1916 的中命令*(1) [BULL'S EYE DIRECTIVE]	<p>OPSのために使用する。</p> <p>すでにそこにTU/TU-Aユニットがあつて、戦闘のために活性化された各スペースへ、予備ボックスから1 TU/TU-A SCUを加えることができる（スタッキングを無視する）。このアクション・ラウンドのRUユニットに対する攻撃に+1 DRM。</p> <p>戦闘後前進する1つのTU/TU-Aスタックは、追加の1攻撃を行うことができる。戦闘後、超過スタックのSCUsは予備ボックスへ復帰する。</p>
	31	4	4	ゴルリッツ-タルノウ* [GORLICE-TARNOW]	<p>いったんロシア革命が開始されたらプレイ不能。</p> <p>ボーナス+2VP。</p> <p>APプレイヤーは、このボーナスを無効にするため、1 個RU軍団を一時的に取り去る（東部戦線へ送る）ことができる（21.1.2）。軍団をターン記録欄上の4ターン先に置く。そのターンに到達したとき、軍団アセット・ボックスへ置く。</p> <p>このターンに、更なるRU RPs記録は不可。</p>
	32	4	4	ヴェルダン* [VERDUN]	<p>ボーナス+2VP。</p> <p>APプレイヤーは、このボーナスの全て又は一部を無効にするため、マップ又は予備ボックスから4個までのBR/IN/ANZ歩兵師団を永久に取り去ることができる（これらは西部戦線へ送られる）（21.1.2）。</p> <p>このターンに、GE RPsは使用できない。</p> <p>前提条件：AP LCUがAnatolia又はGallipoli内の沿岸に存在しない。</p>

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
限定戦争 [LIMITED WAR]	33	5	5	中立国の参戦 ブルガリア*(2) [BULGARIA]	ブルガリアがCPに与す。 ブルガリア軍参戦セット・アップ上に列記されたCPとAPユニットをセット・アップする。
	34	5	5	パルヴス、ベルリンへ*(2) [PARVUS TO BERLIN]	ロシア革命へのカウントダウンを開始する！ ターン5に「パルヴス」 マーカーを置き、ターン9に「革命」 マーカーを置く。「ツァーリ万歳！」 マーカーを「パルヴス」 マーカーと同じターン上に置き、すでに得失されたRU VPについて上下に調整する(18.3.4)。
総力戦 [TOTAL WAR]	35	2	2	タウンゼント、レムノス島へ* [TOWNSHEND TO LEMNOS]	CP自動的勝利マーカーがー1。 前提条件： 統合戦争状態が32以上と「イギリスの戦争疲労」。
	36	2	2	アピス* [APIS]	1個セルビア軍を永久に除去する (CPプレイヤーの選択)。 セルビア軍ユニットは、このターンに攻撃で使用できない (ただし、活性化コストにカウントする)。
	37	2	2	トルコ軍の増援* [TURKISH REINFORCEMENTS]	4 個TU-A歩兵師団をBaghdad、Damascusと／又は予備ボックスへ。 シリア／パレスチナ又はシナイ内のいずれかのスペースへ1 段階塹壕を加える。 「アラブ人の叛乱」の後にプレイされたら、これらのユニットは減少状態で登場する。
	38	2	2	水不足 CC [WATER SHORTAGE]	勝利した攻撃側APは戦闘後前進できず、敗北した防御側CPは退却する必要がない。戦闘のサイを振った後にプレイできる。 前提条件： メソポタミア、シリア／パレスチナ、シナイで防御しているCPユニット。
	39	2	2	パシヤ 1* CC [PASHA 1]	クレス・フォン・クレッセンシュタイン この戦闘について、CPユニットは悪天候チェックを無視する。CPの攻撃側又は防御側は、重射撃表でサイを振る。
	40	3	4	「君たちを援助するために」*(1) [“TO HELP AND SAVE YOU”]	CPは、以前に取り去られたか又は除去されたAHと／又はGEユニット (現在マップ上にない) を、各LCU並びに1～3 SCUの各集団についてー1 VPのコストでガリシアへ再登場させることができる。 前提条件： ブルガリア又はセルビア内に1 AP LCUが存在する。
	41	3	4	タラット・パシヤの内閣改造* [TALAAT PASHA REFORMS CABINET]	ゲームの残りについて、CPの強制的攻勢はない。(いかなる現行Mosも、VPを失うことなしで無視する。) 前提条件： VPが10未満。

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
総力戦 [TOTAL WAR]	42	3	4	ツァーリの兵器工場* CC [CZAR'S ARMORIES]	カフカス、ロシアと／又はアゼルバイジャン内のどこかにあるTUユニット（のみ）のために、直ちに4 TU RPsを使用する。 前提条件： ロシア革命が開始されており、この戦闘中にロシア国内のVPスペースが占領された。このカードは、戦闘後前進の後でプレイできる。
	43	3	4	混乱した命令* CC [CONFUSED ORDERS]	APの戦闘後前進と／又はCPの退却を無効にする（たとえ全防御側が除去されても）。 CPは直ちに1 CPユニットを防御側のスペースへ移動できる（ユニットが通常移動を使用してそのスペースへ到達できれば。ースタッキング限度を適用する）。 前進又は後退の前、戦闘のサイ振り後にプレイする。
	44	3	4	イスラム軍* CC [ARMY OF ISLAM]	ユニット： TU イスラム軍HQをカフカス、ロシア、アゼルバイジャン、中立ペルシャにいずれかで攻撃しているTU/YU-A LCUへ。 この戦闘についてのみ、CPプレイヤーは最初に射撃してAPプレイヤーが応射する前に損害を適用する。 前提条件： 「汎トルコ主義」と聖戦段階が6以上。
	45	4	4	ユルドウルム* [YILDIRIM]	稲妻軍集団（パシャ2） ユニット： 3 個GE特殊歩兵（Yildirim）をガリシアまで補給をたどれるTU補給源（たち）へ。 未だ除去されていなければ、ファルケンハインHQをYildirimユニット（たち）と共に置くこともできる。
	46	4	4	聖戦至上*(1) [JIHAD SUPREMACY]	除去ユニット・ボックス内のCP部族が、部族紛争記号へ復帰する。マップ上のCP部族は、完全戦力に増加する。 このカードを、CP部族（たち）を含んでいるスペースを活性化させるためのOPSに使用する。このアクション・ラウンドは、CP部族（たち）を含んでいる全攻撃が+1 DRMを受ける。 前提条件： 聖戦段階が10以上。
	47	4	4	聖戦攻勢*(1) CC [JIHAD OFFENSIVE]	このアクション・ラウンドの全てのTU/TU-Aの攻撃に+1 DRM。 1 つのTU/TU-A攻撃は、全ての塹壕と渡河の影響を無効にできる（サイを振る前に宣言しなければならない）。 前提条件： 聖戦段階が8以上。
	48	4	4	ロバートソン*(1) [ROBERTSON]	ボーナス+1 VP。 APプレイヤーは、このボーナスを無効にするため、この戦域からBR/IN/ANZ歩兵の3 個師団相当を永久に取り去る（西部戦線へ送る）ことができる（21.1.2）。 CP自動的勝利マーカーをー1。 ゲームの残りについて、ターン毎にー1 BR RPs（負の数に行くことができる）。AP MOのサイ振りにー2（「なし」又は「RU」は「BRなし」としてカウントする）。バルカン諸国内のCP攻撃制限が終了する。 前提条件： 「イギリスの戦争疲労」、「皇帝の戦い」、VPが13以上。1917年冬季の前にプレイできない。
	49	4	4	ベルリンーバグダッド鉄道* [BERLIN-BAGHDAD RAILROAD]	AdanaとAleppo近郊のTU鉄道が完成する。 いまや3 個までのCP LCUが、各制限エリア内で機能できる（21.2.2）。 +1 VP。

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
総力戦 [TOTAL WAR]	50	4	4	皇帝の戦い* [KAISERSCHLACHT]	<p>ボーナス + 1 VP。</p> <p>APプレイヤーは、このボーナスを無効にするため、この戦域から BR/IN/ANZ歩兵の3個師団相当を永久に取り去る（西部戦線へ送る）ことができる（21.1.2）。</p> <p>このターンにGE RPSは使用できない。</p>
	51	4	4	トルコ軍の増援* [TURKISH REINFORCEMENTS]	<p>ユニット：TU-A左翼集団、1個TU-A歩兵師団。</p> <p>ユニット：TU第XX & 第XXII軍団を軍団アセット・ボックスへ。</p>
	52	4	4	カフカス軍の再編* [CAUCASIAN ARMY REFORMS]	<p>マップ又は軍団アセット・ボックスから4個TU/TU-A LCUを永久に除去する（取り去った3個歩兵SCU毎に1LCUの撤去としてカウントできる）。引き替えに、以下を受け取る。：</p> <p>ユニット：TU第1 & 第2カフカス軍団をAnatolia、Caucasiaと/又は Gallipoli挿入マップ内のいずれかのCP支配下スペース（たち）へ。</p>
	53	5	5	無制限潜水艦戦*(2) [UNRESTRICTED SUMMARINE WARFARE]	<p>ゲームの残りについて：</p> <p>1) 新たな侵攻不可（侵攻イベントをBR増援としてプレイできる）、</p> <p>2) AthensがAP支配下でないとき、東地中海を通してのみ補給を引いているAP支配下スペースを活性化させるため + 1 OPS（並びに往來のSRに + 1 SRポイント）。</p> <p>－ 1 VP。</p> <p>前提条件：「地中海のドイツ軍潜水艦」。1917年冬季の前にプレイ不可。</p>
	54	5	5	ユルドゥルム攻勢*(2) [YILDIRIM OFFENSIVE]	<p>OPSのために使用する。</p> <p>このアクション・ラウンドの全てのTU/TU-Aの攻撃に + 1 DRMを加える。GE Yildirimユニット（たち）を含んでいる1つの攻撃は、全ての塹壕の影響を無効にする（サイを振る前に宣言する）。</p> <p>前提条件：Constantinopleが鉄道によってGaliciaへ連結している。</p>
	55	5	5	イギリスの戦争疲労* [BRITISH WAR WEARINESS]	<p>CPの自動的勝利マーカーを19に置き、ゲームの残りについて各冬季ターンの戦争状態フェイズ中に1ずつ下降させる。</p> <p>前提条件：戦争状態が28以上。</p>