

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 RECRUITS]	<p>直ちに使用するため、2 ボーナスTU RPsを受け取る。</p>
	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]	<p>CAの1つの攻撃又は防御は、+1 DRMを受け取る。</p>
	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 RP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。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。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. Rupe1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）－又は一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。</p> <p>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。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と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	ゴルリツツータルノウ* [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は退却する必要がある。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いければ、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-1。 ゲームの残りについて、ターン毎に-1 BR RPs（負の数に行くことができる）。AP MOのサイ振りに-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	<u>皇帝の戦い*</u> [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（並びに往来の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	<u>イギリスの戦争疲労*</u> [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>