

Paths 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	4	4	イギリス軍の増援 *(1) [BRITISH REINFORCEMENTS]	第2軍、1個軍団
	2	4	4	海上封鎖*(2) [BLOCKADE]	各冬季ターンの戦争状態フェイズ中に、1 VPを差し引く。
	3	3	4	ロシア軍の増援* [RUSSIAN REINFORCEMENTS]	第11軍、1個軍団
	4	2	2	プレーヴェ* CC [PLEVE]	RUユニットは1 攻撃又は防御に+ 1 drmを獲得する。
	5	2	2	プトニク CC [PUTNIK]	1914年と1915年にのみプレイできる。 SBユニットは1 攻撃又は防御に+ 1 drmを獲得する。
	6	2	2	撤退* CC [WITHDRAWAL]	防御ユニットは、要求された1 軍団ステップ損失を無効化し、代わりに1 スペース退却しなければならない。完全戦力の攻撃ユニットは前進できる。軍団ステップ（たち）が失われなければ、軍ステップ損失は無効化できる。詳細については、ルール12.6を参照。
	7	2	2	悪天候 CC [SEVERE WEATHER]	秋季／冬季に山岳スペース内又は春季／秋季に湿地スペース内にある防御ユニットは、 + 2 drmを獲得する。
	8	2	2	ロシア軍の増援* [RUSSIAN REINFORCEMENTS]	2 個軍団
	9	3	4	モルトケ* [MOLTKE]	1914年8月又は9月にのみプレイできる。 「ファルケンハイン」カードがプレイされるまでは、ベルギーやフランス国内でのCPの活性化にはユニット毎（スペースではない）に1 OPSがかかる。1 スペース内の全てのユニットを活性化させなければならない。 「SUD軍」と「第11軍」カードの影響に優先する。

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	フランス軍の増援* [FRENCH REINFORCEMENTS]	第10軍
	11	3	4	ロシア軍の増援* [RUSSIAN REINFORCEMENTS]	第9軍、第10軍
	12	3	4	塹壕* [ENTRENCH]	補給下の友軍の軍によって占められたいずれかのスペース内に段階1の塹壕を置く（段階1を段階2に向上することはできない）。いまや両プレイヤーが塹壕化できる。一方のプレイヤーのみがこのカードをイベントとしてプレイできる。
	13	4	4	ベルギーの強奪*(2) [RAPE OF BELGIUM]	CPが「8月の砲声」をプレイした場合にのみプレイできる。連合国参戦段階が動員段階である場合のみ、イベントとしてプレイできる。 1 VPを差し引く。
	14	4	4	イギリス軍の増援*(1) [BRITISH REINFORCEMENTS]	第1軍、1個軍団
限定戦争 [LIMITED WAR]	15	3	4	イギリス軍の増援* [BRITISH REINFORCEMENTS]	第4軍、1個軍団
	16	5	5	中立国の参戦 ルーマニア* (1) [ROMANIA]	「ツァーリの退位」の後にプレイできない。 ルーマニアが連合国に加わる。CPが総力戦段階のとき、非イベントとしてプレイする際の制限に関して、9.5.2.5項を参照。
	17	5	5	中立国の参戦 イタリア* (2) [ITALY]	イタリアが連合国に加わる。連合国の参戦段階が総力戦の後に未プレイである各ターンの戦争状態フェイズ中に1 VPを加える。CPが総力戦段階のとき、非イベントとしてプレイする際の制限に関して、9.5.2.5項も参照。
	18	2	2	ハリケーン弾幕射撃 CC [HURRICANE BARRAGE]	BRの1攻撃に+1 drmを加える。 このイベントの目的に関して、ANA、AUS、CND、PTは、BRとしての資格を持たない。
	19	2	2	航空優勢 CC [AIR SUPERIORITY]	BR又はFRの1攻撃に+1 drmを加える。 このイベントの目的に関して、ANA、AUS、CND、PTは、BRとしての資格を持たない。

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	イギリス軍の増援* [BRITISH REINFORCEMENTS]	AUS軍団、CND軍団
	21	2	2	ホスゲン・ガス* CC [PHOSGENE GAS]	FRの1攻撃に+1drmを加える。
	22	3	4	イタリア軍の増援* [ITALIAN REINFORCEMENTS]	イタリアが連合国に加わった後にプレイできる。 第5軍
	23	2	2	諜報活動* [CLOAK AND DAGGER]	連合国プレイヤーは、CPプレイヤーの全ての手札を調べることができ、しかもこのカードを使用してオペレーションを実施できる。
	24	3	4	フランス軍の増援* [FRENCH REINFORCEMENTS]	第7軍
	25	3	4	ロシア軍の増援* [RUSSIAN REINFORCEMENTS]	第6軍、第7軍、2個軍団
	26	3	4	ルシタニア* (2) [LUSITANIA]	「海上封鎖」がプレイされた後で「ツィンマーマン電信」がプレイされる前にのみプレイできる。 1 VPを差し引く。
	27	3	4	総退却* (1) [GREAT RETREAT]	このターンに攻撃される全てのRUユニットは、戦闘の前に退却できる。これは、側面攻撃の試行、戦闘カードのプレイ、およびサイを振る前に宣言されなければならない。戦闘解決は発生しない。RUユニット（たち）は、1スペース退却しなければならない。 完全戦力のCPユニットは前進できる。 スペース内の要塞および非RUユニットは、攻撃を受ける。中断されたCPの攻撃は、強制的攻撃の目的においてカウントされる。
	28	4	4	陸上軍艦* [LANDSHIPS]	「王室戦車軍団」のプレイが認められる。

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	4	4	ユーディニッチ* (RUの増援) [YUDENITCH]	ロシア軍のCAU軍を近東マップ上でロシアのいずれかの補給下のスペース内に置く。 TUの参戦前に登場できる。
	30	4	4	サロニカ*(1) [SALONIKA]	連合国プレイヤーは、Salonikaのみに少なくとも1個、3個までのBR/FRの軍団（マップ上の連合国港湾と／又は予備から）をSRさせなければならない（ANA、CND、AUS、PTはカウントしない）。 これはSRアクションとしてカウントする（9.3.3を参照）。Salonikaが連合国支配下であると、ギリシャ参戦後にプレイでき、スタッキング限度に従う。
	31	4	4	MEF*(1) (BRの増援) [MEF]	トルコが参戦しており、「サロニカ」の前にのみプレイできる。 いずれかのMEFスペースにMEF軍を置く。 9.5.3.5を参照。
	32	2	2	ロシア軍の増援* [RUSSIAN REINFORCEMENTS]	第12軍
	33	2	2	グランド・フリート* [GRAND FLEET]	「高海艦隊」直後の連合国アクション・ラウンドにプレイされると、そのカードを無効化する。 その他のときには、イヴェントとしてプレイ不可。
	34	3	4	イギリス軍の増援* [BRITISH REINFORCEMENTS]	第3軍、2個軍団
総力戦 [TOTAL WAR]	35	4	4	ヤンクスとタンクス* [YANKS AND TANKS]	連合国プレイヤーがこのカードを使用してオペレーションを実施し、このアクション・ラウンド中にUSユニットが含まれている全ての戦闘は+2 drmを獲得する。
	36	2	2	坑道攻撃 CC [MINE ATTACK]	塹壕化されているCPの防御側に対するBRの1攻撃に+1 drmを加える。 ターン毎に1戦闘にのみ使用可。 この目的に関して、ANA、AUS、CND、PTは、BRとしての資格を持たない。
	37	2	2	独立空軍* (1) [INDEPENDENT AIR FORCE]	ゲームの残りについて、「ラーテナウ」イヴェント特典のGE RPを無効化又は妨げる。

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]	38	2	2	USAの増援* [USA REINFORCEMENTS]	「ヨーロッパへ」がプレイされた後にのみプレイできる。 1 個軍団
	39	2	2	奴らを通すな CC [THEY SHALL NOT PASS]	FRの非破壊要塞スペース内で防御している戦闘で、敗北によるいかなる退却も無効化する。 スペース内にFRユニットが存在していなければならない。戦闘で敗北するまで、カードは表を上にして残り続ける。
	40	2	2	十四カ条* [14 POINTS]	「ツィンマーマン電信」がプレイされた後にのみプレイできる。 ゲームの残りについては、連合国プレイヤーのみが和平協定を提言できる。 1 VPを差し引く。
	41	3	4	アラブ北方軍* (BRの増援) [ARAB NORTHERN ARMY]	トルコが参戦している場合にのみプレイできる。 イギリスANA軍団をArabiaスペース内に置く。
	42	3	4	イギリス軍の増援* [BRITISH REINFORCEMENTS]	第5軍、1 個軍団、PT軍団
	43	3	4	USAの増援* [USA REINFORCEMENTS]	「ヨーロッパへ」がプレイされた後にのみプレイできる。 第1軍、2 個軍団
	44	3	4	中立国の参戦 ギリシャ* (1) [GREECE]	ギリシャが連合国に加わる。 「ギリシャ」のプレイは、「MEF」又は「サロニカ」のプレイを妨げない。
	45	3	4	ケレンスキー攻勢* [KERENSKY OFFENSIVE]	「ツァーの退位」がプレイされた後で、「ボルシェヴィキ革命」がプレイされる前にのみプレイできる。 連合国プレイヤーは、このカードを使用してオペレーションを実施し、RUでAH、BU、TUユニットを持つスペースに1 攻撃を行い+ 2 drmを加える。APプレイヤーは、CPプレイヤーが防御CCを使用する前にこのdrmの使用を宣言する。
	46	4	4	ブルシーロフ攻勢* (2) [BRUSILOV OFFENSIVE]	連合国プレイヤーは、このカードを使用してオペレーションを実施し、このアクション・ラウンドの全てのRUの攻撃に+ 1 drmを加える。 しかも、非GE CPユニットに対するRUの1 攻撃で、全ての塹壕効果を無効化する。 塹壕効果の無力化は、側面攻撃試行ステップ前に宣言しなければならない。

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]	47	4	4	USAの増援* [USA REINFORCEMENTS]	「ヨーロッパへ」がプレイされた後にのみプレイできる。 第2軍、1個軍団
	48	4	4	王室戦車軍団 CC [ROYAL TANK CORPS]	「陸上軍艦」がプレイされた後にのみプレイできる。 フランス／ベルギー／ドイツ国内の平地スペースに対するBRの1攻撃について、塹壕コラム・シフトを無効化する。 側面攻撃の塹壕効果、「要塞化機関銃」CC、退却の無視を無効化することはできない。ターン毎に1戦闘にのみ使用可。この目的に関して、ANA、AUS、CND、PTは、BRとしての資格を持たない。
	49	4	4	シナイ・パイプライン* [SINAI PIPELINE]	連合国ユニットについてのみ Sinaiの-3drmを無効化する。シナイ・パイプライン・マーカーをSinaiスペース内に置く。どの陣営がSinaiを支配しているかに関係なくプレイ可能であり、そして影響は元に戻らない。 夏季ターンの砂漠の影響は留まる。 「アレンビー」のプレイを認める。
	50	4	4	アレンビー* (1) (BRの増援) [ALLENBY]	「シナイ・パイプライン」がプレイされた後にのみプレイできる。 イギリスNE軍をAlexandria内に置く。9.5.3.4を参照。
	51	4	4	すべての兵士を戦闘へ* (1) [EVERYONE INTO BATTLE]	少なくとも以下の1つが発生した後にのみプレイできる。:「ブリュッヒャー」、「ミヒャエル」、「平和攻勢」。 イタリア、フランス、ベルギー国内の連合国ユニットは、このターン(のみ)の残りの活性化については1つの国籍として見なされる。 ルール12.1.11は、それでも適用される。
	52	4	4	護送船団* [CONVOY]	「Uボートの無制限潜水艦戦」がプレイされた後にのみプレイできる。 上記のカードを無効化する。 1VPを差し引く。
	53	5	5	オリエント軍* (FRの増援) [ARMY OF THE ORIENT]	連合国が支配していたら、スタッキング限度に従ってフランス・オリエント軍をSalonikaスペースに置く。 9.5.3.4を参照。
	54	5	5	ツィンマーマン電信* (2) [ZIMMERMANN TELEGRAM]	U.S.の参戦マーカーが「ツィンマーマン電信可」ボックス内にある場合にのみプレイできる。 1VPを差し引く。 USは、連合国に加わる。 続くいかなるターンにも、「ヨーロッパへ」カードのプレイが認められる。

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
総力戦	55	5	5	ヨーロッパへ* [OVER THERE]	「ツインマーマン電信」がプレイされた後のいずれかのターンにプレイできる。 「USの増援」カードのプレイが認められる。 いまや、プレイされる全ての連合国RPカードは、1 US RPを含む。
	56 Op	2	2	パリ・タクシー* [PARIS TAXIS]	連合国プレイヤーは、Pari内又は隣接する減少状態のフランス1個軍を直ちにその完全戦力面へ裏返すための追加1 RPを受け取る。 このRPは、除去されたユニットを代替するために消費できない。
動員[Mobilization]	57 Op	3	4	ロシア軍騎兵* [RUSSIAN CAVALRY]	ロシア国内で補給下のロシアの軍を含むスペースのいずれか1つに、2個ロシア騎兵軍団を置く。これらは、スタッキング限度を違反して置くことができない。NE内で機能できない。これらは、除去されたロシアの軍を代替できない。
	58 Op	2	2	ロシア軍近衛兵* CC [RUSSIAN GUARDS]	1 RU攻撃に+1 drmを加える。
限定戦争[Limited War]	59 Op	2	2	アルプス部隊 CC [ALPINE TROOPS]	ITユニットのみを含んでいる1攻撃に+1 drmを加える。
	60 Op	3	4	チェコ軍団* [CZECH LEGION]	CPの除去／補充ボックスからの1個AH軍団をゲームから取り去り、APの予備ボックスへRUチェコ軍団を加える。この軍団は、全ての目的においてロシア軍として扱われるが、除去されたロシアの軍の代替はできない。
	61 Op	4	4	モード* CC [MAUDE]	Basraへ補給をたどっているBRユニットによるいずれか1攻撃は、軍表で射撃できる。
	62 Op	2	2	シクストゥス事件* (1) [The Sixtus Affair]	連合国の0～19和平協定表上でサイを振る。このイベントは、和平提言としての資格を持たず、引き分けを許容できない。
総力戦[TOTAL WAR]	63 Op	3	4	壁に背を向けて* CC [Backs to the Wall]	フランス／ベルギー国内のBR軍を持つ1スペースは、戦闘結果によって強制されたら退却を無視しなければならない。 このCCは、戦闘結果による退却が強制的か否かにかかわらず、永久に捨て札される。
	64 Op	3	4	USAの増援* [USA REINFORCEMENTS]	「ヨーロッパへ」がプレイされた後にのみプレイできる。 2個軍団 [2-1-4/1-1-4]
	65 Op	4	4	インフルエンザ* [INFLUENZA]	統合戦争状態が30+であるとプレイできる。 どちらの陣営も、このターンの残りについてRPアクションを実行できない。すでのプレイされたRPsは失われない。

Paths 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	3	4	8月の砲声* (2) [GUNS OF AUGUST]	1914年8月ターンの最初のアクション・ラウンドにのみプレイできる。 Liege 要塞が破壊される。 Liege スペース内にGE第1軍と第2軍を置く。 GE第1、第2、第3軍が戦闘のために活性化される。
	2	2	2	無線傍受* CC [WIRELESS INTERCEPTS]	側面攻撃ステップにプレイする。 RUユニットのみを含んでいるスペースに対する少なくとも1つのGEユニット（軍または軍団）が参加している側面攻撃の試みは、自動的に成功する。側面攻撃ステップの前にプレイする。
	3	2	2	フォン・フランソワ CC [VON FRANCOIS]	GEのRUユニットに対する1攻撃に+1 drmを加える。RUと他国籍を持つスペースに対しても使用できる。
	4	2	2	悪天候 CC [SEVERE WEATHER]	秋季／冬季に山岳スペース内又は春季／秋季に湿地スペース内にある防御ユニットは、+2 drmを獲得する。
	5	2	2	後備兵* [LANDWEHR]	CPプレイヤーは追加の2 RPsを受取り、ただちに補給下の減少戦力ドイツ軍ユニットを完全戦力面に裏返す。除去ユニットを補充するためには消費できない。BerlinがAP支配下又は補給切れであるとプレイできない。
	6	3	4	塹壕* [ENTRENCH]	補給下の友軍の軍によって占められたいずれかのスペース内に段階1の塹壕を置く（段階1を段階2に向上することはできない）。いまや両プレイヤーが塹壕化できる。一方のプレイヤーのみがこのカードをイベントとしてプレイできる。
	7	3	4	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	第9軍
	8	3	4	海への競争* [RACE TO THE SEA]	CPユニットは、いまや Ostend、Calais、Amiens で移動を終了できる。CPのWSが4以上になった後、カードはイベントとしてもプレイできる。
	9	4	4	帝国議会の休戦協定* (1) [REICHSTAG TRUCE]	CPの参戦段階が総力戦の後にはプレイできない。 1 VPを加える。
	10	3	4	SUD軍* [SUD ARMY]	1 AHユニットと2 GE軍団までが一緒にスタックでき、1 OPSポイントのコストで活性化できる。 各アクション・ラウンドに異なるスタックを選択できる。二番目のA-Hユニット又は二番目の非GE軍団ユニットが存在すると、活性化のコストは2 OPSポイント。 このイベントは、ルール12.1.11に優先しない。

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
動員 [MOBILIZATION]	11	2	2	オーベル・オスト *(1) [OBEROST]	ドイツ軍ユニットは、いまやRU要塞を含んでいるスペースを攻撃できる。 (ドイツ軍ユニットは、常にこのようなスペースを攻囲できる。) CP戦争状態が4以上になった後でも、戦争状態のためにプレイできる。
	12	4	4	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	第10軍、2個軍団
	13	4	4	<u>ファルケンハイン</u> *(2) [FALKENHAYN]	「モルトケ」がプレイされた後の1914年8月／9月ターンか、又は1914年 年秋季から開始して、制限なしでプレイできる。 「モルトケ」の効果が無効にする。「処刑場」のプレイを認める。
	14	4	4	オーストリア - ハン ガリー軍の増援* [AUSTRIA-HUNGARY REINFORCEMENTS]	第7軍、2個軍団
限定戦争 [LIMITED WAR]	15	2	2	塩素ガス* CC [CHLORINE GAS]	GEの1攻撃に+1drmを加える。
	16	2	2	リーマン・フォン・ サンダース* CC [LIMAN VON SANDERS]	TU (SNユニットはカウントしない) の1攻撃又は防御に+1drmを加える。
	17	2	2	マタ・ハリ* [MATA HARI]	CPプレイヤーは、連合国プレイヤーの全ての手札を調べることができ、次いでこのカードをオペレーションに使用できる。
	18	2	2	要塞化機関銃 CC [FORTIFIED MACHINE GUNS]	塹壕化されている1防御側GEに+1drmを加える。
	19	2	2	火炎放射器* CC [FLAMETHROWERS]	GEの1攻撃に+1drmを加える。

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]	20	3	4	オーストリア-ハンガリー軍の増援* [AUSTRIA-HUNGARY REINFORCEMENTS]	第10軍
	21	3	4	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	第11軍、1 個軍団
	22	3	4	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	第12軍、1 個軍団
	23	3	4	オーストリア-ハンガリー軍の増援* [AUSTRIA-HUNGARY REINFORCEMENTS]	第11軍
	24	3	4	リビア人の叛乱* (TUの増援) [LIBYAN REVOLT]	Libyaスペース内に連合軍ユニットがない場合にのみプレイできる。 LibyaにSNユニットを置く。 SNユニットは常に補給下。 SNユニットによって変換されたスペースは、消耗フェイズ中に通常にチェックされる。
	25	4	4	高海艦隊* [HIGH SEAS FLEET]	高海艦隊が出撃する。 連合軍プレイヤーが次のアクションとして「グランド・フリート」をプレイしない限り、1 VPを加える。
	26	4	4	処刑場* CC (1) [PLACE OF EXECUTION]	「ファルケンハイン」がプレイされた後で「H-Lの指揮権掌握」がプレイされる前にのみプレイできる。 FRの非破壊要塞スペースに対する1 GE攻撃に+2 drmを加える。 全てのFR要塞がすでに破壊されていたら、単独のイベント（戦争状態用）としてプレイできる。
	27	4	4	ツェッペリンの空襲* (1) [ZEPPELIN RAIDS]	このターンの補充フェイズ中、BR RPの合計から4 BR RPsを差し引く。
	28	4	4	ツァーリの指揮権掌握* (1) [TZAR TAKES COMMAND]	ロシア降伏マークが「ツァーリの指揮権掌握可」ボックス内にある場合にのみプレイできる。

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	2	2	第11軍* [11TH ARMY]	GE第11軍（のみ）といずれかのCP軍団は共にスタックでき、1 OPSポイントのコストで活性化できる。 二番目のCPの軍が存在したら、スペースの活性化コストは2 OPSポイントのコスト。 イヴェントはGE第11軍増援イヴェントの前、並びにGE第11軍がすでに永久除去されていてもプレイできる。 このイヴェントは、ルール12. 1. 11に優先しない。
	30	2	2	アルプス軍団 CC [ALPENKORPS]	GE攻撃側が参加している山岳スペース内外への1 攻撃に+ 1 drmを加える。
	31	3	4	ケマル CC [KEMAL]	1 の戦闘値を持つ防御側のTUユニット（SNユニットはカウントしない）は、軍表で射撃できる。 ターン毎に1 戦闘でのみ使用できる。 側面攻撃後に必要としていた戦闘値1 のTUユニットがもはや存在しなければ、残っている数値で軍団射撃表から軍射撃表に読みかえる（「0」軍団射撃表コラムは「1」軍射撃表コラムに切り上げる）。
	32	3	4	アフリカでの戦争* (1) [WAR IN AFRICA]	ゲームから1 個完全戦力BR軍団をマップ上又は予備ボックスから永久に取り去るか、又は1 VPを加える（連合国の選択）。1 個完全戦力BR軍団が使用不能であると、1 個減少戦力BR軍団を使用できる。この目的において、ANA、AUS、CND、BEF、PTは、BRとしての資格を持たない。
	33	5	5	ヴァルター・ラーテナウ* (2) [WALTER RATHENAU]	各ターンの補充フェイズ中、たとえCPがターン中に補充をプレイしていなくても追加の1 GE RPを加える。 「独立空軍」の後には、戦争状態のためにプレイできる。
	34	5	5	ブルガリア* (2) [BULGARIA]	ブルガリアがCPに与す。
総力戦 [TOTAL WAR]	35	2	2	マスタードガス* CC [MUSTARD GAS]	GEの1 攻撃に+ 1 drmを加える。
	36	2	2	Uボートの無制限潜水艦戦* (2) [U-BOATS UNLEASHED]	「H-Lの指揮権掌握」の後にのみプレイできる。 各ターンの補充フェイズ中に1 BR RPを差引き、「護送船団」がプレイされるまで「USの増援」のプレイを妨げる。

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]	37	2	2	ホフマン*(1) [HOFFMANN]	「H-Lの指揮権掌握」の後にのみプレイできる。 未来の全てのCPの強制的な攻勢のサイの目に+1を加える。
	38	2	2	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	2 個軍団
	39	2	2	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	2 個軍団
	40	3	4	航空優勢 CC [AIR SUPERIORITY]	GEの1 攻撃に+1 drmを加える。
	41	3	4	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	第14軍
	42	3	4	トルコ軍の増援* [TURKISH REINFORCEMENTS]	YLD軍
	43	3	4	フォン・ベロー* CC [VON BELOW]	ITユニット（たち）のみに対する1 GEの攻撃についてのみ、全ての塹壕効果を無効化する。
	44	3	4	フォン・フティーア* CC [VON HUTIER]	RUユニット（たち）を含むスペースに対するGEの1 攻撃について、攻撃側が最初に射撃して全ての塹壕効果を無効にする。塹壕が存在している必要はない。側面攻撃試行ステップの前にプレイする。（防御スペース内には、他のAP国籍も含むことができる。）
	45	4	4	ブレスト - リトフスク条約*(1) [TREATY OF BREST LITVSK]	「ボルシェヴィキ革命」の後にのみプレイできる。 RUユニットは、もはや攻撃できない。近東マップ上で攻撃できるTUユニットを除き、CPユニットはRUユニットを攻撃できない。 両陣営とも非占有スペース内に進入でき、消耗を被り、要塞を攻囲し、攻囲戦を解決することはできる。5.5.2 項も参照。
	46	4	4	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	第17軍、第18軍

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]	47	4	4	フランス軍の叛乱 *(1) [FRENCH MUTINY]	<p>連合国MOマーカを「フランス軍の叛乱」 (FR Mutiny) 面に裏返す。現在と未来のFR MOsは、MOマーカが FRボックス内にあるかぎり、FRの叛乱状態とみなされる。USユニットと共にスタックしていないFRユニットがFRの叛乱ターンに攻撃すると、ターン毎に (各攻撃ではない) 1 VPを加える。</p> <p>FRの叛乱は、フランス、ベルギー、ドイツの国外では適用されない。</p>
	48	4	4	トルコ軍の増援* [TURKISH REINFORCEMENTS]	AoI軍
	49	4	4	ミヒャエル* CC (1) [MICHEL]	<p>「H-Lの指揮権掌握」の後にのみプレイできる。</p> <p>GRの1攻撃で全ての塹壕効果を無効にし、その攻撃に+1 drmを加える。側面攻撃試行ステップより前にプレイする。塹壕が存在している必要はない。</p>
	50	4	4	ブリュッヒャー* CC [BLUCHER]	<p>「H-Lの指揮権掌握」の後にのみプレイできる。</p> <p>GRの1攻撃で全ての塹壕効果を無効にする。側面攻撃試行ステップより前にプレイする。塹壕が存在している必要はない。</p>
	51	4	4	平和攻勢* CC [PEACE OFFENSIVE]	<p>「H-Lの指揮権掌握」の後にのみプレイできる。</p> <p>ドイツ軍の1攻撃で全ての塹壕効果を無効にする。攻撃側がそのスペース内に前進しなければ、1 VPを差し引く。側面攻撃試行ステップより前にプレイする。塹壕が存在している必要はない。</p>
	52	5	5	ツァーリの退位* [FALL OF THE TSAR]	<p>ロシア降伏マーカが「ツァーリの退位可」ボックス内にある場合にのみプレイできる。</p> <p>1 VPを加え、ROがいまだ中立であると2 VPを加える。RUユニットを含んでいるスペースの戦闘の活性化には、二番目以降のRUユニット毎に (これらのユニットが戦闘に参加したか否かにかかわらず) 追加の1 OPSがかかる。RU軍団はもはや「カフカスへ」 (To Caucasus) ボックスと近東との間を移動できない (SRは可)。</p>
	53	5	5	ボルシェヴィキ革命* [BOLSHEVIK REVOLUTION]	<p>ロシア降伏マーカが「ボルシェヴィキ革命可」ボックス内にある場合にのみプレイできる。</p> <p>各ターンに1 RU RPまでを消費できる。</p> <p>現在と未来のRU MOsは、「なし」となる。</p>
	54	5	5	ヒンデンプルクとル ルーデンドルフの指 揮権掌握*(2) [H-L TAKE COMMAND]	<p>「ミヒャエル」、「ブリュッヒャー」、「平和攻勢」、「ホフマン」、「Uボートの無制限潜水艦戦」のプレイを認める。</p> <p>「処刑場」のプレイを妨げる。現在と未来のドイツ軍のMOsは、「なし」となる。</p>
	55	4	4	ロイド・ジョージ* [LLOYD GEORGE]	<p>「ミヒャエル」、「ブリュッヒャー」、「平和攻勢」の後にプレイできない。</p> <p>このターンの残りについては、BRは塹壕段階2のGEユニットに対する攻撃不可。このカードの効果は、「ミヒャエル」、「ブリュッヒャー」、「平和攻勢」イベントのプレイにより無効化される。このイベントの意味するところは、特定ターンにBR MOが満たせないことである。</p>

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
動員 [MOBILIZATION]	56 Op	2	2	撤退* CC [WITHDRAWAL]	防御ユニットは、要求された1軍団ステップ損失を無効化し、代わりに1スペース退却する。これは、戦闘に敗北したことで生じるいかなる退却も無効化する。軍団ステップ（たち）が失われなければ、軍ステップ損失は無効化できる。詳細については、ルール12.6を参照。
	57 Op	3	4	皇帝の臣下* CC [Kaisertreu]	AHの1攻撃又は防御に+1drm。
限定戦争 [LIMITED WAR]	58 Op	2	2	シュタヴカの躊躇 [Stavka Timidity]	「ツァーリの指揮掌握」がプレイされた後にプレイできる。 このターンの残りについては、RUは塹壕化されたGEユニット（のみ）に対する攻撃不可。混成CPスタックは攻撃され得る。これは再使用不可イベントで、使用後に捨て札パイル内に置く。
	59 Op	3	4	ポーランドの再興* [Polish Restoration]	CPが現在Warsawを支配するとプレイできる。 1VPを差し引く。CP予備ボックス内に3ポーランド軍団を加える。これらの軍団は、全ての目的においてドイツ軍として扱われるが、Warsawが連合国であると補充できない。
	60 Op	3	4	トルコの決意* CC [Turk Determination]	非塹壕スペース内で防御しているTUは、その戦闘についてのみ全ての目的において塹壕段階1と見なされる。「ブルシーロフ攻勢」は、このカードの塹壕効果を無効化できる。SNユニットは、この戦闘カード適用の目的においてトルコ軍と見なされない。
	61 Op	4	4	ヘイグ* [HAIG]	フランス／ベルギー／ドイツ国内で塹壕化したGEユニットは、このターンのBRユニットの攻撃に対して全ての退却結果を無視できる。「ミヒャエル」、「ブルツヒャー」、「平和攻勢」のプレイ後は効果なし。
総力戦 [TOTAL WAR]	62 Op	2	2	アハトUNG・パンツァー（戦車に注意せよ）* CC [Achtung Panzer]	平地スペースに対するGEの1攻撃に+1drmを加える。
	63 Op	3	4	ロシア軍の脱走兵* [Russian Desertions]	「ツァーリの退位」後にプレイできる。 CPは4つの2ステップRUユニットを減少させることができる。
	64 Op	3	4	アルブリヒ* CC [Alberich]	連合国が「王室戦車軍団」又は「ヤンクスとタンクス」をプレイしたら使用できない。 フランス／ベルギー国内のいずれかの1連合国の攻撃を無効化する。いかなる連合国CCカードも、プレイされなかったと見なされる。無効化されたAPの攻撃は、それでもM0目的にカウントする。
	65 Op	4	4	マックス王子* (3) [Prince Max]	ターン16の後にプレイできない。 戦争状態を3だけ増加させる。