

Imperial Tideカード説明 (CP)

No.	年	属性	コスト	名 称	影 響
1	1914	A	*	シュリーフェン計画 [The Schlieffen Plan]	<p>シュリーフェン計画攻撃を実施する。 別の1エリアを攻撃する。 この攻撃は1シフト右を獲得する。</p> <div> 他のカードをプレイする。 又は ターンをパスする。 </div>
2		D	3	動員 [Mobilization]	<p>移動のために1エリアを活性化させる。 ブダペスト [Budapest] 内に2 AH INFを置く。 ベルリン [Berlin] 又はエッセン [Essen] のどちらかに4GE INFまでを置く。 望むのであれば、合計4まで両位置内に置くことができる。</p> <p>ターンをパスする。</p>
3	1916	B	2	航空機の支援 [Aircraft Support]	<p>1エリアを攻撃する。 この攻撃は1シフト右を獲得する。 移動のために1エリアを活性化させる。</p> <p>ターンをパスする。</p>
4	1914	B	2	砲兵の生産 [Artillery Builds]	<p>1エリアを攻撃する。 移動のために1エリアを活性化させる。 ベルリン [Berlin] 又はエッセン [Essen] 又はブダペスト [Budapest] のいずれかに1 ARTを置く。</p> <p>ターンをパスする。</p>
5	1915	B	2	Uボートの攻撃 [U-Boat Attack]	<p>1エリアを攻撃する。 移動のために1エリアを活性化させる。</p> <div> 次の年の合計から2 AP生産ポイントを取り去る。 又は 2 CW資源ポイントを取り去る。 </div> <p>ターンをパスする。</p>
6		B	2	ツェッペリンの攻撃 [Zeppelin Attacks]	<p>移動のために1エリアを活性化させる。 1 CW資源ポイントを取り去る。</p> <p>ターンをパスする。</p>
7	1914	B	3	軍予備 [Army Reserves]	<p>1エリアを攻撃する。 移動のために1エリアを活性化させる。 現在少なくとも1 INFを持つ2つまでの位置内に、 2INFを置く(スタッキング限度まで)。</p> <p>ターンをパスする。</p>
8		D	1	塹壕 [Entrench]	<p>2つまでの友軍支配下エリア内のINFを、 その塹壕化面に裏返す。 1914年ターンの4番目のカード以降 又は後の年以降にのみプレイできる。</p> <p>ターンをパスする。</p>
9	1916	A	*	ヴェルダン [Verdun]	<p>1エリアを攻撃する。 この攻撃は、サイコロが振られる前に両陣営に1損失を与え、 1シフト右を獲得する。 移動のために1エリアを活性化させる。</p>

10		D	3	歩兵の招集 [Infantry Call Up]	<p>移動のために1エリアを活性化させる。 合計3GE INFまでを ベルリン [Berlin] 又はエッセン [Essen] 内のどちらかに置く。 望むのであれば、両位置内に置くことができる (合計3まで)。</p> <p>ターンをパスする。</p>
11		D	2	フォッカーの懲罰 [Fokker Scourge]	<p>1 エリアを攻撃する (この攻撃は、右への1シフトを獲得する)。 移動のために1エリアを活性化させる。 1915年 (のみ)、このカードがプレイされた後に APプレイヤーが「航空機の支援」をプレイしたら、 APプレイヤーがコラム・シフトを受け取ることを妨げる。</p> <p>ターンをパスする。</p>
12	1915	B	3	重砲兵の生産 [Heavy Artillery Builds]	<p>2 エリアを攻撃する。 移動のために2エリアを活性化させる。 ベルリン [Berlin] 又はエッセン [Essen] 又はブダペスト [Budapest] のいずれかに1重ARTを置く。</p> <p>ターンをパスする。</p>
13		A	1	限定的攻勢 [Limited Offensive]	<p>1エリアを攻撃する。 移動のために1エリアを活性化させる。</p> <p>ターンをパスする。</p>
14		A	2	毒ガス [Poison Gas]	<p>1エリアを攻撃する。 この攻撃は、サイコロが振られる前に自動的に1損失を与える。 1916年+には、代わりにこの攻撃は1シフト右を獲得する。 移動のために1エリアを活性化させる。</p> <p>ターンをパスする。</p>
15	1916	B	2	再配備 [Redeployment]	<p>移動のために3エリアを活性化させる。 ユニットは、2エリアのみの代わりに、 陸上で連結したいかなる数の友軍支配下エリアも行軍できる。</p> <p>ターンをパスする。</p>
16	1914	D	0	対砲兵射撃 [Counterfire]	<p>移動のために2エリアを活性化させる。 このカードをあなたの正面に置く。 APプレイヤーがART又は重ARTを取り去るための攻撃を宣言した後、 それを使用できる前にこのカードを捨て札できる。</p> <p>ターンをパスする。</p>
17	1918	A	4	突撃隊 [Stosstruppen]	<p>2 エリアを攻撃する。 少なくとも1GE INFが含まれていたら、 これらの攻撃は全ての塹壕効果を見捨てる。 移動のために1エリアを活性化させる。</p> <p>ターンをパスする。</p>
18	1914	A	2	タンネンベルク [Tannenberg]	<p>少なくとも1GE INFを使用して1エリアを攻撃する。 この攻撃がロシア軍ユニットに対するものであると、 ロシア軍がサイを振る前にロシア軍に損傷を適用する (1914年には、この攻撃は右への1シフトを獲得する)。 移動のために2エリアを活性化させる。</p> <p>ターンをパスする。</p>

19	1918	A	2	一斉弾幕射撃 [Coordinated Barrage]	<p>移動のために1エリアを活性化させる。 友軍が占めるエリアに隣接するエリアから 2 INFを取り去る(塹壕化であれば1を取り去る)。</p> <div> <p>他のカードをプレイする。 又は ターンをパスする。</p> </div>
20	1916	D	*	総動員 [Full Mobilization]	<p>ブダペスト [Budapest] 内に2 AH INFまでを置く。 ベルリン [Berlin] 又はエッセン [Essen] 内のどちらかに 3GE INFまでを置く。望むのであれば、 両位置内に置くことができる(合計3まで)。</p> <p>ターンをパスする。</p>
21	1917	A	2	カポレット [Caporetto]	<p>1エリアを攻撃する。 この攻撃がイタリア軍ユニットに対するものであると、 攻撃は右へ1 コラム・シフトし、 イタリア軍と／又はその他のAP軍部隊がサイを振る前に、 これらに損傷を適用する。 移動のために1エリアを活性化させる。</p> <p>ターンをパスする。</p>
22		D	0	フランス軍の叛乱 [French Mutiny]	<p>移動のために1エリアを活性化させる。 このカードをあなたの正面に置く。 APプレイヤーがフランス軍ユニットを使用して攻撃することを宣言した後、 このカードを捨て札できる。 この攻撃は発生しない(USユニットが含まれる攻撃には使用できない)。</p> <p>ターンをパスする。</p>
23		B	1	植民地部隊 [Schutztruppe]	<p>移動のために2エリアを活性化させる。</p> <div> <p>翌年の合計から1 AP生産ポ イントを取り去る 又は 1 CW資源ポイントを取り去 る。</p> </div> <p>ターンをパスする。</p>
24	1916	D	0	戦術予備 [Tactical Reserves]	<p>移動のために1エリアを活性化させる。 このカードをあなたの正面に置く。 APプレイヤーが攻撃することを宣言した後、このカードを捨て札できる。 攻撃されたエリアは、APの攻撃が発生する前に GE又はAHの1資源ポイントを消費することで1INFを受け取る。</p> <p>ターンをパスする。</p>

Imperial Tideカード説明 (AP)

No.	年	属性	コスト	名 称	影 響
1	1916	D	1	再配備 [Redeployment]	<div> 移動のために2エリアを活性化させる。 ユニットは、2エリアのみの代わりに、 陸上で連結したいかなる数の友軍支配 下エリアも行軍できる。 又は 1 INFを海上移動させる。 </div> ターンをパスする。
2	1915	B	2	航空機の支援 [Aircraft Support]	1エリアを攻撃する。 この攻撃は1 シフト右を獲得する。 移動のために1 エリアを活性化させる。 ターンをパスする。
3	1914	B	3	動員 [Mobilization]	移動のために1 エリアを活性化させる。 スタッキング限度に従い、3 RU INFまでを ロシア 内の都市に置く。 1FR INFをパリ [Paris] 内に、1CW INFをロンドン [London] 内 に置く (1918年には、1 US INFも FR 港湾内に置く)。 ターンをパスする。
4		B	2	砲兵の生産 [Artillery Builds]	1エリアを攻撃する。 移動のために1 エリアを活性化させる。 ロンドン [London]、パリ [Paris]、キエフ [Kiev] 内の いずれかに1 ARTを置く。 ターンをパスする。
5		A	*	マルヌ川の奇跡 [Miracle of the Marne]	パリ [Paris] 内に1FR INFを置く。 移動のために1 エリアを活性化させる。 1 エリアを攻撃する。 塹壕化されていない防御側が損失を受けたら、 それらは退却しなければならない。 ターンをパスする。
6	1915	A	3	毒ガス [Poison Gas]	1エリアを攻撃する。 この攻撃は、サイコロが振られる前に自動的に1 損失を与える (1916 年+には、代わりにこの攻撃は1 シフト右を獲得する)。 移動のために1 エリアを活性化させる。 ターンをパスする。
7	1914	D	3	軍予備 [Army Reserves]	1エリアを攻撃する。 移動のために1 エリアを活性化させる。 パリ [Paris] まで敵ユニットから解放された陸上連結をたどれる、 現在少なくとも1 INFを持つ2つまでの位置内に、 2 INFを置く(スタッキング限度まで)。 ターンをパスする。
8		D	1	塹壕 [Entrench]	2つまでの友軍支配下エリア内のINFを、 その塹壕化面に裏返す。 1914年ターンの4番目のカード以降 又は後の年以降にのみプレイできる。 ターンをパスする。

9	1916	A	4	ブルシーロフ攻勢 [Brusilov Offensive]	2 エリアを攻撃する。 少なくとも1RU INFによる、AHユニットに対する いかなる攻撃も1シフト右で振られ、全ての塹壕効果を見捨てる。 移動のために1 エリアを活性化させる。 ターンをパスする。
10		B	*	ルーマニアの参戦 [Romanian Entry]	移動のために1 エリアを活性化させる。 「ブルシーロフ攻勢」がすでにプレイされていたら、 ここでルーマニアがAP陣営で活性化する。 ターンをパスする。
11	1915	B	*	総動員 [Full Mobilization]	移動のために1 エリアを活性化させる。 パリ [Paris] 内に2 FR INFまでと ロンドン [London] 内に2CW INFまでを置く。 いずれかのロシア都市内に、 スタッキング限度に従って3RU INFまでを置く。 ターンをパスする。
12	1914	D	2	重砲兵の生産 [Heavy Artillery Builds]	移動のために2 エリアを活性化させる。 パリ [Paris] に1 重ARTを置く。 ターンをパスする。
13		A	2	サロニカ [Salonika]	1 エリアを攻撃する。 移動のために1 エリアを活性化させる。 サロニカ [Salonika] 内に2FR INFを置く (1916年+には、1 FR INFを置く)。 ターンをパスする。
14	1915	B	2	ガリポリ [Gallipoli]	1 エリアを攻撃する。 移動のために1 エリアを活性化させる。 ガリポリ [Gallipoli] 内に2CW INFを置く (1916年+には、1 CW INFを置く)。 ターンをパスする。
15		D	0	Qシップ [Q-Ships]	移動のために2 エリアを活性化させる。 このカードをあなたの正面に置く。 「Uボートの攻撃」への対応でこのカードを捨て札できる。 サイを1つ振る。 1=効果なし 2~3=カードが選択した影響を1だけ減少する。 4~6=カードが選択した影響を完全に無効化する。 ターンをパスする。
16	1916	D	2	海上封鎖 [Naval Blockade]	1 エリアを攻撃する。 移動のために2 エリアを活性化させる。 <div>翌年の合計から1 CP生産ポイントを取り去る 又は 1 GE資源ポイントを取り去る。</div> ターンをパスする。
17	1917	D	2	ラファイエット、我らはここに [“Lafayette, We Are Here”]	FRの1港湾に3 US INFまでを置く。 移動のために1 エリアを活性化させる。 1 エリアを攻撃する (この攻撃がUS ユニットの含むと、 1シフト右でサイを振る)。 ターンをパスする。

18	1916	B	1	アラビアのローレンス [Lawrence of Arabia]	<p>移動のために1エリアを活性化させる。 CPプレイヤーの選択で、1TU INFを取り去る。</p> <p>ターンをパスする。</p>
19	1917	A	*	メシーヌ 坑道攻撃 [Mesines Mine Attack]	<p>CWユニットを使用して1塹壕化エリアを攻撃する。 攻撃のサイが振られる前に、1 防御INFを取り去る。 移動のために1エリアを活性化させる。</p> <p>ターンをパスする。</p>
20		B	2	戦車攻撃 [Tank Attack]	<p>CW、FR、US INFのいずれかで1非山岳エリアを攻撃する。 この攻撃は、塹壕の効果を見逃す。 移動のために1エリアを活性化させる。</p> <p>ターンをパスする。</p>
21	1918	D	3	ドウボーイ [Doughboys]	<p>FRの1港湾に4US INFまでを置く。 移動のために1エリアを活性化させる。 1 エリアを攻撃する (この攻撃は、1シフト右でサイを振る)。</p> <p>ターンをパスする。</p>
22	1916	A	2	塹壕を出て ["Over the Top"]	<p>2 エリアまでを攻撃する。 これらのエリアが塹壕化されていたら、 攻撃のサイを振る前に、攻撃毎に1 攻撃INFを取り去る (消耗戦闘のために使用されたら適用しない)。 移動のために2エリアを活性化させる。</p> <p>ターンをパスする。</p>
23	1915	A	1	コーカサス軍 [Caucasus Army]	<p>1エリアを攻撃する。 移動のために1エリアを活性化させる。 全てのTU資源を取り去る。</p> <p>ターンをパスする。</p>
24	1918	A	4	戦車攻勢 [Tank Offensive]	<p>CW、FR、US INFのいずれかで2非山岳エリアを攻撃する (これらの攻撃は、全ての塹壕効果を無視する)。 移動のために2エリアを活性化させる。</p> <p>ターンをパスする。</p>