

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マーカーを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つの橋頭堡マーカーを受け取る。 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。 RPs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。 シナイ鉄道マーカー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、API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の上に置き、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おう* [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：+2 VPs (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1 AP 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）。 2枚の橋頭堡マーカーを受け取る。 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）。
	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+1 DRM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）。 - 1 VP 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 イエルサレムを」* [* JERUSALEM BY CHRISTMAS*]	APプレイヤーは、2つの「クリスマスまでにイエルサレムを」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 LCU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」&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 [MASSSED 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（全ての地形効果を見捨てる）、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2AP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。