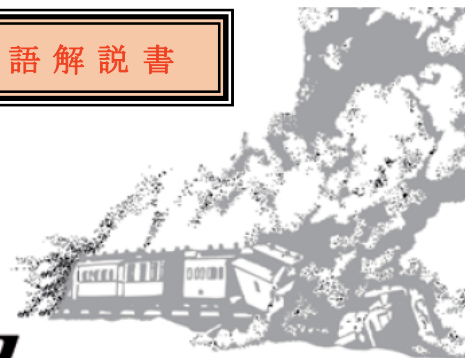




GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

日本語解説書



Pursuit of Glory

THE GREAT WAR IN THE NEAR EAST

PLAY BOOK

By Rodger B. MacGowan ©2008

目次

19.0 選択ルール	2	セットアップ : 1914 年 11 月シナリオとキャンペーン・ゲーム	5
19.1 非補給下 (OOS) ヴァリエント	5	セットアップ : 1916 年総力戦シナリオ	6
19.2 LCU の分割	5	ゲームの見本	9
19.3 航空優勢 (推奨)	5	戦略ガイド	15
19.4 悪天候ヴァリエント (推奨)	5	基本的な国家戦略	16
19.5 侵攻の主導権	5	個別 CP カード	17
19.6 イェルサレム	5	個別 AP カード	17
19.7 8 枚の手札	5	カードの歴史的注釈 : CP	17
19.8 プレ・ゲーム入札フェイズ	5	カードの歴史的注釈 : AP	24
19.9 ガリポリ・マップ (推奨)	5		



プレイ・ブックのはじめに [Play Book Introduction]

Pursuit of Glory プレイ・ブック：

- ・一連の選択ルールを介してゲームを拡張します。
- ・ゲームのプレイ方法を例示します。
- ・ゲームのプレイテスターたちからの助言を提供します。
- ・シナリオ・セットアップを詳述し、
- ・カード上のイベントについての歴史的背景と一定のカードを機能させるための説明を提供します。一最初にカード説明文のイタリック体を見てください。

個別のクイック・スタート・ガイド(初心者版又は熟練した Paths of Glory プレイヤーのための版)と、このプレイ・ブック内の情報を手にすることで、プレイヤー諸氏はジャンプしてプレイを開始でき、必要なときにルール・ブックを参照します。

Living Rules の変更点は、青文字によって表示されます。

▶ 19.0 選択ルール [Optional Rules]

19.1 非補給下(OOS)ヴァリエント [Out of Supply(OOS)Variant]

OOS ルールが厳しすぎると感じる方には、Ted Raicer の許可を受けた以下を推奨します。:

OOS ユニットの、通常どおり損耗フェイズ中に除去されます。ただし、除去に先立ち、OOS ユニットの制限を受けて移動と戦闘ができます。:

- ・OOS ユニットの、その移動値が半減します(端数切り上げ)。
- ・戦闘中、OOS ユニットの戦闘についてサイを振るために追加の左への1コラム・シフトを受け、攻撃しているときに-1 DRMを持ち、CCsを使用できません。
- ・OOS ユニットの、攻撃に参加する全てのOOSユニットに隣接するスペース(又は複数スペース)内にそれらがいない限り、他のスペース内のユニットと統合して攻撃できません。

重要: このルールは、トーナメント・プレイでは使用しないでください。

19.2 LCU の分割 [Breaking Down an LCU]

もしも移動のために活性化したら(ただし、実際には移動しない)、マップ上のいかなる LCU もその構成 SCU に分割できます。重要: これは、マップ上の LCU が軍団アセット・ボックスに復帰できる唯一の方法です。

19.2.1 もしも LCU が完全戦力であると、軍団アセット・ボックス内に置き、予備ボックスからの1つの SCU、除去ボックスからの1つの SCU、現在ゲームにない他の1つの SCU (例えば、LCU が創設されたとき脇にセットされた SCU 又はこの目的のためにゲーム内に含まれた追加の SCU) とマップ上で置き換えます。

19.2.2 もしも LCU が減少状態であると、これを軍団アセット・ボックス内に置き、予備ボックスからの1つの SCU と他の1つの SCU (上記に従います) に置き換えます。

19.2.3 LCU は、完全戦力か又は減少戦力かにかかわらず、完全戦力又は減少戦力の SCU に置き換えることができます。

19.2.4 もしもゲームから脇に置かれた SCU 又は追加の SCU 又は除去ボックス内の SCU の数が十分でなければ、プレイヤーの選択で、要求された数の SCU を予備ボックス又はボックス内の未使用増援から持ってくるのができ、又は望むのであればより少ない数を持ってくるのができます。注釈: ボックスからの未使用増援の使用は、イベント・カードがプレイされるときにいくつかの増援が使用不能になることを意味します。概して、プレイヤー諸氏が BR と FR の侵攻 LCU を分割することを認めるために十分な追加ユニットが用意されています(例えば)。

19.2.5 LCU の分割のために SCU を選択しているとき、元の LCU を編成するために使用した正確な SCU を記録する必要はありません。その代わりに、以下の単純化された考え方を適用します。

・同じ国籍のいずれかの正規戦闘 SCU を使用できます。例外: (1) 歩兵 SCU は騎兵 LCU を分割するために使用できますが、騎兵 SCU は歩兵 LCU を分割するために使用できません。(2) 特殊ユニットと非正規ユニットは、使用できません。

・TU-S LCU を置き換えている最初の2つの SCU は、もしも使用可能であれば TU-A 歩兵師団でなければなりません。使用不能であれば、正規(エリートは不可) TU 歩兵師団を使用できます。

・BR/IN/ANZ LCU を分割しているとき、最初の SCU は同じ国家でなければなりませんが、他の SCU (たち) はこれら3つの国籍のいずれかで構いません。

19.2.6 分割される LCU は、同じアクション・ラウンドに再建できず、軍団アセット・ボックス内に置かれ、このアクション・ラウンドは留まらなければなりません(ある種の「テレポーテーション」効果を避けるため)。後のアクション・ラウンドに、これらの LCU は再び通常に編成できます。

19.3 航空優勢 [Air Superiority] (推奨)

以下のルールは、戦場の霧を増加させ、現実の戦争で演じられた航空偵察の重要性に近づけます。

19.3.1 戦闘中以外では、航空優勢を持つプレイヤーのみが相手側ユニットのスタックを調べることができます。いったん攻撃側が戦闘スペースを宣言したら、たとえ敵の戦力に驚かされても戦闘を完了しなければなりません。

19.3.2 キャンペーン・シナリオでは、どちらのプレイヤーも航空優勢を持って開始しません。CP プレイヤーが「航空隊」[FLIEGERABTEILUNG] イベントをプレイした最初るとき、マップ上に航空優勢マーカーの CP 面を上にして置きます。AP プレイヤーが「王立飛行軍団」[ROYAL FLYING CORPS] イベントをプレイした最初るとき、AP プレイヤーはゲームの残りについて航空優勢を獲得します(航空優勢マーカーを AP 面に裏返します)。

19.3.3 1916 年総力戦シナリオの開始時、CP は航空優勢を持ちます。

デザイン・ノート: 史実では、CP はこの戦域で、戦争の大部分について航空優勢を享受しました。ただし、いったん AP が航空優勢を獲得したら、容易にそれを保持できました。航空優勢は、主に偵察のために有効で、パレスチナにおけるアレンビーの作戦的成功の主要な要素でした。CP の航空優勢の欠如は、アレンビーが CP を酷い計略で欺くことを認め、AP の大規模な突破に貢献してトルコ軍をパレスチナから追い出しました。

19.4 悪天候ヴァリエント [Severe Weather Variant] (推奨)

以下の選択ルールは、プレイテストの後に加えられました。

・プレイヤーが悪天候のチェックを受ける戦闘のためにユニットを活性化させるとき、消費する追加の各 OPS について、悪天候のサイの目に-1 DRM を受け取ります。

・消費する各追加 OPS について、活性化スペースの1つに追加の攻撃マーカーを置きます。この DRM は、攻撃に参加して悪天候のチェックを受ける全てのユニットに適用します(マークされたスペースのみではありません)。

例: Rize と Oltu 内の TU ユニットの、1915 年冬季ターンの2番目のアクション・ラウンド中に戦闘のために活性化され、Ardahan に対して非常にリスクな冬季攻撃のために連携します。冬季でユニットが山岳スペースから(その中へ)攻撃しているため、悪天候のチェックを受けます。CP プレイヤーは、攻撃のために4 OPS (2つのスペースを活性化させるために2、-2 DRM としての2)を使用することを選択します。CP プレイヤーは、Rize のためと Oltu のために再びサイを振り、それぞれ-2 DRM を受け取ります。2番目のアクション・ラウンドなので、CP プレイヤーは2未満を振らなければならない、さもなければスペース内の自軍完全戦力ユニットは減少します。Oltu について4を振って-2 DRM=2 で、その自軍完全戦力ユニットは減少状態です。Rize について3を振って

−2 DRM=1 で、その自軍完全戦力ユニットは影響ありません。

19.5 侵攻の主導権 [Invasion Initiative]

この選択ルールは、先の橋頭堡の休止によってあらわされた編成過程（師団を編成して軍団レベルのアセットに加える）により、AP プレイヤーが侵攻中に主導権を奪うことを認めます。

AP プレイヤーが侵攻を開始するために、最初に橋頭堡スペース上に橋頭堡マーカーを置くとき、以下の2つの選択肢を持ちます。:

1. 侵攻実施のための通常の手順に従うことができます。
2. 侵攻のために、SCUs のみを使用することを選択できます。直ちに島嶼根拠地から3つまでのSCUsを橋頭堡へ移します。次いで、(a) もしも隣接スペースがCPユニットによって占められたら、ユニットは直ちに戦闘を実施するか、又は(2) もしも隣接スペースがカラであれば、正確に1スペース内陸へ移動します。この場合、CPの沿岸防衛隊の存在をシミュレートするため、サイを1つ振り、もしもサイの目が侵攻しているスペースの最高の損失値(LF)よりも高ければ、そのLFを持つ1ユニットを減少させます(ただし、内陸に移動します)。

もしもAPプレイヤーが二番目の選択肢を選ぶと、ゲームに用意された追加のSCUsを使用して直ちに島嶼根拠地上のLCUを分割し(19.2を参照)、LCUを軍団アセット・ボックス内に置くことができます。次いで、直ちに上記#2で概説した選択肢を実行できます。

「キッチナーの侵攻」[KITCHENER'S INVASION] イベントの場合、APプレイヤーは直ちに侵攻しているユニットを橋頭堡マーカー上に置き、上記#2で概説した選択肢に従うことができます。侵攻しているLCUをSCUsに分割することを選択でき(19.2に従って)、3つを超過したSCUsを島嶼根拠地上に置きます。もしもこのイベントと共に来るLCUを分割しないことを選択したものの、直ちにSCUsで侵攻することを望むと、LCUは橋頭堡ではなく島嶼根拠地上に置かれます(島嶼根拠地から橋頭堡上へ、3SCUsまで移動できます)。

「アレクサンドリア計画」[PROJECT ALEXANDRIA] イベントの場合、SCUsが橋頭堡上に置かれるとき、直ちに上記#2で概説された選択肢を使用できます。

これらの選択肢の追加は、APプレイヤーに侵攻のペースを加速させることを認めますが、侵攻しているユニットの初期攻撃中に戦闘効果を失わせ、反撃に対してより脆弱にします。これは、迅速な攻撃と／又は内陸部への前進対、ゆっくり準備された一斉攻撃との間で選択することを認めます。SCUsで侵攻した後、もちろん通常のルールに従って、後のアクション・ラウンド中にこれらをLCUsに編成できます。

19.6 イエルサレム [Jerusalem]

このルールは、イエルサレムの歴史的異質性を考慮します。

- Jerusalemに対して少なくとも3つの攻撃ユニットを含む完全規模の攻撃が宣言されたとき、もしもJerusalem内で実際の戦闘が未だ関わっていないければ、防御側(CP又はAPのどちらか)は、闘うか撤退するか宣言しなければなりません。
- もしも防御側が撤退したら、戦闘はありません。全防御ユニットは、1スペース(もしもこれが超過スタック状況を選けるためであれば、更なるスペース)退却します。次いで、3つまでの攻撃ユニット(完全戦力)がJerusalem内へ前進できます。通常のVPと聖戦段階の調整が発生します。
- もしも防御側が闘うことに決めたら、攻撃側は影響なしで直ちに戦闘をキャンセルすることができ、又は継続できます。
- もしも攻撃側が継続したら、Jerusalemは戦場となり、防御側は直ちに1VPの罰則を受けます。**注釈:**これは、イエルサレムを戦闘地域に変えることによる罰則で、イエルサレムが占領された

ら防御側が失う2VPに加えられます。もしもAPプレイヤーが攻撃側であると、聖戦段階は直ちに+1シフトします(APがスペースを占領したら、−1聖戦段階シフトは相殺されます)。**注釈:**これは、トルコがイエルサレムの闘いを重要な聖戦事態にすることを認めます。政治的には負担ですが、追加の聖戦ポイントは部族の配置を認め、後の叛乱を育むことができます!これは、イエルサレムを非補給下に切断するか又はそうなるのを脅かすことで(史実で起こりました)、APにイエルサレム占領の動機を与えます。

- いったん戦闘がJerusalemで起きたら、このルールはもはや効果を持ちません。Jerusalem内での未来の戦闘は、通常に実施されます。ただし、実際に戦闘が起きない限り、プレイヤー諸氏が繰り返し攻撃と撤退を迫ると、このルールは有効で継続します。

デザイン・ノート: トルコ軍とイギリス軍の両者は、イエルサレムで闘うことを回避しました。アレンビーは、イエルサレムを防御しているトルコ軍の脱出ルートを開放したため、トルコ軍は闘いを強制されるのではなく逃れることができました。トルコ軍の一部は自己保存の理由で、一部は聖なる都市への敬意を持たずに離れました。

19.7 8枚の手札 [Eight Card Hands]

もしも両プレイヤーが合意したら、8枚の手札を使用できます。ゲームの開始時に、各プレイヤーの手に余分に1枚のカードを加え、各ターンの終了時に8枚まで引きます。ルール内で7枚の手札に係る部分は、8枚の手札に適用するものとして読みます。

プレイ・ノート: これは、より落ち着いたゲームにすることを意図しており、カード引きの運不運を減少させ、プレイヤー諸氏が望むカードを保持することを認めます。7枚の手札は、トーナメントのためと、Pursuit of Gloryの完全な緊張を経験することを望むプレイヤー諸氏のために使用します。

19.8 プレ・ゲーム入札フェイズ [Pre-Game Bidding Phase]

19.81 もしも両プレイヤーが合意したら、VPsと最大TU RPsを入札することにより、陣営を決定することができます。**注釈:**このルールは、トーナメント・プレイでは常に使用されます。

- 各プレイヤーは、サイを1つ振ります。高い目を出したプレイヤーは、どちらの陣営でのプレイを望むのかと、相手側プレイヤーに「譲る」VPsの数−ゼロの入札を含む整数−を宣言します。
- もしも相手側プレイヤーがその入札を認めたら、彼は他方の陣営をプレイします。もしもそれを拒絶したら、彼は自身が譲ろうとするより高いVPsの数を入札するか、又は同じVPの数と調整した最大TU RPsの数を入札します(25 TU RPsは、「英国海軍の封鎖」[ROYAL NAVY BLOCKADE] イベントによってセットされる限度です)。もしもプレイヤーがAPをプレイすることを望むと最大TU RPsは高くなり(トルコが容易に兵員を作ります)、CPをプレイすることを望むと(自身が兵員を作ることが困難です)、0から40までの範囲内です。

- 入札は、あるプレイヤーが相手側の入札を受け入れたときに終了します。最終の入札は、記録しておかなければなりません。

19.82 プレイ中、「英国海軍の封鎖」[ROYAL NAVY BLOCKADE] がプレイされたとき、最大TU RPマーカーが総合記録欄上の入札されたスペースに、又はそのような入札がなければ25に置かれます。

19.83 ゲームの終了時、入札は2つの効果の1つを持ち得ます。:

- もしもゲームが自動的勝利で終了したら、VPsの入札は効果を持ちません。
- もしもゲームが休戦で終了したら、入札に敗北したプレイヤーに有利に、VPマーカーを入札したVPsの数だけ増減させて調整します。

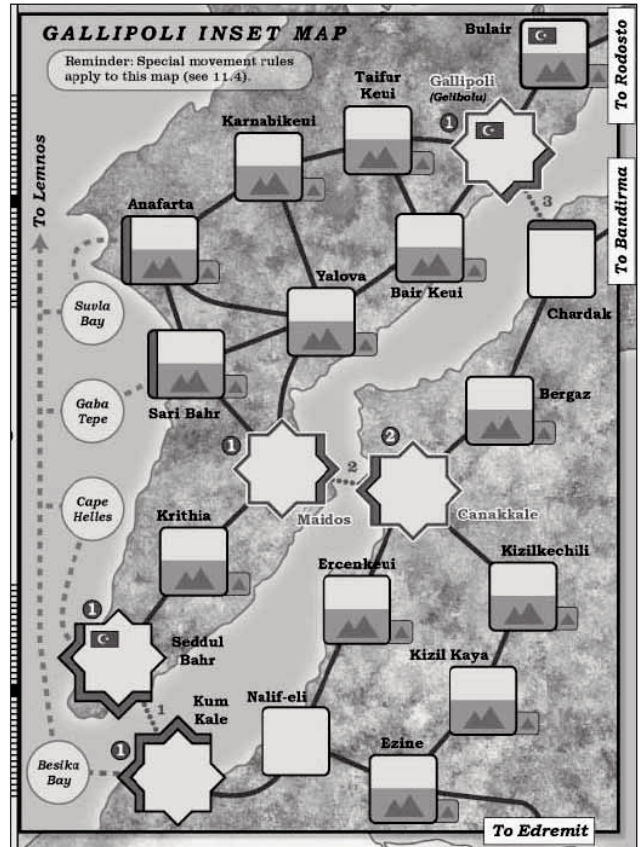
19.9 ガリポリ・マップ [Gallipoli Map] (推奨)

19.9.1 いずれかのターンの終了時、もしもガリポリ・マップ上に AP ユニットがあって CP ユニットがなければ、AP プレイヤーは Gallipoli の征服を宣言できます。

- ・次いで、AP プレイヤーは3つまでのユニット（プラスして1つの HQ）をガリポリ副次マップから取り去り、主マップ上の Gallipoli スペースに置くことができ、これは Gallipoli の防御をかなり容易にします。
- ・超過ユニットはガリポリ副次マップ上に留まることができ、通常のルールに従って副次マップ上を移動して退出します（ただし、この副次マップから攻撃できず、又は攻撃され得ません）。

19.9.2 ガリポリの主マップ・スペースから、並びにそこへの戦闘は可能です。

- ガリポリ主マップ・スペースは、山岳地形を持ちます。
- Bandirma 又は Edremit からガリポリ主マップ・スペースに対する攻撃は、渡河点を越えて来ていると見なされます。
- 同様に、もしも Bandirma 又は Edremit がガリポリ主マップ・スペースから攻撃されたら、その攻撃は渡河点を越えて来ていると見なされます。
- もしも CP プレイヤーがガリポリ主マップ・スペースを攻撃し、AP ユニットの退却を生じさせたら、AP ユニットはガリポリ副次マップ上で少なくとも3スペース退却しなければならず、退却の最初のスペースとして、攻撃方向に最寄の登場スペースをカウントします。AP ユニットは、もしも望めば更に退却できます。完全戦力の全攻撃 CP ユニットは、次いでガリポリ副次マップ上で2スペースまで前進でき、退却の最初のスペースとして、攻撃方向に最寄の登場スペースをカウントします。
- CP が戦闘後前進又は移動（もしもガリポリ主マップ・スペース上に AP ユニットがなければ）によってガリポリ副次マップに再進入した後、ガリポリの AP 征服は終結し、通常のガリポリ副次マップのルールを適用します。
- AP プレイヤーは、上記の条件が満たされる毎にガリポリの征服を宣言できます（一度だけのイベントである必要はありません）。



セット・アップ：1914年11月シナリオとキャンペーン・ゲーム

記号：

特殊＝特殊師団 [Special Division] Inf＝歩兵師団 [Infantry Division]
Cav＝騎兵師団 [Cavalry Division] []＝開始時に減少戦力

注釈：ラージ戦闘ユニット (LCUs) は大文字です。スモール戦闘ユニット (SCUs) は通常の文字です。列記された実際の LCU を使用することが重要です。

連合国勢力 (AP) [ALLIED POWERS]

(最初の手札に「ロシアーイギリスの強襲」イベントを選択できます。)

イギリス軍 (BR)

Cairo (3E) : [Inf]
Mersa Matruh (3E) : [特殊ー英国海軍装甲車]
India (8B) : 3×[特殊ーインド守備隊]

インド軍 (IN)

Pt. Said (4E) : Cav
Ismailia (4E) : [Inf]＋特殊ーBikanir 駱駝
Suez (4E) : Inf
India (8B) : 2×エリート Inf
Baluchistan (8C) : Inf＋Cav
Bahrain (8D) : Inf
ペルシャ湾内の
いずれか1つの海岸上 : 2×Inf＋Cav＋橋頭堡マーカー

ロシア帝国軍 (RU)

Tiflis (6A) : 2×Inf＋Cav＋Yudenich HQ
Batum (5A) : 2×[Inf]
Oltu (5A) : Inf
Kars (6A) : Inf
Sarikamis (6A) : I CAUCASIAN 軍団＋Cav
Kagizman (6A) : 2×Inf
Erevan (6A) : エリート Inf
Julfa (7B) : 2×Cav
Tabriz (7B) : エリート Inf＋Cav＋特殊ーRU-PE
ペルシャ人コサック
中央アジア (8A) : [Cav]
予備ボックス : ＋2×Inf
軍団アセット・ボックス : II TURKISTANI 軍団

中立 [NEUTRALS]

ギリシャ軍 (GR)

Lamia (1C) : Inf
Doiran (1B) : Inf＋塹壕2 (Doiran)
Ft. Rupel (1B) : Inf

備忘

(1) バルカン諸国シンボル (円内の B) でマークされたユニットは、バルカン戦線上にのみ再建又は再編でき、決してバルカン諸国の外部へ移動、SR、攻撃ができません。

(2) どちらのプレイヤーも、「ブルガリア」イベントがプレイされるまで、セルビア又はブルガリアに進入できません (1914年に、セルビアはすでに AP 同盟国です)。

(3) どちらのプレイヤーも、「ルーマニア」イベントがプレイされる前は、ルーマニアに進入又は攻撃ができません (1914年に、ルーマニアは中立です)。

中欧列強 (CP) [CENTRAL POWERS]

(最初の手札に、いずれかの 4 OPS 動員カードを選択できます。)

オスマン帝国軍 (TU)

下記の全ユニットは、TU-A(rab)と指定されていない限り TU です。

注釈：セット・アップについて、TU ユニットと TU-Arab (TU-A) ユニットとの識別に注意してください。セット・アップ中と増援イベントを除き、TU と TU-A ユニットは、スタッキング、活性化、補充ポイント (RPs) を含み、通常は1つの国籍として扱われます。

トラキア／アナトリア [Thrace/Anatolia]

Constantinople (2B) : I 軍団＋2×Inf＋塹壕1
Adrianople (2B) : [II 軍団]＋塹壕1
Catalca (2B) : 塹壕1
Rodosto (2B) : [TU-A VI 軍団]＋[Cav]
Bandirma (2B) : Inf
Smyrna (2C) : Inf
Ankara (3B) : Inf
Kastamonu (3B) : Inf
Yozgat (4B) : Inf
Sivas (4B) : [X 軍団]
Adana (4C) : [TU-A エリート Inf]

ガリポリ・マップ

Bulair (2C) : エリート Inf＋塹壕1
Gallipoli (2C) : エリート Inf
Seddul Bahr (1D) : エリート Inf

コーカサス

Rize (5A) : 特殊ーStanke Bey (プレイヤー補助カード上の特殊ユニット 3.2.2 を参照)
Bayburt (5B) : Inf
Erzerum (5B) : [XI 軍団]＋Cav
Koprukoy (5B) : IX 軍団
Eleskirt (6B) : [Cav]
Bayazit (6B) : [Cav]
Van (6B) : エリート Inf
Cizre (6B) : TU-A Inf

シリア／パレスチナ&アラビア [Syria/Palestine & Arabia]

Aleppo (5C) : 2×TU-A Inf
Homs (5C) : TU-A エリート Inf
Damascus (5D) : 2×エリート Inf
Gaza (4D) : 2×TU-A Inf
Beerheba (4E) : TU-A 特殊ー駱駝軍団
The Hejaz [Mecca] (5E) : TU-A Inf

メソポタミア／イラク [Mesopotamia/Iraq]

Ctesiphon (7D) : 塹壕1
Nasiriya (7D) : [TU-A Inf]
Basra (8D) : [TU-A Inf]
Ruwandiz (6B) : [TU-A Cav]＋[Inf]
Suleymaniye (7C) : [TU-A Inf]

予備ボックス : 2×エリート Inf＋3×Inf
軍団アセット・ボックス : TU 軍団 III、IV、V、
TU-A 軍団 VIII、XII、XIII

ブルガリアの参戦 [BULGARIAN ENTRY]**ブルガリア軍 (BU)**

Vidin :	第1軍+Inf
Sofia :	第2軍+Inf
Rustchuk :	[第3軍]*
Xanthi :	Inf
Strumica :	Inf
Varna :	Inf
予備ボックス :	2×Inf

*もしもルーマニアが参戦していたら、中欧列強プレイヤーはBU[第3軍]をRustchukの代わりにPlevna内に置くことを選択できます。

ドイツ軍 (GE)

Galicia :	IV-R 軍団+XI 軍+重砲兵+Mackensen HQ
Vidin :	特殊 Inf-アルプス軍団 [Alpenkorps] (もしも未だマップ上になければ)
予備ボックス :	2×Inf (もしも使用可能であれば)

オーストリア軍 (AH)

Galicia :	VIII 軍団+XXII-RES 軍団+Inf (もしも使用可能であれば)
予備ボックス :	Inf (もしも使用可能であれば)

セルビア軍 (SB)

Belgrade :	第1軍+第3軍+Inf
Nis :	第2軍+Inf+Cav
Veles :	2×Inf
予備ボックス :	3×Inf

セルビアの崩壊 [SERBIAN COLLAPSE]

セルビアは、AP プレイヤーが選択して Belgrade が CP の支配下であるとき、又は (1) Belgrade と Skopje が CP 支配下で、しかも (2) セルビア国内に SB LCU がいないときにいつでも崩壊します。そのターンの戦争状態フェイズ中、ゲームから全ての SB LCU、AP 支配下の港湾に補給をたどれない SB SCU、上に列記された全ての GE と AH のユニットは、第11軍、マッケンゼンHQ、重砲兵、2GE Infを除き、ゲームから取り去ります。注釈：もしも「ルーマニア」イベントがプレイされており、ルーマニアが未だに崩壊していなければ、GE アルプス軍団は留まります。CP プレイヤーは、次いで (コストなしで) バルカン諸国内の2CP ユニットまでをバルカン諸国内のいずれかの CP 支配下のスペース (又は複数スペース) へSRできます。

セルビア崩壊のその他の影響**[OTHER EFFECTS OF SERBIAN COLLAPSE] :**

(1) もしもギリシャ又はセルビア国内に BR ユニットがいなければ、AP の威信の喪失のため直ちに+1 VP。

(2) SB ユニットは、「セルビア軍の帰還」[SERBS RETURN] イベントがプレイされるまで、RPs を使用できません。

(3) SB ユニットは、Belgrad が奪回されるまで、ギリシャとセルビア国内のスペースのみを攻撃できます (いったん Belgrade が再び AP 支配下になると、SB ユニットはバルカン諸国内のどこにでも攻撃できます)。

ルーマニアの参戦 [ROMANIAN ENTRY]**ルーマニア軍 (RO)**

Craiova :	第1軍+Inf
Targa Jir :	Inf
Ploesti :	第2軍+Inf+Cav
Turtukai :	[第3軍]
Bucharest :	Inf
予備ボックス :	2×Inf

ロシア軍 (RU)

ロシア革命が開始されていない場合のみ。

Constanza :	[DOBRUDJA 軍団]
予備ボックス :	特殊-RU-SB ユーゴスラヴィア師団、2×Inf

ターン記録欄上で+1 スペース前方に置きます。：*

Odessa :	DANUBE 軍
----------	----------

ターン記録欄上で+2 スペース前方に置きます。：*

Odessa :	第6軍
----------	-----

フランス軍 (FR)

ターン記録欄上で+1 スペース前方に置きます。：*

Lemnos :	2×Inf
----------	-------

ドイツ軍 (GE)

Galicia :	[第9軍]+Falhenhayn HQ (もしも「ユルドウルム」[YILDIRIM] イベントが未だプレイされていない)+特殊-アルペン軍団 (もしもマップ上になければ)
予備ボックス :	2×エリート Inf (もしも使用可能であれば)

ターン記録欄上で+1 スペース前方に置きます。：*

Galicia :	SCHMETTOW 騎兵軍団
-----------	----------------

オーストリア-ハンガリー軍 (AH)

Hermanstadt :	2×Inf (もしも使用可能であれば)
Galicia :	[VI-Res 軍団]
予備ボックス :	Inf (もしも使用可能であれば)

ブルガリア軍 (BU)

BU 内のいずれかのスペース :	特殊-BU-AH 統合師団 (もしも BU が中立であると、予備ボックス内に置きます。)
------------------	--

ルーマニアの崩壊 [ROMANIAN COLLAPSE]

ルーマニアは、AP プレイヤーが選択するか、又は以下のときにいつでも崩壊します。：

- (1) Bucharest, Constanza, Ploesti が CP 支配下。
- (2) 全ての RO LCU が除去されている。
- (3) RU LCU がルーマニア国内にいない。

そのターンの戦争状態フェイズ中、ゲームから全ての RO ユニット、上記「ルーマニア」イベントがプレイされたときに列記された全ての AH ユニット、GE の騎兵軍団とアルプス軍団をゲームから取り去ります。注釈：もしも「ブルガリア」がプレイされており、セルビアが非崩壊状態でなければ、GE アルプス軍団は留まります。CP プレイヤーは、次いで (コストなしで) バルカン諸国内の2CP ユニットまでをバルカン諸国内のいずれかの CP 支配下のスペース (又は複数スペース) へSRできます。

特別な注釈 [SPECIAL NOTES]

(1) ロシア革命のステージ1が開始されるときにルーマニアが中立であると、「ルーマニア」[ROMANIA] は決してイベントとしてプレイできません。：+2 VP。

(2) 遅延登場 (+1 又は+2 ターン) のためにターン記録欄上に置かれたユニットは、そのターンの最初のアクション・ラウンドの前に、列記されたマップ位置上に置かれます。

セット・アップ：総力戦 1916 年シナリオ

記号：

特殊＝特殊師団 [Special Division] Inf＝歩兵師団 [Infantry Division]
Cav＝騎兵師団 [Cavalry Division] []＝開始時に減少戦力

注釈：ラージ戦闘ユニット (LCUs) は大文字です。スモール戦闘ユニット (SCUs) は通常の文字です。列記された実際の LCU を使用することが重要です。

連合国勢力 (AP) [ALLIED POWERS]

(最初の手札に「ロシアーイギリスの強襲」イベントを選択できます。)

イギリス軍 (BR)

Salonika (1B) : XII 軍団、XVI 軍団、塹壕 1
Thermaikos Bay (1B) : 橋頭堡マーカー
Sollum (2E) : 特殊 (英国海軍装甲車)
Mersa Matruh (3E) : Cav
Cairo (3E) : Inf
Sudan (4E) : Inf
Ismailia (4E) : Inf
Romani (4E) : Inf、塹壕 1
Amara (7D) : エリート Inf、Maude HQ
S Persia (8D) : 特殊 (PersCordon)
C Persia (8C) : 2×特殊 (PersCordon)
E Persia (8B) : 特殊 (PersCordon)
India (8B) : 3×特殊 (インド守備隊)
予備ボックス : エリート Inf

ANZAC (ANZ)

Mersa Matruh (3E) : Cav
Ismailia (4E) : 特殊 (駱駝軍団)
Romani (4E) : Cav

インド軍 (IN)

エジプト [Egypt]
Ismailia (4E) : 特殊 (Bikanir 駱駝)
Suez (4E) : Inf、Cav

メソポタミア／ペルシヤ [Mesopotamia / Persia]

Nasiriya (7D) : 特殊 (15)、Cav
Amara (7D) : TIGRIS 軍団
Qurna (8D) : Cav
Shatt al Arab

橋頭堡 (8D) : 橋頭堡マーカー

Ahwaz (8D) : Inf
India (8B) : 2×エリート Inf

軍団アセット・ボックス : II 軍団

予備ボックス : 2×Inf

ロシア帝国軍 (RU)

Trabzon (5A) : V CAUC 軍団、特殊 (黒海海兵)、Yudenich HQ
Oltu (5A) : II TURKISTANI 軍団、Inf、Cav
Erzerum (5B) : I CAUC 軍団、Inf、Cav、破壊要塞マーカー
Mus (5B) : IV CAUC 軍団、エリート Inf、Inf
Bitlis (6B) : エリート Inf、[Inf]
Urmia (6B) : エリート Inf、Cav
Ruwandiz (6B) : Cav
Sehneh (7C) : Cav
Kermanshah (7C) : Cav、Inf、Baratov HQ
C Asia (8B) : Cav
予備ボックス : 4×Inf

フランス軍 (FR)

Florina (1B) : ORIENT 軍 1、2×Inf
予備ボックス : Inf

セルビア軍 (SB)

Lemnos (2B) : [第 1 軍]、[第 2 軍]、[第 3 軍]、Cav
予備ボックス : 2×Inf

アラブ叛乱 [ARAB REVOLT]

Jiddah (5E) : 1-1-1 ユニット、Faisal ユニット
The Hejaz (5E) : 1-1-1 ユニット

中立 [NEUTRALS]

ギリシャ軍 (GR)

Lamia (1C) : Inf
Athens (1C) : 2×Inf

永久に除去された AP ユニット [Permanently Removed AP Units]

BR : VIII 軍団、IX 軍団、3×エリート Inf、Cav、Inf

ANZ : ANZAC 軍団、2×Inf

IN : 3×エリート Inf、3×Inf

RU : エリート Inf、4×Inf

ARM : アルメニア人の蜂起

AP の除去／補充可能ユニット・ボックス

RU : エリート Inf、Cav

占領された VP スペース

RU VPs : Trabzon、Erzerum、Van、Teheran、Hamadam、Isfahan
その他 : Basra

スペースの支配

全ての VP スペースは、そのスペースから自軍補給源の 1 つに補給をたどれるプレイヤーによって支配されています。:

CP の支配 : Belgrade、Skopje、Medina

AP の支配 : Qum

重要な注釈

- ・破壊された要塞 : Fao、Seddul Bahr、Kum Kale、Trabzon、Erzerum
- ・セルビアは、崩壊しています。

中欧列強 (CP) [CENTRAL POWERS]

オスマン帝国軍 (TU)

トラキア／アナトリア [Thrace/Anatolia]

Constantinople (2B) :	2×Inf、塹壕 1
Bosphorus Forts (3B) :	Inf
Adrianople (2B) :	TU-A VI 軍団、TU-A エリート Inf、Cav、塹壕 1
Catalca (2B) :	塹壕 1
Rodosto (2B) :	XV 軍団
Giresun (4A) :	V 軍団
Sivas (4B) :	エリート Inf、2×Inf
Adana (4C) :	エリート Inf、Cav

ガリポリ・マップ [Gallipoli Map]

Gallipoli (2C) :	[I 軍団]
Anafarta (1D) :	塹壕 1
Sari Bahr (1D) :	塹壕 1
Seddul Bahr (1D) :	塹壕 1
Canakkale (1D) :	塹壕 1

コーカサス [Caucasus]

Gumusane (5B) :	X 軍団、[TU-A Inf]
Erzincan (5B) :	[IX 軍団]、[XI 軍団]、[Inf]
Harput (5B) :	III 軍団、Inf、Kurdish 部族
Diyarbakir (5B) :	[II 軍団]、2×エリート Inf
Cizre (6B) :	[Cav]

シリア／パレスチナ [Syria/Palestine]

Aleppo (5C) :	Inf
Damascus (5D) :	2×TU-A Inf
Amman (5D) :	TU-A Inf
Gaza (4D) :	TU-A Inf
Beerheba (4E) :	VIII 軍団
Maan (5E) :	TU-A Inf

メソポタミア／ペルシヤ [Mesopotamia/Persia]

Mosul (6C) :	エリート Inf、Kurdish 部族
Suleimanie (7C) :	Inf
Baghdad (6C) :	TU-A Inf
Ctesiphon (7D) :	塹壕 1
Sannaiyar (7C) :	TU-A XVIII 軍団、エリート Inf、塹壕 1
Diwaniyeh (7D) :	TU-A Cav
He Hai (7D) :	エリート Inf、TU-A Inf
Karind (7C) :	TU-A XIII 軍団
Menjil (7B) :	Jengali 部族
S Persia (8D) :	Tangistani 部族
C Persia (8C) :	Qashqai 部族

エジプト [Egypt]

Bahariya Oasis (3E) :	Senussi 部族 (2-1-3)
Siwa Oasis (2E) :	Senussi 部族 (1-1-3)

予備ボックス : 5×Inf、2×TU-A Inf、TU-A エリート Inf

軍団アセット・ボックス : TU-AXII、XIV、XVI、XVII

ドイツ軍 (GE) :

Galicia (1A) :	Mackensen HQ、重砲兵
Monastir (1B) :	GE-BU 特殊 (XI 軍)、Inf
Doiran (1B) :	Inf、塹壕 2

ブルガリア軍 (BU)

Vidin (1A) :	Inf
Sophia (1A) :	Inf
Varna (2A) :	Inf
Monastir (1B) :	第 1 軍、塹壕 1
Doiran (1B) :	第 2 軍
FT. Rupel (1B) :	第 3 軍、Inf
予備ボックス :	3×Inf

永久に除去された CP ユニット [Permanently Removed CP Units]

TU : 2×エリート Inf、Cav、特殊 (Stanke Bey)、2×Cav
 TU-A : 特殊 (駱駝軍団)
 PE : ペルシヤ人蜂起

CP の除去／補充可能ユニット・ボックス

IV 軍団、2×Inf、1×TU-A Inf、部族 : Laz、Bakhtiari、Marsh、Bawi

部族紛争記号 [TRIBAL WARFARE KEY]

使用可能 : Marsh、Sinjabi、NW Frontier、Jangali

マーカーのセット・アップ

総合記録欄 : VP=7、聖戦 != 6、TU 最大 RPs=11、CP 戦争状態 =11、AP 戦争状態=16、統合戦争状態=25

マップ上 : 制限エリア内の LCU's [LCUs in Restricted Areas] : AP=3、CP=2、GE 補給を TU へマーカー [GE Supply to TU Marker]=「ブルガリア鉄道開通」[Bulgarian Railroad Open]、APMO 修正 [APMO Modifier]=1、RU 強襲上陸不可 [RU Amphib Assault Not Allowed]、インドの暴動不可 [Indian Mutiny Allowed]、中欧アジア叛乱可 [CAsia Revolt Allowed]、アフガン同盟可 [Afghan Alliance Allowed]、ペルシヤの中立侵犯 [Persian Neutrality Violated]

ターン記録欄 : ターン=8、Parvus=4、ロシア革命 [Russian Revolution]=8、ツァーリ万歳! [Long Live the Czar]=ターン 10、スエズ鉄道マーカー [Suez Railroad Marker]=ターン 11

カード

AP : 「ルーマニア」[ROMANIA] イベントと 6 枚の無作為カードを手札で開始します。デッキは、全ての総力戦カードにプラスして、全ての「1916 年」カード、「沿岸砲撃」[SHORE MOMBARDMENT]、「アレクサンドリア計画」[PROJECT ALEXANDRIA]、「グルカ兵」[GURKHAS]、「アルメニア人親衛隊」[ARMENIAN DRUZHINY]、「装甲車」[ARMOURED CARS]、「連合国の結束」[ALLIED SOLIDARITY]、「出血はフランスに」[LET THE FRENCH BLEED]。その他の全てのイベントは、すでにプレイされています。「ジェファー・パシャ」[JAFAR PASHA] は、AP プレイヤーの前に表面を向けて置かれます。

CP : 「エンヴェルーファルケンハイン会談」[ENVER-FALKENHAYN SUMMIT] イベントと 6 枚の無作為カードを手札で開始します。デッキは、全ての総力戦カードにプラスして、全ての「1916 年」カード、「ドイツ軍最高司令部」[GERMAN HIGH COMMAND]、「議会からの糾弾」[PARLIAMENTARY INQUIRY]、「インドの暴動」[INDIAN MUTINY]、「死ぬことを命じる!」[I ORDER YOU TO DIE]、「的確な命令」[BULLS EYE DIRECTIVE]、「コンスタンティノス王」[KING CONSTANTINE]、「航空隊」[FLIEGERABTEILUNG]。「捕虜は取るな」[NO PRISONERS] は、CP プレイヤーの前に表面を向けて置かれます。

鉄道 [Railroads] : 「マレイが指揮を執る」[MURRAY TAKES COMMAND] はプレイされており、シナイ鉄道はターン 11 に建設されます。「ベルリンーバグダッド鉄道」[BERLIN-BAGHDA RAILROAD] イベントはプレイされておらず、Adana 近郊のトンネルは完成していません。

選択ルール

ルール 18.3 は、このシナリオで推奨されます。

ゲームの見本

初心者のプレイヤーは、セット・アップしてこのゲーム見本を通してプレイすることを勧めます。2ターンの後、あなたは基本ルールに十分馴染み、自身の見本ゲームを継続することができます。両プレイヤーは、公平なバランス位置にいるので、事実上、ユニットの最終位置は限定戦争のセット・アップです！

セット・アップ

標準の1914年セット・アップを使用します。インド (IN) 侵攻部隊と橋頭堡マーカーを Fao に隣接する Al-Arab 橋頭堡スペース上に置きます。

両プレイヤーは、自軍の動員カード・デッキを取り、限定戦争と総力戦のデッキを脇にセットします。AP プレイヤーは自身の権利として、7枚の初期手札に「ロシアーイギリス軍の強襲」[RUSSO-BRITISH ASSAULT] カードを含めることを選択します。CP プレイヤーは、初期の手札に4 OPS の1枚を含めることに決め、「汎トルコ主義」[PAN-TURKISM] を選択します。次いで、各プレイヤーは更に6枚のカードを引き、開始時の手札を要求された7枚まで持ってきます。

ターン1の手札

AP プレイヤー	CP プレイヤー
「ロシアーイギリス軍の強襲」	「汎トルコ主義」
「ANZAC の増援」	「予備役を前線へ」
「チャーチルの説得」	「新兵の徴兵」
「秘密条約」	「インドの暴動」
「キッチンナー」	「ティフリスの守り」
「エンヴェル、東方へ」	「ゲーベン」
「エジプトのクーデター」	「スエズの解放」

ターン1—1914年秋

強制的攻勢フェイズ

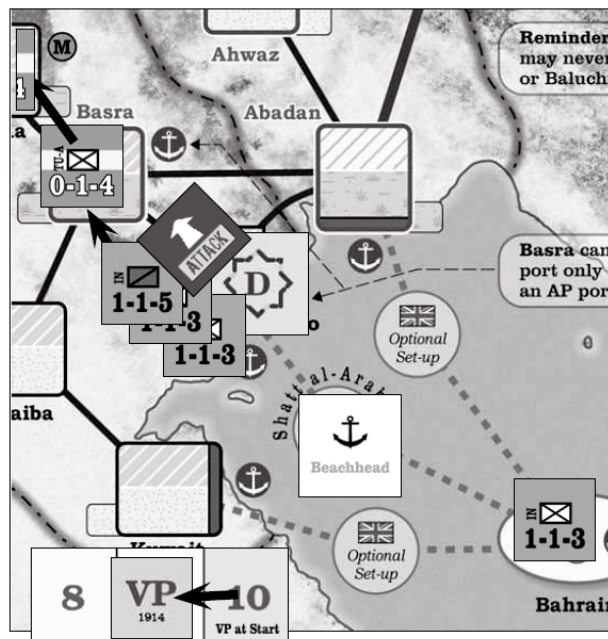
通常、ゲームの開始時に両プレイヤーは自軍の強制的攻勢 (MO) を判定するためにサイを振ります。しかし、1914年秋ターンの、両プレイヤーは自動的に自軍 MO を「RU」(ロシア軍) にセットします。

アクション・フェイズ

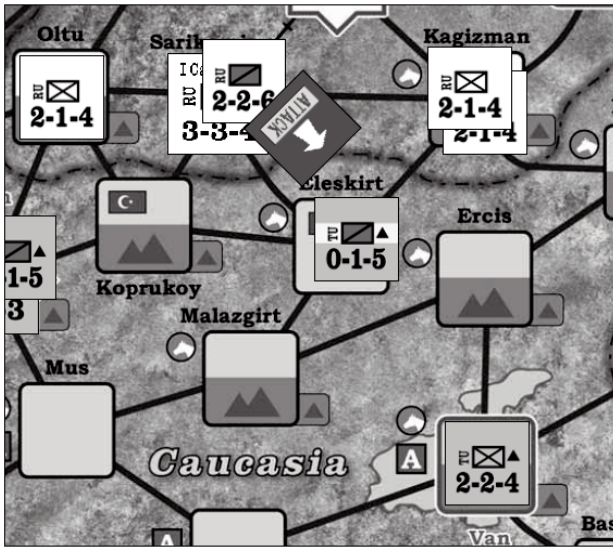
AP のアクション1



AP プレイヤーは、「ロシアーイギリス軍の強襲」をイベントとしてプレイし、ゲームから永久に取り去ります (カードが名称の後にアスタリスクを持つため)。イベント・タイトル後のカッコ付数字は、AP の戦争状態と統合戦争状態の両方が2だけ増加することを示します。イベントに述べられたごとく、Shatt al-Arab 橋頭堡上の IN ユニット (2つの IN 1-1-3 歩兵師団と1つの IN 1-1-5 騎兵師団) は Fao に前進し、破壊マーカーで要塞をマークします。次いで、AP プレイヤーは、Fao スペースを攻撃のために活性化させ、2つのロシア軍スペース Sarikamis、Julfa を攻撃のために活性化させます。イベントは、これらの攻撃を強制的攻撃 (MOs) にカウントしないと述べています。

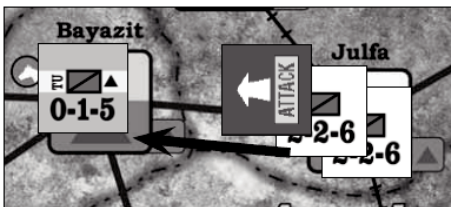


Fao の戦闘: AP プレイヤーは、Basra への攻撃を宣言します。IN ユニットは、3つのユニット (2個 IN 1-1-3 歩兵師団と1個 IN 1-1-5 騎兵師団) からの合計3戦闘値を持ちます。したがって、これらは軽射撃表上の3で射撃します (攻撃に LCU を持たないため、これらは重射撃表を使用できません)。防御側は湿地内におり、P の攻撃は1コラム左へシフトして2のコラムになります。トルコアラブ (TU-A) 軍ユニットは、0の戦闘値を持ちます (その減少戦力面に0-1-4の値を持つ、減少状態の TU-A 歩兵師団です)。したがって、トルコ軍は、軽射撃表の0のコラムで応射します。どちらの陣営も戦闘カード (CCs) をプレイしません。CP プレイヤーは、トルコ軍の戦闘からの撤退を宣言します (IN ユニットが接触する前に、自軍ユニットが消え去ることを意味し、トルコアラブ軍部隊の損害を減少させることを可能にします)。IN ユニットは騎兵ユニットを持ちトルコ軍は持たないので、IN ユニットは攻撃について+1サイの目修正 (DRM) を受けます。AP プレイヤーは1を振って自身の+1 DRM を加え、合計は2です。AP プレイヤーは、これを軽射撃表上の2のコラムで照合し、1損失ナンバーを持つことを示します。トルコ軍が戦闘からの撤退を宣言したので、この損失ナンバーは1だけ減少します。したがって、実質の AP 損失ナンバーは0で、トルコ軍は全く損害を受けません！同時に、トルコ軍は IN ユニットに与える損害を調べるためにサイを振ります。CP プレイヤーは4を振り、これを軽射撃表上の0のコラムで照合します。これは、1損失ナンバーを示します。AP プレイヤーは、1の損失値を持つユニットを裏返さなければならず、1-1-3 歩兵師団を裏返すことに選択しました。減少状態の TU-A 1-1-4 歩兵師団 (現行値 0-1-4) は、1スペース退却しなければならず (撤退を宣言したため)、Qurna へ退却します。Fao の IN 1-1-3 歩兵師団と IN 1-1-5 騎兵師団 (Cav Div) は Basra に前進し、減少状態の IN 1-1-3 歩兵師団 (現行値 0-1-3) は Fao に残ります (通常、減少状態のユニットは戦闘後前進ができませんが、トルコ軍の撤退への対応で、もしも選択すれば、AP プレイヤーは減少状態ユニットでさえ前進できます)。IN ユニットは Basra に進入し、そこは AP の支配下です。VP スペースなので、VP 段階が-1シフトします (10から9)。



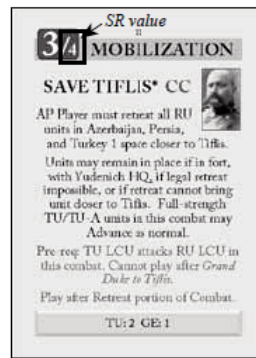
Sarikamis の戦闘：AP プレイヤーは、Eleskirt への攻撃を宣言します。自軍ロシア軍 (RU) ユニットの合計5の戦闘値を持ち (AP プレイヤーは、RU3-3-4 I コーカサス軍団と 2-2-6 騎兵師団を Sarkamis 内に持ちます)、LCU が存在するため、重射撃表を使用することになります。防御している減少状態のトルコ (TU) 1-1-5 騎兵師団 (現行値 0-1-5) は0の戦闘値を持ち、軽射撃表を使用しなければなりません (LCU が存在しないため)。どちらのプレイヤーも、戦闘カードをプレイしません。CP プレイヤーは、**スペース内に防御地形又は塹壕がないため**、トルコ軍の撤退を宣言できません。両陣営が戦闘に騎兵を持つため、DRMはありません。AP プレイヤーは6を振り、5損失ナンバーを獲得します。CP プレイヤーも5を振り、1損失ナンバーを獲得します。防御している騎兵は、撃破されます。通常、撃破されたユニットは、除去/補充可能ユニット・ボックス内に置かれますが、騎兵は黒い三角形でマークされているので決して再建できず、ゲームから取り去られます。全ての RU ユニットの、トルコ軍が損傷を与えられる1損傷を超える損傷値を持つため、この潜在的な損害は効果なしで無視されます。AP プレイヤーは、戦闘後前進しないことを選択しますが、そうすることもできました。

Julfa の戦闘：AP プレイヤーは、Bayazit への攻撃を宣言します。AP ユニットの軽射撃表の4の列でサイを振ります (AP プレイヤーは、2つの RU2-2-6 騎兵を持ちます)。防御側は山岳内にあり、攻撃を3の列まで左に1シフトさせます。防御側は、減少状態の TU1-1-5 騎兵師団 (現行値 0-1-5) なので、0軽射撃表で応射します。どちらのプレイヤーも、CC カードをプレイしません。CP プレイヤーは、トルコ軍の撤退を宣言します。両陣営が騎兵を持たないため、DRM

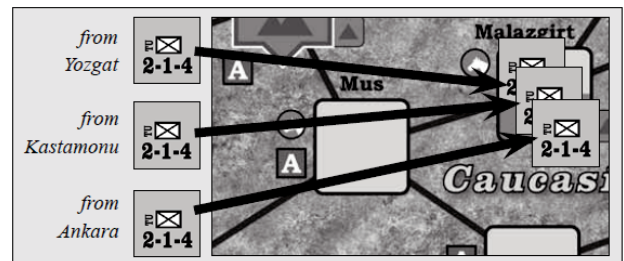


はありません。AP プレイヤーは6を振り、2の損失ナンバーです。トルコ軍の撤退は、これを1だけ減少させるため、実質的な損失ナンバーは1です。CP プレイヤーは、1を振って0の損失ナンバーです。減少状態の TU1-1-5 騎兵師団 (現行値 0-1-5) は、1ステップ損失を受けて撃破されます。繰り返しますが、ユニットは黒い三角形でマークされているため、ゲームから永久に除去されます。両 RU2-2-6 騎兵師団は、Bayazit へ前進します。

CP のアクション1



CP プレイヤーは、4戦略再配備 (SR) ポイントのため「ティフリスの守り」をプレイし、カード捨て札パイルに入れます (イヴェントがプレイされなかったため、ゲームから取り去られません)。次いで、CP プレイヤーは、アクション・ラウンド・チャート上にプレイをマークします (2枚の SR カードを連続してプレイできないため、これは特に重要です)。CP プレイヤーは、1LCU を SR させる代わりに4SCUsをSRさせることに決めました (どちらの選択肢も、4SR ポイントがかかることになります)。CP プレイヤーは、1個 TU2-1-4 歩兵師団を Yozgat から Malazgirt へ、1個 TU2-1-4 歩兵師団を Kastamoun から Malazgirt へ、1個 TU2-1-4 ポイント兵師団を Ankara から Malazgirt へ、1個 TU2-1-4 ポイント兵師団を Homs から Amara へ SR します。



アクション・ラウンド2

AP のアクション2

AP プレイヤーもユニットを SR することに決め、4SR のために「キッチナー」をプレイします。AP プレイヤーは、2個 IN 2-1-3 歩兵師団をインドから Ahwaz へ、1個 IN1-1-5 騎兵師団をバローチスタンからエジプトの Sollum へ、1個 IN1-1-3 歩兵師団をバローチスタンからエジプトの Pt. Said へ SR させます。

CP のアクション2

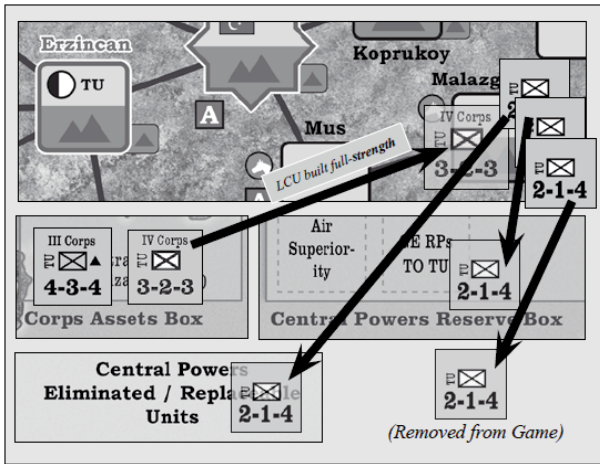
CP プレイヤーは「汎トルコ主義」をイヴェントとしてプレイし、プレイから永久に取り去ります (アスタリスクのため)。CP の戦争状態 (WS) は2へ前進し、統合 WS は4へ前進します。CP プレイヤーは、2個 2-2-4 エリート歩兵師団と 1-1-5 騎兵師団を Erzincan 内に置きます。次いで、CP プレイヤーは、1TU RP を記録し、聖戦段階を+1 増加させます。聖戦段階の増加は、直ちにマップ上に1部族を置くことを認め、湿地 Arab が部族紛争記号から取り去られ、Qurna 内の TU-A ユニットの合流します。



このカードは、その左上端が黄色いボックスでマークされているため、イヴェントはプレイヤーに4OPSの使用も認めます。CP プレイヤーは、移動のために以下のスペースを活性化させます。: Malazgirt, Sivas, Erzincan, Kopruckay。

Malazgirt：CP プレイヤーは、TU IV 軍団を完全戦力で創設することに決めました。1個 TU2-1-4 歩兵師団は、予備ボックス内に置かれます。IV 軍団が軍団アセット・ボックスから取られ、Malazgirt 内に置かれます。

Erzincan：1-1-5 騎兵を Malazgirt へ移動させます。2個 TU エリート歩兵師団を移動させる代わりに、CP プレイヤーは TU III 軍団を創設することに決めます。Erzincan 内には2個師団のみしかないので、軍団は減少戦力で出現します (III 軍団はエリートなので、この軍団の創設には、少なくとも2個 TU エリート歩兵師団が要求されることに注意してください)。



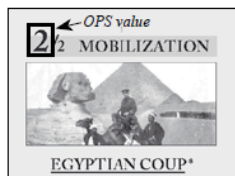
TU III 軍団が軍団アセット・ボックスから取られ、その減少面で Erzincan 内に置かれます。エリート師団の1つが予備ボックス内に置かれ、他方はゲームから取り去られます（ただし、永久除去ではありません）。

Sivas : 減少状態の TU X 軍団を Erzerum へ移動させます。

Kopruckay : TU IX 軍団を Eleskirt へ移動させます。

アクション・ラウンド3

AP のアクション3



AP プレイヤーは、2 OPS のために「エジプトのクーデター」をプレイし、Sarikamis と Kagizman の両方を戦闘のために活性化させます。両スタックは、Eleskirt を攻撃します。側面攻撃が宣言されます。AP プレイヤーは、3-3-4 RU I コーカサス軍団と 2-2-6 騎兵を

Sarikamis 内に、2個 2-1-4 歩兵師団を Kagizman 内に持ちます。これは、9まで加えます。AP は、重射撃表 (HFT) 上の 9-11 コラムでサイを振ります。トルコ軍は、HFT 上の 3 のコラムで応射します。どちらのプレイヤーも CCs をプレイしません。Sarikamis が側面攻撃を拘束し、Kagizman は他の敵ユニットに隣接していないので、側面攻撃は+1 DRM です。AP プレイヤーは3を振り、+

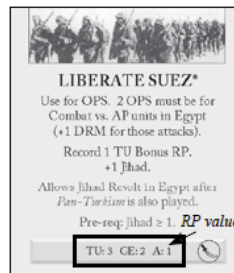
1 DRM のため合計は4です。側面攻撃は成功です。攻撃側が最初に射撃し、騎兵のために+1 DRM です。AP プレイヤーは1を振り、1 DRM のために1をプラスして合計は2で、4の損失ナンバー (LN) の結果です。成功した側面攻撃のため、TU IX 軍団 LCU は、直ちに損害を受けなければなりません。応射する前に損害の2ポイントの吸収し (減少状態になって裏返されます)、次いで別の2ポイントの損害を吸収します (LCU を除去し、除去/補充可能ユニット・ボックス内に置かれます)。LCU は、マップ上で、予備ボックスからの TU2-1-4 歩兵 SCU に置き換えられます。次に、CP プレイヤーは、この歩兵 SCU により、軽射撃表 (LFT) の2のコラムで応射します。6を振り、2の LN の結果です。AP プレイヤーは、この損害を吸収するため、Sarikamis 内の RU2-2-6 騎兵 SCU を減少させることを選択します。次に、AP の損失ナンバーは CP の損失ナンバーよりも2高かったため、AP は戦闘に勝利し、AP はいまだに完全戦力の攻撃側なので、生き残っている TU 歩兵 SCU は正確に2スペース退却しなければならず、Mus へ行きます。戦闘の勝者は、実際にユニットによって吸収された損害ではなく、損失ナンバーの比較によって決められることに注意してください。ときには、敗者が攻撃側よりも少ない損害を吸収しますが、それでも敗北です (攻撃側の損失ナンバーが高かったため)。

CP プレイヤーは、ここで戦闘カードのプレイを選択し、「予備役を前線へ」をプレイし、これを永久に捨て札します。CP プレイヤーは、撃破された LCU を、完全戦力 (2 RPs) で直ちに Mus 内に再建できます。歩兵 SCU は、同様に Mus 内に留まります。

AP プレイヤーは、戦闘後前進しないことを選択します。

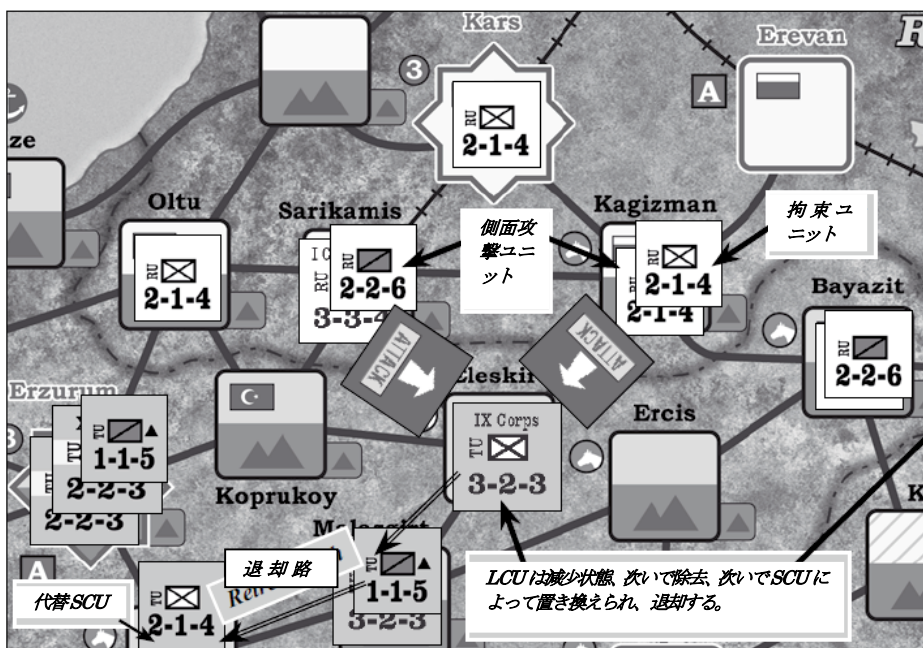
AP プレイヤーは、自軍のロシア軍強制的攻勢を満たし、MO マーカーを「済み」[“Made”] に移します。

CP のアクション3



CP プレイヤーは、RPs のために「スエズの解放」をプレイし、3 TU、2 GE、1 CP-同盟 RPs を記録します。これは、TU RPs をターン終了時に使用するために、記録された4 TU RPs の合計に持ってきます。繰り返しますが、CP プレイヤーは RPs のために連続した2アクション・ラウンドをプレイできないため、注意深くこのアクションを記録しなければなりません。

AP のアクション・ラウンド3 Eleskirt に対する側面攻撃



TU IX 軍団の運命

損害の適用 (最初のステップ損失)

敵の損失ナンバー (LN)=4
ユニットの損失値 (LF)=2
結果=ユニットは2損害を吸収し、1ステップを減少させる。

損害の適用 (2番目のステップ損失)

未適用で残っている敵 LN=2
ユニットの減少面 LF=2
結果=ユニットは更に2損害を吸収し、除去される。

...そして、予備ボックスからの TU 歩兵 SCU によって置き換えられる。

アクション・ラウンド4

APのアクション4

APはイベントのために「ANZACの増援」をプレイし、カードをプレイから永久に取り去ります。APの戦争状態は3に進み、統合WSは5に進みます。APプレイヤーは、2-2-6騎兵師団をSuezに、2-2-4ANZ歩兵師団をBasra内に置きます。APは、補給源又は国家首都ではなく、港湾に直接ユニットを置くことができます。

CPのアクション4

CPプレイヤーは、4OPSのため「インドの暴動」をプレイします。移動のために3スペース(Erzincan、Mus、Malazgirt)を、戦闘のために1スペース(Erzurum)を活性化させます。

Erzincan: 減少状態のTU 4-3-4 III軍団(現行値3-3-4)をKopruckayに移動させます。

Mus: 1個TU 2-1-4歩兵師団をKopruckayへ移動させます。TU軍団はMus内に留まり、塹壕の構築を試みます。CPプレイヤーは1のサイを振り、スペースに塹壕を加えます。

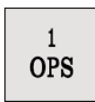
Malazgirt: TU 3-2-4 IV軍団をKopruckayへ移動させます。TU 1-1-5騎兵師団をUrmiaへ移動させ、そのVPスペースを占領します。VPマーカーを9から10へ+1移動させます。UrmiaはRU VPスペースでもあるので、RU VPマーカーはいまや-1です。

Erzurum: CPは、HFTの5のコラムで振ります。防御側は山岳内にあり、CPの攻撃を4のコラムにシフトさせます。APは、LFTの2のコラムで応射します。CCsはプレイされません。CPは、騎兵のために+1 DRMを持ちます。CPプレイヤーは1を振り(+1 DRMのため合計は2)、2の損失ナンバーを獲得します。APプレイヤーは3を振り、1のLNです。TU 1-1-5騎兵は減少状態です。RU 2-1-4歩兵師団は撃破され、除去ユニット・ボックス内に置かれます。完全戦力でないため、CPユニットは前進できません。

CPは、自軍のRU強制的攻勢を「済み」[“Made”]として記録します。

アクション・ラウンド5

APのアクション5



APは、1OPSを行います(したがって、カードをプレイしません)。APプレイヤーは、移動のためにTiflisを活性化させます。Yudenich HQとRU 2-2-6騎兵師団をSarikamisへ移動させます。2個RU 2-2-4歩兵師団をArdahanへ移動させます。

CPのアクション5

CPは2OPSのために「新兵の徴兵」をプレイし、移動のためにDamascusとErzurumを活性化させます。

Damascus: 1個TU 2-2-4エリート歩兵師団をGazaへ移動させます。他のTU 2-2-4エリート歩兵師団をBeershebaへ移動させます。

Erzurum: 2個の減少状態TU 3-2-4軍団(現行値2-2-4)と1個の減少状態TU 1-1-5騎兵(現行値0-1-5)をOlmへ移動させます。

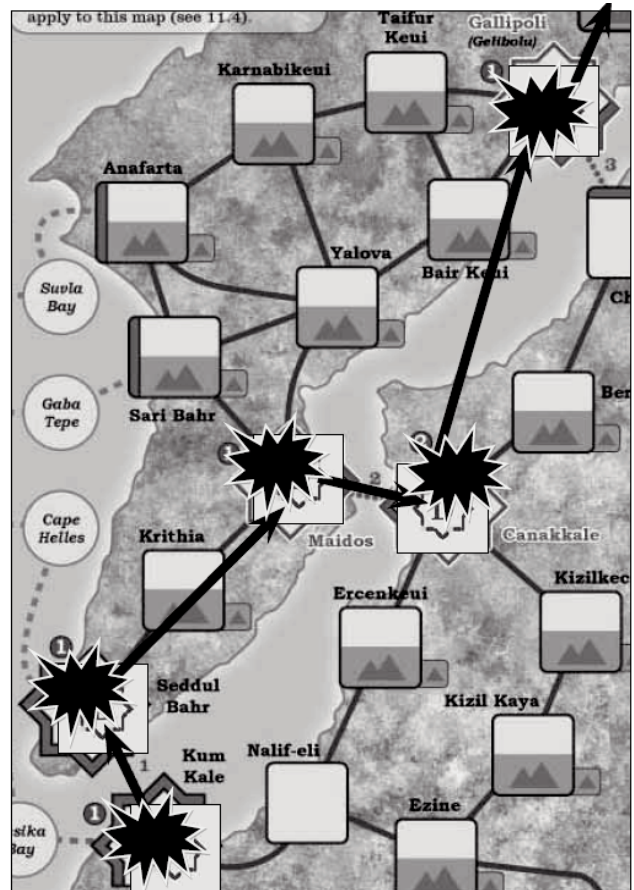
アクション・ラウンド6

APのアクション6



「チャーチルの説得」がイベントのためにプレイされ、永久に除去されます。AP WSは4に、統合WSは6に行きます。**注釈:** 通常、この4WSは、ターンの終了時にAPの参戦段階が限定戦争にシフトすることを意味しますが、1914年秋季には参戦段階を変更できないので、APは1915年冬季中に動員に留まることに注意してください。

APプレイヤーは、ダーダネルス海峡要塞への砲撃を始めます。最初にKum Kaleを砲撃し、2を振ります。この要塞は破壊されます! 次に、Seddul Bahrを砲撃し、3を振ります。この要塞は破壊されました。更に沿岸を上がり、次に砲撃するためにMaidosを選択し、6を振ります。この要塞は破壊されました! 次いでAPプレイヤーはCanakkaleを砲撃し、3を振りました。この要塞は破壊されました! 最後に、APプレイヤーはGallipoliを砲撃し、5を振りました。この要塞は破壊されました!



英国海軍は、Constantinopleの前にいます(ルール18.11.2を参照)。APプレイヤーは一瞬考え、Constantinopleを砲撃することを選択しました。APプレイヤーは、直ちに1VPを獲得します(APプレイヤーなので、VPマーカーを10から9に落すことを意味します)。西側はムスリム世界に蹂躪されていたため、聖戦段階も2ヘシフト(+1)し、CPプレイヤーは直ちにマップ上に1つの新たな部族をマップ上に置きます(RizeにLazの出現を選択します)。チャーチルの成功のため、2個BR 3-2-4エリート歩兵師団は、直ちにLemnosへ送られます。次いで英国海軍は、Bosphorus要塞を砲撃し、3を振って失敗です!(おそらく、英国海軍は、機雷原によって阻まれたのでしょうか。)Bosphorus要塞が破壊されなかったため、ロシア軍に追加の援助が届かないことになります。

CPのアクション6

CPプレイヤーは、3OPSのために「ゲーベン」をプレイします。移動のためにGazaを、戦闘のためにKopruckayとOltuを活性化させます。

Gaza: 1個TU-A 1-1-4歩兵師団をRomaniへ移動させ、TU 2-2-4エリート歩兵師団をJifajfaへ、他のTU-A 1-1-4歩兵師団をNekhiへ移動させます。

Kopruckay と Oltu : 両スタックは、Sarikanis への統合攻撃を發動します。これには、Kopruckay 内のユニット (1 個 TU 3-2-3 軍団、減少状態の TU 4-3-4 軍団 (現行値 3-3-4)、1 個 TU 2-1-4 歩兵師団) と Oltu (2 個の減少状態の TU 3-2-3 軍団 (現行値 2-2-3) と減少状態の 1 個 TU 1-1-5 騎兵 (現行値 0-1-5) の 12 までを含みます。CP は 12~14 の LCU コラムですが、山岳のため 9~11 LCU コラムに移されます。AP は 6~8 の LCU コラムです。CC カードはプレイされません。AP は HQ のために +1 DRM を持ちます。CP プレイヤーは、3 を振って 4LF です。AP プレイヤーは 1 を振り (+1 DRM のために合計 2)、3LF です。CP プレイヤーは、Kopruckay 内の TU 3-2-3 軍団と TU 2-1-4 歩兵師団を裏返します。AP プレイヤーは、減少状態の RU 2-2-6 騎兵 (現行値 1-1-6) を取り去り、除去ボックス内に置きます。AP プレイヤーは、1 個 RU 3-3-4 軍団も裏返します。攻撃側・防御側よりも 1LF 多く持つため、AP プレイヤーは、通常であれば退却するか、又は退却を避けるために追加の損失を受けなければなりません。Yudenich はその特殊能力を使用し、損失なしで退却を回避します。Yudenich HQ は、戦闘で敗北したため裏返さなければなりません。

攻囲フェイズ

攻囲下の要塞はありません。

革命フェイズ

聖戦は 2 で、盤上には 2 部族ユニットがあります。部族ユニットの増減はありません。

戦争状態フェイズ

このフェイズは、最初のターンはスキップされます。

補充フェイズ

AP : 使用するための RPs は、ありません。

CP : CP-同盟 RPs を使用できる損害ユニットを持たないので、これらは浪費されます。4 TU RPs があり、以下のごとく使用されます。: 2つの減少状態 TU-3-2-4 軍団 (現行値 2-2-4) は、完全戦力面に戻され (各 1 RP)、Kopruckay 内の 2 個軍団 (減少状態の TU 4-3-4 軍団 (現行値 3-3-4) と減少状態の TU 3-2-4 軍団 (現行値 2-2-4) も完全戦力面に戻されます (各 1 RP)。

CP プレイヤーは、1 GERP を TU RP に変換し、除去ユニット・ボックスから 1 個 TU 2-1-4 歩兵師団を再建し、Erzerum 内に置きます (このトルコ軍ユニットは、トルコアラブ・ユニットではないので、Damascus 又は Bagdad 内に置くことができません)。

RP マーカーは、0 にセットバックされます。

戦略カード引きフェイズ

CP プレイヤーは、自身の手札を 7 枚に戻すため、7 枚のカードを引きます。AP プレイヤーは、手札に 2 枚のカードを持つので、自身の手札を 7 枚に戻すため 5 枚のカードを引きます。

ターン 2 の手札

AP プレイヤー	CP プレイヤー
「秘密条約」(保持)	「エンヴェル、コンスタンティノープルへ」
「エンヴェル、東方へ」(保持)	「ドイツ軍事顧問」
「英国海軍の封鎖」	「ペルシャ攻勢」
「ロシア軍の増援」(#10)	「議会からの糾弾」
「アルメニア人親衛隊」	「砂嵐と蚊」
「影響圏」	「ドイツ軍最高司令部」
「沿岸艦砲射撃」	「聖戦！」

ターンの終了

ターン・マーカーを 1915 年冬季に進めます。

ターン 2 — 1915 年冬季

注釈 : 冬季ターン中は、山岳スペース内で悪天候チェックがあります。

強制的攻勢フェイズ

CP プレイヤーは、6 を振ります (「エンヴェル、前線へ」)。これは、AP プレイヤーに最初の CP MO を選択することを要求し、「BR/IN/ANZ」を選択します。最初の MO が「エンヴェル、前線へ」だったので、CP プレイヤーは二番目のサイを振らなければなりません。CP プレイヤーは 1 を振り、「RU」MO です。



CP Mandated Offensive Table				
CP Mandatory Offensive	Enver to the Front 1914	TU	Enver to Front	None or Made
1-2	3	4-5	6	

アクション・フェイズ

アクション・ラウンド 1

AP のアクション 1

AP は「エンヴェル、東方へ」をイベントでプレイし、プレイからカードを永久に取り去ります。AP プレイヤーは、Rize のトルコ軍が Ardahan を攻撃し、Kopruckay のトルコ軍が Sarikamis を攻撃しなければならないことを宣言します。次いで CP プレイヤーは、これらの攻撃を実施します (AP プレイヤーのアクション・ラウンド中に)。

Rize の戦闘 : CP ユニットが山岳面に攻撃しているので、CP プレイヤーは悪天候についてサイを振らなければなりません。CP プレイヤーは 2 を振り、全ての完全戦力ユニットは減少状態にならなければなりません (すでに減少状態のユニットは、決して悪天候によって害されません)。TU Stanke Bey 師団は、その 2-?-4 面から 1-1-4 面に減少させられ、2-2-0 Laz はその 1-1-0 面に減少させられます。これらの 2 ユニットは、ここで 2 SCU 戦闘値まで加えられます。CP は、LFT 上の 2 のコラムで振り、防御側が山岳面なので 1 コラム左へシフトさせます。AP プレイヤーは、LFT 上の 4 のコラムで振ります。CCs はプレイされません。CP プレイヤーは 1 を振り、0 の損失ナンバー (LN) を生み出します。AP プレイヤーは 1 を振り、1 LN を生み出します。Laz は 2LF を持ち、この損失を許容できません。Stanke Bey 師団は 1LF を持ち、損害を許容できます。CP プレイヤーは、Stanke Bey ユニットの除去しなければならず (決して RPs を受けられないことを示す黒いドットのため、永久に除去されます)。

Kopruckay の戦闘 : 繰り返しますが、CP プレイヤーは、悪天候のためにサイを振らなければなりません。CP プレイヤーは 4 を振り、再び全ての完全戦力ユニットが減少状態にならなければなりません。TU 4-3-4 軍団は、その 3-3-4 面に裏返されます。TU 3-2-4 軍団は、その 2-2-4 面に裏返されます。減少状態の TU 2-1-4 歩兵師団 (現行値 1-1-4) は、すでに裏返されているので影響はありません。これらのユニットの戦闘値は、いまや合計 6 です。CP は HFT 上の 6~8 コラムでサイを振り、山岳のため左の 5 のコラムにシフトさせます。AP は、HFT 上の 4 のコラムでサイを振ります。CP は、CCs なしを宣言します。AP は、「アルメニア人親衛隊」(+1 DRM) をプレイします。AP は戦闘に唯一騎兵師団も持つため追加の +1 DRM を獲得し、合計 +2 DRM です。Yudenich HQ は「0」面にあるため、戦闘に DRM を加えません。CP プレイヤーは 1 を振り、

2LNを獲得します。AP プレイヤーは3を振り (+2 DRM で合計 5)、4LN を獲得します。AP プレイヤーは、RU 2-2-6 騎兵師団を減少させます。CP プレイヤーは、TU の減少状態 3-2-4 軍団 (現行値 2-2-4) が受け、これを除去ボックス内に置きます。1 個 TU 2-1-4 歩兵師団が予備ボックスからスクエア内に置かれます。次いで、これは減少状態の 1-1-4 面に裏返され、次いでやはり除去ボックス内に置かれます。

AP は戦闘に勝利します。その報酬として、Yudenich HQ は完全戦力に返されます。AP プレイヤーが戦闘に勝利したため、「アルメニア人親衛隊」CC カードはイン・プレイに留まります。もしも条件が再び満たされたら、このカードは続くアクション・ラウンドで使用できます。このカードは、表面を向けてマップ盤上に置かれます。

たとえこれが AP プレイヤーのターンであるとしても、これらの攻撃は CP の「RU」MO を満たし、CP MO マーカーは「済み」「Made」に移されます。

CP のアクション 1

CP プレイヤーは、RPs のために「議会からの糾弾」をプレイし、2 TU RPs と 1 GE RP を記録します。

アクション・ラウンド 2

AP のアクション 2

AP プレイヤーは、「英国海軍の封鎖」をイベントとしてプレイし、プレイから永久に取り去ります。TU Max RP マーカーは、総合記録欄上の 25 スペース内に置かれます。VP マーカーは「封鎖」「Blockade」面に裏返されます。ここから、トルコ軍プレイヤーが TU RPs を記録するときはいつでも、Max TU RP マーカーはその量だけ低くなります (ターンの終了時、未使用の TU RPs は貯金に戻され、その量だけ Max TU RP を上昇させます)。

22	23	24	Max TU RP 	26
----	----	----	---	----

CP のアクション 2

CP プレイヤーは、「エンヴェル、コンスタンティノープルへ」をイベントとしてプレイし、プレイから永久に取り去ります。「エンヴェル前線へ」は無効になります。CP プレイヤーは、AP プレイヤーの手札から3枚を引き、それらを見てから戻します。

アクション・ラウンド 3

AP のアクション 3

CP プレイヤーは、「聖戦！」をイベントとしてプレイし、プレイから永久に取り去ります。CP WS は4へ進み、統合 WS は8まで進みます。聖戦段階は2から5へ上昇し、CP プレイヤーが更に3つの部族をマップ上に置くことを認めます (CP プレイヤーは、Bakhtiari 部族を Isfahan 内に、Qashqai を中央ペルシャ内に、Tangistani を南ペルシャ内に置きます)。これらの各スペースは VP スペースであるため、VP マーカーは+3だけ移動します (9から12)。

アクション・ラウンド 4

AP のアクション 4

AP プレイヤーは、「ロシア軍の増援」(#10) をイベントとしてプレイし、プレイから永久に取り去ります。減少状態の 3-3-4 IV コーカサス軍団 (現行値 2-3-4)、1 個 RU 2-2-4 エリート歩兵師団、1 個 RU 2-1-4 歩兵師団は、Tiflis 内に置かれます。RU 2-2-6 騎兵師団は、中央アジア内に置かれます。

CP のアクション 4

CP プレイヤーは、4 SR ポイントのために「ペルシャ攻勢」をプレイします。CP プレイヤーは Aleppo から Haifa へ 2 個 TU-A 1-1-4 歩兵師団を、Constantinople から Amarna へ 1 個 TU 2-1-4 歩兵師団を、Constantinople から Ruwandiz へ 1 個 TU 2-1-4 歩兵師団を再配備します。

アクション・ラウンド 5

AP のアクション 5

AP プレイヤーは、「秘密条約」をイベントとしてプレイし、プレイから永久に取り去ります。これは、いまや両プレイヤーが中立ペルシャに進入することを認めます (ペルシャの中立性マーカーを裏返します)。中央ペルシャ内に1つの BR 1-1-1 ペルシャ警戒隊 [Persian Cordon] ユニットが置かれます (地方内に敵が共存できるため、敵ユニットにもかかわらず置かれます)。CP プレイヤーは、Qashqai 部族が取り去られるまで、このスペースの支配を保持されます。聖戦段階は5から6に上昇し、CP プレイヤーは部族紛争記号から Sinjabi 部族を選択して Kermanshah 内に置きます。

AP プレイヤーは、移動のために Tabriz を活性化させます。2-2-6 ペルシャ Coss 騎兵師団を Hamadan (VP スペース) へ移動させます。RU 2-2-6 騎兵師団を Teheran (VP スペース) 経由で Qum へ移動させます。RU ユニットは、このターンに2つの VP スペースを占領しました (たとえユニットが Teheran を移動で通過したのみでも)。したがって、VP マーカーを-2移動させます (12から10へ)。両スペースは、RU 支配マーカーでマークされ、RU VP マーカーを+2移動させます (-1から1へ)。Qum は、聖戦都市でもあります。したがって、聖戦段階は-1シフトし (6から5へ)、CP プレイヤーはこれが発生したときにマップから部族を取り去りません (ただし、もしも聖戦段階が5に留まると、ターンの終了時にマップから1部族を取る必要があります)。ペルシャ内で通過した全てのスペースを、AP 支配マーカーでマークします (VP スペース上には、RU 支配マーカーを使用することを忘れないでください)。

CP のアクション 5

CP プレイヤーは、2 OPS のために「ドイツ軍最高司令部」をプレイします。以下のスペースが、移動のために活性化されます：Ruwandiz と Cizre。

Ruwandiz : CP プレイヤーは、1 個 TU 軍団を減少戦力で編成します。1 個 TU 2-1-4 師団が予備ボックスへ送られ、減少状態の TU 2-1-4 歩兵師団 (現行値 1-1-4) はゲームから取り去られます。減少状態の TU 3-2-4 軍団 (現行値 2-2-4) が軍団アセット・ボックスから取られ、Ruwandiz 内に置かれます。

Cizre : TU-A 1-1-4 歩兵師団を、Suleymaniye へ移動させます。

アクション・ラウンド 6

AP のアクション 6

AP プレイヤーは、2 OPS のために「沿岸艦砲射撃」をプレイします。以下のスペースが、移動のために活性化されます。: Erevan と Tabliz。

Tabriz : RU 2-2-4 エリート歩兵師団を、Sehneh へ移動させます。

Erevan : RU 2-2-4 エリート歩兵師団を、Khoy へ移動させます。

CP のアクション 6

CP プレイヤーは、「ドイツ軍事顧問」をイベントとしてプレイし、プレイから永久に取り去ります。CP WS を5へ移し、統合 WS を9へ移します。1 TU ボーナス RP が、TU RP マーカーを+1シフトさせます (3へ)。このボーナス RP は、TU Max RP マーカーに影響しません。CP プレイヤーは、Smyrna、Adana、Chardak、Ezine 内に塹壕を置きます。

注釈：もしもこのゲームの継続を計画しているのであれば、このときの塹壕の配置を自由に変更してください。

攻囲フェイズ

攻囲下の要塞はありません。

革命フェイズ

聖戦は5で、盤上には6つの部族があります。CP プレイヤーは、南ペルシャから Tangistani を取り去ることを選択し、部族ボックスへ戻します。部族は、物理的に存在するときに1スペースのみを支配するため、南ペルシャは直ちに AP 支配に転換され、VP マーカーが1シフトされます（10から9へ）。

戦争状態フェイズ

両プレイヤーは少なくとも4WSを持つため、各プレイヤーの参戦段階は限定戦争に移ります。制限エリア内の最大LCUs マーカーを、2のボックス（限定戦争）へ移します。

補充フェイズ

AP：使用するためのRPsを持ちません。

CP：Rize の Laz 部族を回復させるために1/2 CP-ARP を使用します。使用するための3TU RPs も持ちます。Koprukay の TU III 軍団を回復させ（1RP）、撃破された TU 3-2-3 軍団を完全戦力で Erzerum に再建します（2RPs）。

CP は、1GE RP を TU RP に変換し、減少状態の3-2-4 軍団（現行値2-2-4）をその3-2-4面に裏返します。

全てのRP マーカーを、0にリセットします。

戦略カード引きフェイズ

CP プレイヤーは、自身の手札に残しているCC「砂嵐と蚊」を捨て札することを選択します。両プレイヤーは、自軍の限定戦争デッキを取り、その引きパイルと捨て札パイルと共にシャッフルします。次いで、CP プレイヤーは、自身の手札を7枚にするために7枚のカードを引き、AP プレイヤーも同様に行います。

ターン3の手札

AP プレイヤー	CP プレイヤー
「捕虜は取るな」	「スエズの解放」
「アルメニア人の蜂起」	「ドイツ軍事顧問団」
「装甲車」	「ゴルリツォータルノウ」
「インド軍の増援」	「航空隊」
「サラニカ侵攻」	「トルコ軍の増援」(#26)
「セルビア軍の帰還」	「ジェマル・パシヤ秘密結社を弾圧」
「キッチナー」	「死ぬことを命じる」

ターンの終了

冬季ターンなので封鎖が有効となり、AP プレイヤーは1VPを獲得します（VP マーカーを9から8へ移します）。ターン・マーカーを1915年春季へ進めます。

いまや、あなたはこのゲームをプレイするために十分な知識を得たので、必要に応じてルールとプレイ補助を調べてください。このゲーム見本はバランスがとれているので、望めば継続できます。

戦略ガイド

このガイドには、平均的なプレイヤーが最初の数ゲームでの試行錯誤を通じて発見するであろう、いくつかの基本的な指摘を含みます。新たなゲームの楽しみの1つは、相手を驚かすための戦略構築です。そこで、その楽しみをあまり奪わないよう試みました。このガイドの意図は、初心者が基本的なミス犯すのを回避することです。ようこそ。

国家の基本的な戦略

ロシア (RU)

ロシアは、ほぼ常に敗北するという事実を肝に銘じてください。ロシア革命はほぼ常に発生し、トルコはうっかりしなければロシアのVPsを奪取します。ロシアのポイントとは何か？ トルコの有益なRPsとその他の資源を消費させることです。トルコ軍を複数の戦線に維持させ、(頻繁に)他の更に有益なイベントの代わりに、オペレーション・ポイントのためにその戦略カードの使用を強いるのです。トルコ軍が限定されたRPsの供給を持つことを知っているのです。たとえロシアが敗北しても気にしてはなりません。ただし、損失を回復するためにRPsを受けることを忘れないように。

他方、ロシア革命を遅延させると、トルコ軍団の拘束を維持するため、ロシア革命が過早に発生しないよう、何点かVPsの獲得を試みる必要があります。早期のTrabzon占領は困難ですが、VPと同様にロシアの補給センターを前進させることは重要で、実際、たとえ何ターン持続するとしても、Trabzonを奪取するための戦役は、CP プレイヤーに絶えず対応を強いるため、しばしばロシア軍に有益です。もしもペルシャが中立に留まると、あなたは容易なペルシャ内のVPを奪われ、革命を加速させることになります。これを起こしてはなりません。

ルーマニアに関しては、バルカン諸国内で何点かVPsを掠め取ることは可能ですが、困難です。ドイツ軍が束縛されているとき、もしも正しいタイミングを選択すれば、革命を更に遅延させることが可能です。

おそらく、ロシア軍にとって最も重要なのは、攻撃的になることです。結局、ロシア革命はどこかの時点で起きるので、自軍の損失は気にせず攻撃することで(自殺的な作戦でない限り)、APの戦略的立場を超えてCPの戦略的立場に傷を負わせます。AP プレイヤーとして極端に生き残りを困難にする方法は、ロシア軍を後方に座らせてトルコ軍が来るのを待つことです。もしもこれが起きたら、CP プレイヤーは南方と西方でBR/IN/ANZの部隊に対して防御する準備をする以外、実際には何もやる必要がありません。

大英帝国 (BR, IN, ANZ)

開戦時のエジプトは非常に脆弱で、注意深く計画されたトルコ軍の侵攻リスクがあります。良い戦術は、この弱点を補強するためインドとバルチスタンから師団をSRさせることです(史実の英軍が行ったように)。エジプトへ師団を送っているとき、部族がどこに出現する可能性があるのかに注意し、それに応じて守備します。もしもCP プレイヤーが侵攻したら、直ちに追いついてください。トルコ軍の進撃を持続させることを認める、あまりにも多くのVPスペースがあまりにも小さなスペース内にあります。

Bawiは、Basraの悩みの種です。(そう、あなたはそれを引用できます。) イギリス軍が港湾の支配を素早く奪取し、BawiからAhwazを守備することは重要です。もしもBaghdadへの到達を試みていたら、北方と南方ルートの優劣を注意深く秤にかけてください。戦術的機動は、必要な戦闘回数を減少させることができます。

ペルシャに関しては、BR/IN/ANZ 部隊でロシア軍のペルシャ中立侵犯を支援するための準備をしておき、CP プレイヤーがペルシャ地方の支配を取ることに（普通は部族の配置を介して）油断せず、これが起きたときは可及的速やかに追い出します。次いで、革命が発生したら、VP スクエアを防御するため、直ちにロシア国内に介入するための準備をしておいてください。もしもこれを行わなければ、CP プレイヤーは革命の優位性を生かしてやりたい放題で、VP マーカーを自動的勝利に十分なだけ前進させることができます。最後に、トルコ軍プレイヤーが無条件でアフガニスタンに入ることを認めてはなりません。

バルカン諸国内では、もしもイギリス軍が早期に Salonika へ侵攻部隊を送ると、セルビアの防衛を強化できます。イギリス軍を送るのが遅れたら、海岸に張り付けられることに気づくでしょう。なぜユニットを送るのか？ ベルリンからコンスタンティノープルまでの鉄道連結を止めるためです。いったんこの鉄道が連結したら、トルコ軍は GE RPs を使用でき、その RP 力を効果的に2倍にできます。

侵攻は、大きな脅威です。1917 年になるまで侵攻カードを取っておくと、トルコ軍は侵攻できる場所に守備隊を維持しなければならないことになります。全ての侵攻カード早期にボイしたら、トルコ軍はこれ見よがしに守備隊を解放するでしょう。

プレイヤー諸氏は、海上侵攻の最適スペースについて教えることを期待しているかもしれません。答えは、それらは一定の状況下で全てが有効であり、各位置の潜在性について繰り返し検討することになるでしょう。ただし、成功した大規模な侵攻は、それを支えるために大きな OPS カードと増援の注意深い計画が要求されます。もしも手札に小さな OPS カードのみを保持していたら、侵攻カードを別のターンに取っておきます。Gallipoli の侵攻には、特に大きな投入が要求されます。士気上の小さな前進の重要性をシミュレートするため、マップ上に3つの VPs があります。Gallipoli の奪取を試みている者は、チャーチルの無視された助言に従い、その位置に2枚の侵攻カードで到着できるよりも多くの部隊を持ってきて、この非常に困難なエリアの完全征服を企てることができます（Gallipoli は、望んだよりも少ない特典を提供する一方で、OPS を食い尽くす真の底なし穴になる危険性があります）。侵攻カードをエジプトに持ってくることは、Gallipoli への強襲ほどエキサイティングではありませんが、アレンビーを喜ばせ、考慮する価値がある戦略です。

「アラブの叛乱」は、見落とされるカードではありません。Hejaz の占領は、聖戦を完全な1ポイント低くします。そして、Aqaba の占領は、アレンビーが来るときに、強力な師団を叛乱に与えることになります。Medina の占領は、別の聖戦ポイントを取り去り、連合国に1VPを与えます。

トルコ軍プレイヤーに聖戦ポイントを与えてはなりません。これらは、たちまち制御を失ってインドの暴動を導きます。もしも聖戦が6ポイントであることを見つけたら、直ちに聖戦都市の奪取を検討してください。

トルコ (TU, TU-A)

トルコ軍プレイヤーは限られた RPs を持ち、もしも戦争が長く続かなければ問題はいいのでしょうか？ トルコ軍プレイヤーは、しばしば貴重な RPs を保護するため、戦闘から撤退する自軍の能力を使用することを考えます。加えて、ボーナス TU RPs を提供するイベントのためにカードのプレイを試み、これらの RPs は最大 RP ナンバーに対してカウントしません。

あなたを攻撃する相手のペースを落としてください。相手から1スペース離して犠牲の弱小ユニットを置きます。相手は、移動で次のターンを消費し、攻撃で更に次のターンを消費します。相手が足踏みする間、強力な自軍ユニットを防御配置につけ、塹壕を構築するか RPs を受けます。

価値ある LCUs を、軍団アセット・ボックス内に放置しておいてはなりません。トルコ軍プレイヤーは、自軍団の大部分を動員段階又は以後のできるだけ早い時期に創設すべきです。侵攻に対応するため、少数を取っておくことも賢明です。ただし、2つの SCUs と共に減少状態の LCU を置くことは、しばしばスペースをより脆弱

にするため、この選択肢を実行する時と場所に注意してください。冬季ターンの早い時期は、ロシア軍が季節的な損耗の脅威により攻撃に出難いため、マップの北東戦区内に LCUs を編成するための最良のときです。

「ブルガリア」は、トルコにとって非常に重要なカードです。北方セルビアの占領をドイツに薦めるのは、ベルリンから鉄道線を開通させ、トルコ軍プレイヤーに限定されたトルコ軍の RPs の代わりに、無制限なドイツの RPs を使用することを認めます。「ブルガリア」は OPS の投入を要求されるので、もしもどこかで機動が要求されるのであれば、プレイしてはなりません。実際、いったんバルカン諸国がイン・ゲームになると、いかに迅速に全ての目的地を占領し、全てのカードを使い果たしてしまうのか驚くことになります。これには注意しなければなりません。なぜならば、あなたがそこで AP 部隊の撃破を試みる間、あなたは AP 部隊が南部で戦略を計画実行するのを認めることになるからです。

全ての侵攻カードがプレイされるまで（そして、「アレクサンドリア計画」を忘れないでください）橋頭堡から守備隊を取り去ってはなりません。Gallipoli の近辺に LCUs を残しておくことも賢明です。

あなたの動員カードは強力ですが、ゲームの後半に取っておくと連合国プレイヤーに大きな驚愕を与えることができます。

トルコは、1917 年冬季までに完全勝利することに向かって戦略を計画すべきです。この後は、AP のイベント・カードがあなたのアラブ・ユニットを叛乱させ、トルコは負の RPs を受けるかもしれません（元氣な部隊を取り除かなければならないことを意味します）。もしもロシア革命が同時に発生したら、これらのカードを切り抜けることができますが、ターンが経過するに連れてより困難になります。

聖戦ポイントは、連合国を痛めつける非常に微妙で有効な方法です。「破滅的攻撃」カードの上手な使用は、BR ユニットの非補給下になるときにいくつかの聖戦を生み出すことができます。Qum は、占領する価値があるペルシャ内の聖戦都市です。多くのトルコ・カードも聖戦を増加させます。最終目標は、聖戦を7に到達させることです。この時点で、6のサイの目で中央アジアのクーデターのためにサイ振りを開始できます。中央アジアの奪取は聖戦ポイントを与え、アフガニスタンのためのサイ振りを開始できます。ただし、真の最終目標は、ほぼ自動的なサイ振りのため、これらの国内にユニットを持つべく道筋を掃討することです。アフガニスタンが CP に与するとき、隣接するほぼいかなるものも撃破できる強力な襲撃部隊を獲得し、ロシアとインドを脅かします。増加した聖戦は、プレイするための新たなカードを解放し、インド人内に暴動の可能性を導きます。

ロシアの一般的な扱いには、忍耐強くあたってください。ロシア革命が発生し、その VPs をあなたのものにできます。あなたの最終目標は、ロシア軍部隊を機動させるために AP プレイヤーにカードの使用を強要することですが、何らかの優位性を持ってあなたへの攻撃を仕向けるものではありません。ロシア軍は損失を許容できますが、あなたはそうではないからです。ただし、ロシア軍が VPs を奪取しないことを確実にするために計画し、もしもロシア軍がそれを行う恐れがあるのであれば攻撃してください。

バルカン諸国を軽視してはなりません。そこにはドイツ軍が奪取できる5VPsがあり、ガリシア内に LCU を維持することによって追加の3VPsを獲得できます。ただし、繰り返しますが、バルカンで相手側の資源を浪費せることを保証しない限り、あなたの全ての資源をバルカンで浪費することは避けてください。

戦争状態の戦略

連合軍プレイヤーは、「ロイド・ジョージが指揮を執る」をプレイして「アレンビー」のプレイを認めるため、可及的速やかに統合戦争状態を26に到達するよう試みなければなりません。同じ理由により、CPは統合戦争状態が26近くにあると、戦争状態ポイントをプレイしてはなりません。ただし、WSにかかわらず、「ロイド・ジョージ」はゲーム毎に1916年秋季までプレイできます。CPプレイヤーは、APの「封鎖」カードからのVP損失を停止させるため、速やかに総力戦に達するよう試みなければなりません。40の統合戦

争状態は休戦をもたらす、その可能性があることに留意してください。

個別の CP カード

「汎トルコ主義」[PAN-TURKISM]：これは表向きには素晴らしいカードに見えますが、結局このカードはアルメニア人の叛乱であたの VP を失わせ、貴重な時間を浪費させます。この政策があなたのゲーム・プランに有益になるかどうか、注意深く考慮してください。

「ペルシャ攻勢」[PERSIAN PUSH]：ロシアは、あなたはよりもペルシャを必要とします。ロシアに「秘密条約」のプレイを強要し、聖戦ポイントを奪取してください。ただし、繰り返しますが、あなたのゲーム・プランを考慮してください。

「ティフリスの守り」[SAVE TIFLIS]：このカードは、積極的なロシア戦線からあなたを救います。正しい瞬間のためにカードを取っておいてください。

「スエズの解放」[LIBERATE SUEZ]：聖戦ポイントを獲得するためにいくつかの部隊を失う価値がありますか？ ほとんどの場合、イエスです。もしも BR がエジプトで弱体に見えたら、エジプトの部族からの後方支援と共に強力な攻撃すら検討してください。

「パルヴス、ベルリンへ」[PARVUS TO BERLIN]：端的に述べます。一このカードをイベントとして直ちにプレイしてください。もしもあなたがこのカードをデッキ内で回転させたら、ゲームに負けることになるでしょう。直ちに、このイベントをプレイしてください。

「破滅的攻撃」[CATASTROPHIC ATTACK]：トルコ軍プレイヤーは、AP 部隊を非補給下に置くためにこのカードを使用できます。このカードがプレイされるまで、AP プレイヤーは重要な補給ポイントに守備隊又は背後の二線を残しておかなければなりません。

個別の AP カード

「英国海軍の封鎖」[ROYAL NAVY BLOCKADE]：もしもゲーム内で現実の効果を持つことを望むのであれば、直ちにイベントとしてプレイしてください。このカードを回転させたら、CP に重要な優位性を与えます。

「チャーチルの説得」[CHURCHILL PREVAILS]：このカードは、侵攻のプレイを認めます。通常、これは直ちにイベントとしてプレイしなければなりません。

「マレイが指揮を執る」[MURRAY TAKES COMMAND]：このイベントをプレイするため、時間をとってください。

「キッチナーの侵攻」[KITCHENER'S INVASION]：これは、CP プレイヤーが対応するための時間を持たない、あなたの唯一の奇襲侵攻です。このカードを注意して使用してください。

「クリスマスまでにエルサレムへ」[JERUSALEM BY CHRISTMAS]：これは冒険ですが、もしもそれをやつてのけるための正しい CC を持てば、冒す価値があるリスクです。

カードの歴史と注釈—CP

CP#1 「聖戦」[JIHAD]

カリフとして、オスマンのスルタンは、たとえオスマン国境の外にもイスラムの守護者として崇拝されていました。1914 年 11 月、彼は侵入者のイギリス軍とロシア軍に対する聖なる戦争又は聖戦の要求を発するため、この宗教的権威を行使しました。スルタンの布告は直ちにアラビア語とインド語に翻訳され、大英帝国内に意見の相違を生じさせ、インドの軍事的暴動又はエジプトのムスリム蜂起をもたらすことが期待されました。聖戦は、いくつかの部族による武装蜂起を促しましたが、西方エジプトのサヌシ [Senussi] の蜂起を除き、大英帝国内で大きな事件はありませんでした。

CP#2 「新兵の徴兵」[FRESH RECRUITS]

これらの RPs は、Max TU RP 合計に対してカウントしません。

オスマンの陸軍は、ヨーロッパ諸国の陸軍と同じようには編成されていませんでした。戦争中、ヨーロッパの軍隊は、新たな人的資源又は訓練済の予備役を使用して、追加の部隊を動員しようと計画しました。オスマンは、平時に大規模な兵員不足の部隊を維持しました。動員中、予備役兵は、これらの部隊を完全戦力にするために使用されました。

CP#3 「エンヴェル、コンスタンティノープルへ」

[ENVER TO CONSTANTINOPLE]

コンスタンティノープルにおける政治的陰謀がエンヴェルの出頭を要求し、彼を前線の最終目標から転じることができました。エンヴェルの軍事計画は、常に最上のものというわけではなかったのですが、この転換はしばしば幸いました（オスマンの軍隊にとって）。エンヴェルがロシアの攻撃を命じた 2 個のトルコ軍団がほぼ完全に消滅したことは、その一例です。冬季装備を持たない 2 個の軍団は、1914 年 12 月の終わりに、山岳内の雪嵐を抜けて英雄的に行軍しました。行軍の生き残りは戦場で消滅しました（ただし、その絶望的困難にあって、トルコ軍はロシア軍の戦線を突破しかけ、それはロシア軍をティフリスまで追いやることになったでしょう）。エンヴェルは、コーカサスでタンネンベルクを達成することを望んでいました。

CP#4 「予備役を前線へ」[RESERVES TO THE FRONT]

このイベントは、損害を「無効化します」。一部隊が撃破される前に予備役兵が戦場に投入されます。したがって、通常であれば戦場によって永久に除去されるユニットであっても回復できます。

このイベントは、この戦場によってもたらされた損害のみを回復できます。ユニットをその戦場前の状態に戻します。戦場が開始されたときにすでに減少状態だったユニットを完全戦力に回復するために使用できません。もしも減少状態のユニットが除去されたら、このイベントはユニットを減少状態で盤上へ戻すことができます。

これらのボーナス RPs は、MAX TU RP 合計に対してカウントしません。

注釈：カード上に書かれたカッコは、攻撃しているユニットについての手順を説明するために加えられました。戦場で損害を出し、このイベントによって完全戦力に戻された攻撃ユニットは、戦場後前進するための資格を持ちません。これは、カードが戦場後にプレイされる事実から明らかです。文章が良い言葉でなかったことをお詫びします。文章は退却について触れておらず、もしも要求されたら、普通のルールに従って発生し、再建された防衛側は退却のスペース内に出現します。カードが他の全ての戦場ステップ後にプレイされたら、意図した結果を持つことになります。

オスマン帝国の大部分においてインフラが欠如していたにもかかわらず、何度も前線の穴を埋めるために極めて迅速に部隊が駆けつけました。トルコ軍兵士は、前線への効果的かつ迅速な強行軍でよく知られていました。ティグリス川は、モースル [Mosul] からイラク前線へ部隊を下航させる高速ルートとしても利用されました。

CP#5 ドイツ軍最高司令部 [GERMAN HIGH COMMAND]

フォン・デア・ゴルトツ元帥指揮下のドイツ軍は、イスタンブールと前線の両方で、積極的にオスマンの軍事作戦に助言しました。1914 年 8 月上旬、トルコの戦争準備を支援するため、ドイツ軍要員が中立のルーマニアとブルガリアを通過してトルコに入りました。これらドイツ軍の「顧問官たち」は、大きな権限を与えられ、オスマン部隊の訓練と編成にあたりました。ゴルトツは、主に 1883 年に

トルコ軍への助言を開始し、1914年にスルタンの副官になりました。後にゴルツは、メソポタミアにおけるインド軍の進撃に対抗するために送られ、クテシフォン [Ctesiphon]（バグダッドの南）におけるトルコ軍防衛の立案者になりました。この戦いは、イギリス軍のタウンゼント将軍の部隊をクートへ退散させました。後のクート攻囲とタウンゼント部隊の降伏は、大英帝国にとって大敗北でした。クートにおけるトルコ軍の勝利は、非ヨーロッパの部隊が大英帝国の部隊に敗北の屈辱を負わせることができるのを証明しました。クート降伏の数日前、ゴルツは自然死又は毒によって死亡しました（真相は不明です）。ドイツ軍将校団の存在は頻繁に非難され、トルコ帝国内におけるドイツの植民地意図の指標として認識されました。

CP#6 「砂嵐と蚊」 [SANDSTORMS & MOSQUITOES]

凶暴な砂嵐は、連合軍の攻撃を完全に停止させることができました。例えば、1917年のバグダッド北部（サマーラ [Samara] 近郊）のトルコ軍部隊へのモードの攻撃は、強力な砂嵐のために延期されました。その間、トルコ軍は自軍前線を増強して反撃し、次いで撤退しました。イギリス軍は追撃せず、事実上、モースル [Mosul] に向かう進撃は終了しました（戦争終了時にトルコに属していたモースルをトルコ軍が防護したにもかかわらず、イギリス軍は休戦の後にのみモースルへの進入に成功しました—ただし、石油はものを言います.....）。マラリアは、長期に亘って部隊全体をほぼ戦闘不能にすることができ、おそらくこれはギリシャとメソポタミアにおける主要な死傷要因でした。

CP#7 「ゲーベン」 [GOEBEN]

RU RP マーカーは、このイベントによってゼロ未満に減少できません。

ゲーベン号は、世界で最も進歩した強力な軍艦の1隻で、ドイツ製でした。フランスで戦争行為が勃発した後、イギリス艦隊によって地中海を越えて追撃され、ゲーベンは中立のイスタンブールに脱出しました。そこでオスマン艦隊に加えられ（トルコはドイツから購入したと嘯きました）—その称するところでは、ドイツ人の全乗員はトルコ帽を被ってオスマンの軍人になりました。実際に中立国のトルコは、国際法に従って艦を没収し、乗員を拘束していなければならないところだったので、連合国は激怒しました。その代わりに、ゲーベンの艦長は、トルコ軍黒海艦隊の最高司令官に任命されました。これにより、青年トルコ政権は、ドイツに与しました。これは、ゲーベン（そのドイツ軍艦長の下で）が黒海に出航し、1914年10月にロシア沿岸を砲撃したときにより明白となりました。それに呼応して、ロシアとイギリスはトルコに宣戦布告し、1914年11月に侵攻しました。

CP#8 「ドイツ軍事顧問団」 [GERMAN MILITARY MISSION]

リーマン・フォン・ザンデルスの指揮下で、ドイツ軍事顧問団はオスマン軍の防御（特にダーダネルスとナローを防護している旧式な要塞化建造物）を飛躍的に強化しました（東部メソポタミアから黒海とイスタンブールに導かれる海上レーン）。ドイツ軍は、戦争を通じてトルコの軍事影響力を高め続け、エンヴェルはイギリス軍の艦砲射撃後に間を空けず、ドイツ軍からガリポリ半島の主要な防衛責任を引き継ぎました。

興味深いことに、1914年7月にエンヴェルが最初にドイツ・トルコ同盟を提案したとき、ドイツ軍の使節は拒絶しました。ただし、二日後にカイザーは同盟を認めましたが、秘密に保たれました。ある程度、これはオスマンが早くても1914年12月になるまで実際の軍事行動に出られないためでした。

CP#9 「議会からの糾弾」 [PARLIAMENTARY INQUIRY]

ガリポリからの撤退やクートの降伏のような、定期的なイギリス軍の敗走と崩壊は、海外の当惑と本国では新聞と議会からの政治圧力を導きました。初期には、議会委員会（ダーダネルス委員会のような）は、イギリス軍の戦略を麻痺させ、東方に向かう兵員と資源の流れを非常に遅くさせる手助けをしました。

CP#10 「ペルシャ攻勢」 [PERSIAN PUSH]

このカードからの **OPS** を使用して、スペース内の新たなユニットを移動で活性化させるために選択できます。このイベントは、たとえ **AP** プレイヤーがすでに「秘密条約」をプレイしていたとしても、プレイ可能で留まります。

緒戦時、オスマンはペルシャ内の領土、特にほぼロシアの保護国又は植民地だったアゼルバイジャンを横取りするため、最小限度の部隊で最大の努力を行いました。トルコ軍はスジ・バラク [Suj Balak] を通して進入し、小部隊でタブリーズ [Tabriz] を占領したものの、ロシア軍が戻ってきたとき即座に逃走しました（ティフリス [Tiflis] を「守る」ために失敗した退却を停止した後で）。当初トルコ軍は、中立ペルシャの主要部分に分け入らず、ロシア軍確保エリアのみですーロシアの侵入者からペルシャの国土を解放することで評判となりました。

CP#11 「ティフリスの守り」 [SAVE TIFLIS]

このイベントに従って退却できないユニット（例えば、黒海の港湾内で包囲された **RU** ユニット）は退却する必要がなく、それを行うことに失敗しても悪い結果を被りません。これは任意の撤退で、砲撃下の退却を強制されません。

たとえエンヴェルの1914年における雪山を通しての攻撃が惨めな失敗だったとしても（2個軍団壊滅の結果）、ティフリスのロシア軍司令官はパニックに陥りました。戦闘の真っ最中にトルコ軍が突破することを恐れ、全自軍部隊にティフリスへ向けて退却することを命じました。ユデーニチ将軍のみが持ち場を確保してトルコ軍の前進を退け、ロシア軍の退却を完全にこっけいなものにしました。この結果、ロシア軍司令官は更迭され、ユデーニチはコーカサス戦域司令官に登用されました。もっともな話です！

CP#12 「スエズの解放」 [LIBERATE SUEZ]

CP プレイヤーは、エジプト内の **AP** ユニットの攻撃するため2 **OPS** を使用しなければならず、さもなければこのカードをプレイできません。

ジェマル・パシャは、エンヴェルの主要なライバルの一人でした。ジェマルはダマスカスを根拠地にシリアーパレスチナ内の全オスマン部隊を統率し、半独立王国を建国しました。1915年1月、ジェマルはスエズ運河の占領とエジプトのムスリム蜂起を期待して、エジプトに対する早期攻勢を発動しました。彼はシナイ砂漠を越えて5個師団を送ることに成功し（至難の業）、イスマイリア [Ismailia] 近郊で運河を渡って攻撃しました。この攻撃は、大部分がそこに駐留する少数のインド軍部隊の警戒により、完全に失敗しました。少数のトルコ軍部隊は、この目的のためにシナイ砂漠を越えて持ってきた浮橋を使用して運河を渡りましたが、圧倒されて容易に打ち負かされました。

CP#13 「汎トルコ主義」 [PAN-TURKISM]

明確化—このカードのプレイ前に、聖戦叛乱のためにサイを振ることはできません（たとえ、**CP** ユニットが各聖戦叛乱国内に **CP** ユニットの最初に移動させて、フリーのサイ振りを得たとしても）。

何世紀にも亘って、オスマン帝国はその境界内の多様な民族と宗教を融合させてきました。エンヴェルの下で、青年トルコ党はトルコ民族の覇権を主張したイデオロギーを強調し、トルコ人がペルシャを含む近東と中央アジアで自らの覇権を再確認するというヴィジョンを提唱しました（もちろん、オスマンのリーダー・シップ下で）。このような政策は、オスマン帝国内の民族集団、特にアルメニア人（ギリシャ人やアラブ人も）への対処を厄介にしました。したがって、この政策は、トルコ民族の一体化を促進する手助けをしただけでなく、オスマン帝国の崩壊にも貢献しました。

CP#14 「インドの暴動」 [INDIAN MUTINY]

驚くべきことに、オスマンとドイツは、インドの解放を扇動するために力を注ぎました。その努力には、合衆国からインドの叛乱軍への武器の密輸を含みます。これらの武器は、イギリス諜報機関に

よって公海上で拿捕されました。ドイツは、いくつかのインド部隊の間で暴動を起こさせることに成功しかけたが、優秀なイギリス諜報機関によって鎮圧されました。それにもかかわらず、インド人のナショナリズムの炎が燃え上がり、中欧列強は、結局はインドからイギリスを追い出したナショナリズムの炎を揺さぶったこととなります。

CP#15 「ジェマル・パシャが秘密結社を弾圧」 [DJEMAL CRUSHES SECRET SOCIETIES]

ジェマル・パシャは、トルコの指導者で最も影響力を持った3人の1人です。青年トルコ党の革命運動を指導し、1908年にスルタン政府の支配を奪いました。第一次世界大戦中、ジェマルはシリア・パレスチナで第4軍を担当し、そこでアラブ民族主義者の運動を情け容赦なく弾圧しました。アラブ人を平等な立場で（又は名誉に基づいて）扱うことができない彼の無能又は不本意は、アラブ人の大部分がオスマンの支配を逃れる欲求を提供し、それは直接アラブを叛乱に導きました。

このカードは、オスマンがエジプト内に実質的なスパイ網を持っていた事実もあらわします。このスパイ網は、特に戦争の序盤は極めて活動的でした。

CP#16 「コンスタンティノス王」[KING CONSTANTINE]

ドイツ皇帝の妹と結婚したコンスタンティノス王は、中立に留まる間、ドイツの主張に寛大で好意的に見えました（少なくとも、王はドイツに腹を立てることはなく、ドイツ軍が勝利すると見込んでいました）。ギリシャ首相ベニゼロスが連合軍にサロニカ上陸を誘致したとき、ギリシャは連合国の武力統制下に投げ込まれ、コンスタンティノスはベニゼロスに辞職を強要しました。ベニゼロスは連合国の保護下で、対抗する政府と軍事組織を樹立しました。連合軍がコンスタンティノスを国外追放してギリシャを連合国の確固たる陣営にするまで、ギリシャはAPとCPとの間で揺れました。これらの連合国の努力には、失敗したアテネ侵攻やギリシャの全面封鎖、キッチナー將軍自身の訪問を含む大きな外交努力があります。

CP#17 「ルーペル要塞の背信」[TREACHERY AT FORT RUPEL]

1916年5月、ブルガリア軍はギリシャの国境を封鎖し、ルーペル峠を防護しているギリシャの要塞に接近しました。ギリシャ軍は砲門を開き、驚いたブルガリア軍を退散させました。間もなく、ブルガリア軍は再び現れました。このとき、要塞の司令官は、砲撃を止め、武器を無傷のままに要塞をブルガリア軍に明け渡すよう指示を受けました。これをコンスタンティノス王の背信と親ドイツ感情の証しと見た連合国は激怒しました。ただし、この策略は、ドイツやブルガリアとの戦争を回避して中立に留まるギリシャの努力を捻じ曲げる結果となり得ました（結局、連合軍はサロニカの利用を認められました。なぜブルガリア軍にルーペル要塞を渡してはいけないのか？—これで道理が通るかも知れません）。

このカードは、1915年12月にブルガリア軍がドイランの強力な要塞化山岳陣地をすでに占領しており、フランス軍とイギリス軍の部隊がセルビアからギリシャへ退却していた事実もあらわします。

CP#18 「トルコ軍の増援」[YURKISH REINFORCEMENTS]

多くのアラブ人が、オスマン帝国のために軍隊に入ることを選択されました。その他は、出世のために志願して加わりました。実際、このゲームでは、オスマン陸軍の主力はアラブ部隊と考えることができます。戦争が進むにつれて、アラブ人のオスマンへの「献身」は弱まり、特にヒジャーズ [Hejaz] で開始されたアラブ人の叛乱後は顕著でした。

CP#19 「奇襲」[SURPRISE]

戦争の初期、オスマンのレジオンと部隊の動きについてのイギリス軍の情報は、全く不十分なものでした。実際、イギリス軍は優秀な敵を侮り、トルコ軍はときに奇襲を達成することができました。例えば、クテシフォン [Ctesiphon] では、オスマン軍は前線でイギリス軍の鼻先に複数の部隊を集中させました。続くイギリス軍の強襲は、不屈のオスマン軍のレンガ壁に対して行われ、結果的にイギ

リス軍は散々に打ちのめされてクートへ退却しました。

CP#20 「ジェファール・パシャ」[JAFAR PASHA]

いったんAPプレイヤーがこのカードを受け取ると、自身の手札に保持できるカードの枚数にカウントせず、戦闘カードとしてのみ使用できます。

ジェファール・パシャは、ドイツの士官学校に通ったオスマン部隊のアラブ人将校で、ガリボリの要塞化を手助けし、エンヴェル・パシャによって鉄十字章を授与しました。彼はサヌーシ [Senussi]

の叛乱（イギリスの封鎖が及ばない武器と金の密輸）を扇動するためにエンヴェルから選抜されました。次いで、ニュージーランド騎兵によって捕らえられたジェファールは、ベッド・シーツを使用してカイロの拘留所から脱出して再び捕らえられ、アラブ叛乱と連携するためアラブ人捕虜の徴兵を開始しました。結局、イギリス軍は、ジェファールにアラブ北方軍の参謀長を担当させ、彼は見事な成果を収めました。後にジェファールは、サヌーシ [Senussi] の闘いの間にニュージーランド騎兵部隊に捕らえられたときにほとんど殺されかけ、アレンビー将軍の儀仗隊によって叙勲されました！ 戦後、イギリスは彼をイラクの要職（最初が防衛相、後に首相）に置きました。誰もが彼に好感を持ちました。彼はイラク大使となってロンドンへ行き、バッキンガム宮殿に泊まり、英国の法廷弁護士になりました。ジェファールは聡明でもありました—彼はほぼ8ヶ国語を話しました。不幸にも、彼は1930年代に君主制を崩壊させたイラクの軍事クーデターを阻止しようとして殺されました。

CP#21 「航空隊」[FLIEGERABTEILUNG]

戦争後期の最終的なイギリス軍の制空権にもかかわらず、初期のイギリス空軍はこの地域では決定的に劣勢でした。加えて、ドイツは、戦争の最初の数年間にオスマン空軍の強化に協力しました（しかも成功しました）。その間、このドイツ・トルコ空軍は、質量共に近東で優勢となり、イギリス軍がトルコ軍部隊の動きについて情報を集めることを妨げる決定的な役割を演じました。

いったんトルコドイツ空軍が制空権を失うと、それは決して復活せず、以降はイギリス軍が空を支配しました。イギリス軍部隊の動きに関する情報の欠如は（英国のオスマン部隊の認識に結びつく）、トルコ軍に大きな負担を課し、ガザーベエルシェバ [Gaza-Beersheba] ラインにおけるイギリス軍の大突破を直接導きました。

CP#22 「地中海のドイツ軍潜水艦」[GERMAN SUBS IN THE MED]

ドイツ軍Uボートの投入は、地中海における制海権のバランスを変化させました。海上では、大型病院船の沈没（「ブリーマー・キャッスル」[Braemar Castle] や「ブリタニック」[Britannic] のような）を含む残虐行為が行われました。いったんドイツ軍潜水艦が地中海に存在すると、それは支配的な要素となり、連合軍の侵攻は試みられず、又は真剣に考慮されることすらありませんでした。実際、トリエステの狭い水路（潜水艦を容易に回避できました）を越えてイタリアからギリシャへ補給を運ぶ手段がなければ、連合軍のバルカン諸国内の努力は挫折又は破滅していたところでした。ドイツ軍の潜水艦部隊は、1917年には劇的に増加しました（CP イベント CP#53を参照）。

CP#23 「ペルシャにおけるドイツの陰謀」 [GERMAN INTRIGUES IN PERSIA]

コンスタンティノープルのドイツ大使（パロン・フォン・ワンゲンハイム）の手引きと「ドイツのローレンス」（ヴィルヘルム・ワスマス）指揮統率の下で、ペルシャは何年間も叛乱部族の国家に分裂して混沌状態となり、広範囲な飢饉が発生する原因となりました。強力なペルシャと同盟するというドイツの野望は、ベルリンに別の妄想を抱かせました。これには、ドイツ自体がキリスト教徒によって包囲されたムスリム国家（カイザーは、メッカを巡礼していました）であると、ムスリム部族を説得できるという極めてばかげた考えを含みます。事実、1915年にドイツ・ペルシャ同盟が締結されましたが、使用可能なペルシャ人部隊は、スウェーデンからの親ドイツ将校に率いられた7,000名のペルシャ人国家憲兵 [gendarmier]

に過ぎませんでした。このような同盟は、明らかに効力が欠けていました。

CP#24 「アフガニスタン派遣団」 [MISSION TO AFGHANISTAN]

様々なドイツの努力が行われましたが、最も有名なのは、ベルシヤでイギリス軍を回避してカーブル [Kabul] に到達した、ニーダーマイヤーとヘンティッヒに率いられた一隊の冒険行です。そこで、彼らは6ヶ月を費やして、アフガニスタン国王に英国との合意を破ってドイツ陣営で参戦するよう説得を試みました。1916年1月までに、書面合意が締結されました。ただし、国王は1つの条件に依存して行動しました。それは、ドイツ軍とトルコ軍の部隊がアフガニスタン戦士と並んで戦場に投入されるときに、同盟を活性化させるというものでした（もちろん、カイザーの確約が必要になります）。国王はそのようなまことしやかな条件が疑わしいと考えていたにもかかわらず、自身の弟である首相を含む宮廷内のドイツ支持者を宥めるためにドイツと戯れているようにも見えました。想定した同盟は起こりませんでした。ただし、国王は1919年にイギリス軍部隊によって暗殺され、第三次アングロアフガン戦争とアフガニスタンの公式な独立を導きました。

CP#25 「トルコ軍の増援」 [TURKISH REINFORCEMENTS]

戦争が継続するに連れて、トルコ軍の人的資源は完全に干上がるまで枯渇し始め、大規模な農業経済に酷い打撃を与えました。

CP#26 「トルコ軍の増援」 [TURKISH REINFORCEMENTS]

戦争中に莫大な数の軍団が編成され、当時戦場で維持される部隊を支援するための実力を超えてトルコ軍に与えられました。ただし、これらの軍団は、酷く人員が不足しているときでさえ、オスマンの軍事努力に主要な支援を提供しました。ゲームに関して、これらの軍団はたとえ軍団が減少状態で創設されても、多くの戦闘で重射撃表の使用を認めます。

CP#27 「破滅的攻撃」 [CATASTROPHIC ATTACK]

このカードは、1915年11月のバグダッド南のクテシフォン [Ctesiphon] におけるインド軍の破滅的な攻撃をあらわします。イギリス軍のタウンゼント将軍は、自軍部隊を補給線が伸びきった終端に置いていました。加えて、タウンゼントが認識していたよりも、トルコ軍は遥かに強力な陣地で増強されていました。オスマン・アラブ部隊は、インド軍がバスラ [Basra] に上陸して以来、北部への進撃を続けていました（そして、それを継続することが期待されていました）。破滅的な攻撃の後、タウンゼントは自軍部隊にクートへの退却を命じました。これらはそこで囲まれ、攻囲されました。罠にかかった部隊を救出するイギリス軍の必死の努力にもかかわらず、結局クートの兵士たちは降伏しました。このカードは、イギリス軍のオスマン部隊についての情報が、多くのイギリス軍将校にトルコ軍を容易に破ることができるという過信を抱かせた、酷い状況をあらわします。

CP#28 「死ぬことを命ず！」 [I ORDER YOU TO DIE!]

この引用は、トルコ史上最も有名なスピーチからのもので、トルコのゲティスバーグ演説に相当します。これらの言葉を述べた Mustafa Kemal 後に「アタチュルク」として知られるようになります。彼は戦後に近代トルコの父となりました。彼は軍事的才能に恵まれ、おそらくアレクサンダーのような人物を除き、この時代に例を見ない不屈の意志を持っていたと伝えられます。連合軍がガリポリに上陸したとき、ケマルは部下に海岸方面へ突進し、いかなる犠牲を払っても貧弱な防衛線を維持するよう命じ、これによって他のトルコ軍部隊が到着する時間を稼ぎました。彼はトルコの滅亡ではなく、自軍部隊が全滅することを望んで命じました。実際には、彼の部隊の多くが生き残って善戦し、イギリス/ANZAC 軍の第一波を食い止めることに成功しました。

トルコ軍がうまく聞えない又は聞わないだろうという神話は、ガリポリで消し飛びました。ガリポリのイギリス軍と ANZAC の兵士たちは、特に十分な食料と優秀な指揮を受けているときに、トルコ軍兵士たちが好敵手で優れた戦士であることを畏敬の念を持って認

識しました。

CP#29 「エンヴェール＝ファルケン＝ハイン会談」 [ENVER-FALKENHAYN SUMMIT]

1916年のファルケン＝ハインとの会見で、エンヴェールはルーマニアの侵攻を支援するためにトルコ軍部隊を直ちに送ることと、ガリシアへ完全戦力のトルコ軍1個軍団を送ることも約束しました。トルコ軍部隊は、重要な時期に東部戦線に留まり、オーストリア＝ハンガリー軍前線の大きな間隙を埋めることで、立派に任務を果たしました。明らかに、エンヴェールはトルコが中欧列強の対等パートナーとしての価値を持ち、特にドイツのパートナーであるオーストリアよりも信頼と弾力性で勝ることを証明して行っていました。

CP#30 「的確な命令」 [BULL'S EYE DIRECTIVE]

戦闘後前進して二次攻撃を行う TU/TU-A ユニットの、完全戦力で純粋な TU スタック、純粋な TU-A スタック、TU/TU-A の混合スタックでなければなりません。ただし、この前進スタックは、TU/TU-A ではないユニットを含むことができません。

1915年夏、連合軍部隊がガリポリで忙殺されている間、ロシア軍は Mus に向かって攻勢に出ました。トルコ軍は、ロシア軍に知られずに、再建された第 IX 軍団を含む部隊をこの戦域へシフトし始めました。しかも、トルコ軍は、非常に優れた部隊を集めることに成功しました。これらは、部隊を更に増強するため、Erzerm エリアさえ奪いました。Ed Erickson は自著「死ぬための命令」の中で、このことについて「困難な状況下で大量の部隊集結が秘密裏に実施された」と述べています。これらの部隊の司令官アブドゥルカリム・パシャは一連の攻撃を發動し、ユーディニッチのロシア軍を後方のマラズガート [Malazgirt] まで追いやりました。エンヴェールの支援を得て、アブドゥルカリムは自身の消耗した部隊で更に進撃を続け、エンヴェールが命名した「的確な命令」攻勢でエレスキルト [Eleskirt] に向かって攻撃しました。トルコ軍は実際にエレスキルト溪谷内に押し入りましたが、ロシア軍は反撃して補給線が伸びきったトルコ軍をほぼ包囲しかけ、マラズガートへ慌しく退却させることを強制しました。

CP#31 「ゴルリッツ＝タルノウ」 [GOLLICE-TARNOW] (戦域外の攻勢)

ガリシア（オーストリア＝ハンガリー領土）でのロシア軍部隊に対する3ヶ月間の長さの大攻勢は、ドイツのマッケンゼン将軍の指揮下にドイツ軍とオーストリア＝ハンガリー軍が共同し、ドイツ第 XI 軍の初陣でした。数週間の戦闘で、ロシア軍の戦線は多くの部分で崩壊しました。これはロシア軍部隊をガリシアの外へ退却させただけでなく、ポーランドから追い払う結果にもなりました。ゴルリッツ＝タルノウ戦役は、ロシア軍が部隊をコーカサスから抽出することと、そこへ送られる補給の縮小を強制しました。

CP#32 「ヴェルダン」 [VERDUN] (戦域外の攻勢)

フランス軍を死に至るまで出血させるためのドイツ軍の攻勢は、第一次世界大戦中の最も長く、おそらく最も流血の戦いとなりました。ファルケン＝ハインは、最終的にフランス軍が崩壊することを望み、大量のドイツ軍部隊を肉挽器の中に注ぎ込みました。彼はこう記しています。「フランスの弦は、突破点に到達した。言葉のどのような意味においても、大突破は必要ない。我々が到達した中には、フランス軍の幕僚団が持てるだけの兵士を投入することを強いられる目標があった。もしも彼らがそれを行うと、フランス軍部隊は死ぬまで出血することになるだろう。」

それに呼応して、フランス軍は、ヴェルダンからドイツ軍をひきつけるために北方のソンムで攻撃を發動するよう、イギリスに圧力をかけました。この要求に応じて、イギリス軍は近東からフランスへ多くの部隊を送りました。

明らかに、キッチナーは彼の新たな陸軍部隊をこの方法で使用するに憤慨しました。彼は損耗した他の戦闘部隊が戦争後期に強化されるときになるまで、イギリス軍を現状のまま保ちたいと望んでいました。次いでイギリスは講和条件を主張してきました。フ

ランス（とロシア）は、この可能性について非常に警戒し、もしもイギリスが公平に血を流さないのであれば、個別に講和すると脅しました！

CP#33 「ブルガリア」 [BULGARIA]

トルコとブルガリアは激しいライバルで、1913年に血みどろのバルカン戦争（これには、ヨーロッパ・トルコへのブルガリア軍の侵攻と、ブルガリア軍のアドリアノーブル要塞占領を含みます）で互いに闘ったばかりでした。ただし、2つの国は1914年8月に防護条約を締結し、トルコは代償としてブルガリアにいくらかの領土的な譲歩を行いました。

次いで、ドイツは新たな友を戦争へと導き、ブルガリアが中立に留まるか又は連合国に与することを期待していた連合国を大いに失望させました。ブルガリアの突然の参戦はセルビアの背後を突き、ドイツーオーストリア軍のベオグラードに対する強襲に合わせて行われました。以前の二度の侵攻に耐えたセルビアも、今度はほぼ直ちに崩壊しました。次いで、ブルガリア軍はギリシャ北部に進撃し、イギリス軍とフランス軍をくい止めて、ルーマニアの敗北を手助けしました。

最初は精力的なファイターだったブルガリア軍は、特にサロニカから北上してくるイギリス、フランス、セルビア、ギリシャの圧力増大により、最後には経済的、精神的に疲弊しました。オーストリアーハンガリーが崩壊し、ドイツ軍が部隊を西部戦線へシフトさせると、ブルガリア軍はバルカンで連合国の洪水を押し戻す唯一の防波堤となりました。ブルガリアの士気が遂に崩壊し、その部隊が大挙して退却したとき、戦争は終わりました。数日以内にセルビアが解放されてドイツは降伏し、ブルガリアと勝者であるサロニカからの連合国軍との間で何ら闘う理由がないことは明らかでした。

CP#34 「パルヴス、ベルリンへ」 [PARVUS TO BERLIN]

このカードがすぐにプレイされたら、APにとっては災いです。ただし、歴史的に中断するようデザインされています。もしも可能な最も早いターン（1915年春期）にプレイされ、RUプレイヤーが史実でそうだっただけ多くのVPスペースを占領したら、革命は1918年冬季—史実よりも1ターン遅く発生することになります。（ですから、もしもパヴルスが早期にベルリンへ旅行を行っても、APプレイヤーは泣くことはありません。歴史はまだあなたの側にあります！ただし、止まれ...歴史理論上は、ボリシェヴィキの側です...）

ロシアを追放されてコンスタンティノーブルで暮らしていたパヴルスは、トロツキと親密な関係になっていました。戦争がエスカレートした後、パヴルスはロシア革命の経済的な支援を確信させてくれる将校団と会うため、ベルリンへ旅しました。彼は任務のため、ドイツ人にレーニンと名乗りました。その後のパヴルスの実際の役割は小さかったものの、赤色革命で頂点に達した一連の出来事の口火を切るための功績又は避難の多くを分かち合う価値があります。

CP#35 「タウンゼント、レムノス島へ」

[TOWNSEHEND TO LEMNOS]

タウンゼント将軍は、北方のバグダッドに向かう初期のイギリス軍の進軍を指揮しました。事実、彼は最終目標を微視的に保ち、何もせずにアラビスタンで油田を守るよう命じられました。ただし、それは明らかに追加の領土確保を要求し、その領土を守るため、彼は更に領土獲得を強いられ、全てが重要な油田周辺の防衛線を拡大することの名において行われました！

メソポタミアでオスマンの防衛が崩壊すると、結局、タウンゼントは、暑さの中を行軍する以上のものを要求されないように見えたため、北進が認められました（奨励された？）。事実、トルコ軍部隊全体を追撃するためのタウンゼントの能力は、数隻の河川用船舶、一握りの部隊、1組の小型カノン砲に過ぎず、それが彼の懸念材料でした。

ところが、物事は常に表面だけでは分かりません。その他のことが明らかになっており、イラクでの成功は更に困難になり得ました

...

バグダッドの南で、タウンゼントの部隊は圧倒的なオスマン部隊に

よって圧倒され、クートへのタウンゼントの急速な退却は、ダンケルク前の大英帝国最大の敗北の1つへと導きました。

彼とその部隊が降伏した後、タウンゼントはイスタンブールへ送られ、自由に暮らすことを認められました。1918年に、青年トルコ党は彼を釈放し、彼らの代理として個別和平の交渉を試みるためレムノス島へ送りました。この会談は、実を結びませんでした。

CP#36 「アピス」 [APIS]

第一次世界大戦の開始を確信していた者がいたとしたら、それはおそらくドラグーティン・ディミトリエビッチーアピス[APIS]（「蜂」）です。セルビア軍将校で黒手組（暗殺集団）の創始者／指導者でした。アピスは、サリエヴォでフェルディナント大公を暗殺するため、学生たちに武器を持たせることを考えました。伝えられるところでは、彼は1903年にセルビア君主と女王の殺害も指図しました。

1917年に、彼は再びセルビア政府に対する陰謀を企てたとして告発され、逮捕されて公開裁判によって処刑されました。セルビア亡命政府は、アピスを支援した多数の将校も解任し、アピスの薫陶を受けた者や追従者が叛乱や暴動を起こさないことを保証するため、セルビア軍全体を解散しました。

CP#37 「トルコ軍の増援」 [TURKISH REINFORCEMENTS]

ドイツ軍の統率下で（トルコ人、特にケマルは非常に憤慨しました）、パレスチナにおけるオスマンの防衛は強化されました。

CP#38 「水不足」 [WATER SHORTAGE]

長期にわたる深刻な飲料水の不足は、特にシナイでは、イギリス軍の作戦を極端に遅くしました。ときには、この不足は、戦闘で完全な成功の瀬戸際にあっても、作戦を中止させるのに十分なほどでした（少なくとも、司令官の気持ちとしては）。このような例として、ベエルシェバ [Beersheba] でイギリス軍は、水井戸を捕獲するかさもなければその日の終わりまでに撤退を必要としました。自軍の兵士や馬の喉が渇くことを恐れて、司令官は今にも勝利しようとしていた攻撃を取り消しました。

水の必要性は、特に騎兵が含まれている場合に深刻でした。馬たちは、十分な水なしではたちまち落伍し、戦闘中は特にそうでした。

CP#39 「パシャ1」 [PASHA1]

パシャ1は、ドイツ軍がシナイのオスマン第4軍「砂漠部隊」を支援するために送った「部隊倍増者」パッケージです。その部隊を担当したドイツ人顧問（1915年にトルコ軍の破滅的なスエズ運河攻撃を計画した同じ将校）は、クレス・フォン・クレッセンシュタインでした。彼の指揮統率下に、トルコ軍は1916年に再びシナイを越えて攻撃し、再度失敗しました。

クレスはガザ [Gaza] の防衛も担当し、1917年に二度にわたってイギリス軍を阻止することに成功し、二度の敗北は直接マレイ将軍の更迭とアレンビー将軍の任命を導きました。アレンビーのガザにおける連続的な成功は、クレスのファルケンハイン将軍への交代を導き、クレスはグルジアでドイツ軍の小さな軍事任務を指揮して戦争を終え、ティフリスにドイツの旗が高く翻ることを確保しました。グルジアにAPプレイヤーを不快にさせる小さなドイツ軍ユニットが置かれる理由が分かりましたか？それはクレスです！

CP#40 「君たちを援助するために」 [TO HELP AND SAVE YOU]

永久に除去されたユニットは、プレイに復帰できません。もしもCPプレイヤーが1又は2つのSCUsのみを復帰させると1VPがかかります。CPプレイヤーは、それぞれ罰則を消費して、可能な限り多くのユニットを復帰させることができます。例えば、GE LCU、2 AH SCU、アルプス軍団、2 GE SCUは—3P罰則です（LCUについて—1VPと5SCUsについて—2VPs）。

セルビアとマケドニアにおけるブルガリア軍の防衛が崩壊し始めると、ブルガリア軍部隊は溶けてしまうか又は連合国空軍によって文字通り消滅しました。ドイツ軍は他の戦線や戦区から部隊の海輸を始め、ブルガリア軍を「支援」して「救う」ために来ていると彼

らに告げました。

現実には、ドイツ軍部隊は定員割れした継ぎはぎで、CP の防衛に真の「効力」を加えませんでした。アルプス軍団でさえ、ブルガリア軍の崩壊とベオグラードの解放をくい止めることはできませんでした。即座にウィーンへの道が広く開かれました。オーストリアーハンガリーは革命に突き進み、ドイツ軍は降伏しました。

CP#41 「タラット・パシャの内閣改造」 [TALAAT PASHA REFORMS CABINET]

エンヴェルは広範囲に及ぶ大衆の顔でしたが、青年トルコ党で最も発言力がある指導者は内務大臣タラットでした。タラットは実際に青年トルコ党の最も重要なメンバーで、その運動の中で最大派閥の指導者でした。これは、彼をトルコで最も影響力がある人間にしました。彼の改革は、敗北と大規模な経済的混乱の真っ只中でオスマン政府を安定させる助けとなりました。(興味深いことに、青年トルコ党の叛乱は、1908年にサラニカでタラットの指揮下に開始され、奇しくも1918年に青年トルコ党のドイツへの生命線を破壊したのも連合国のサラニカへの介入でした。)

CP#42 「ツァーリの兵器工場」[CZAR'S ARMORIES]

ロシア軍が崩壊するに連れ、トルコは新たにトランス・コーカサス連合国(アルメニアとグルジア)を形成することで領土内へ進出し、トルコ軍は特に Kars の要塞で兵器弾薬を捕獲しました。トルコ軍はこれらをひどく必要としていました。なぜならば、自国の弾薬と兵器工場は、長期戦の間にその努力を支えるには全く不十分だったからです。

CP#43 「混乱した命令」[CONFUSED ORDERS]

地方内の連絡は極めて貧弱で、大英帝国の部隊が命令で「混線」することも珍しくありませんでした。これは、成功した部隊の退却、砲火の下で前進に成功した部隊の支援不足、視界内に明白な目標を持たない恐ろしい砲火の前で繰り返される無意味な突撃を導きました。

CP#44 「イスラム軍」[ARMY OF ISLAM]

1918年、エンヴェルは、回教徒の解放と聖戦主義者部隊の蜂起の努力でロシア、ペルシャ、中央アジアに進撃する、純粋な回教徒軍(すなわち、ドイツ軍ではない!)の創設を試みました。実際、根本的な性質はほとんど何も達成されませんでした。イスラム軍はアルメニアへの道筋を掃討し、カスピ海の主要な石油センターであるバスラ[Basra]を占領しました。この「軍」は、実際には師団又は軍団規模で、約14,000~25,000人でした。

CP#45 「ユルドゥルム」[YILDIRIM]

ファルケンハインHQの配置は、いくらか混乱を生じ得ます。もしも「ルーマニア」イベントがプレイされていなければ、ファルケンハインHQを他のユルドゥルム・ユニットと共に置きます。もしも「ルーマニア」がプレイされており、ファルケンハインがマップ上にあると、CP プレイヤーは(自身の選択で)直ちにファルケンハインをその現在のスペースから連絡線がたどれる他のユルドゥルム・ユニットを持つスタックへ移します。もしもファルケンハインが「ユルドゥルム」のプレイ前に除去されていたら、そのHQは再出現しません。

ユルドゥルム(又は稲妻)部隊は、公式にパシャ2で示され、トルコ軍の戦闘効果を著しく増加させる「部隊倍増者」としてデザインされました。その初期の到着地は、メソポタミアから進撃するイギリス軍の目標であるバグダッドでした。ただし、パレスチナにおけるアレクサンドリアの望外の成功は、ユルドゥルムにアレppo[Aleppo]から南への迂回を強制しました。ユルドゥルムは、以前に全ドイツ軍部隊の最高司令官だったファルケンハイン将軍によって統率されていました。なんという、落ちぶれようでしょう!

ユルドゥルムの存在は、実際にはファルケンハインを困らせる以外の何ものでもなく、ドイツが試みたオスマンの軍事支配はトルコの憤慨を強めました。これは、シリアーパレスチナにおけるファルケンハインの「愚行」に対するケマルの軽蔑よりも明白ではありません。

せんでした。

CP#46 「聖戦至上」[JIHAD SUPREMACY] (仮想)

除去ボックス内の部族はマップに復帰せず、部族紛争記号に戻ることに注意してください。部族紛争記号上のユニットは、マップへ行きません。ただし、すでにマップ上で活性化している部族は、完全戦力に充当され、このアクション・ラウンド中の戦闘についてボーナスを与えられます。したがって、このカードは、もしもCP プレイヤーがマップ上に適した数の部族を持ち、多数の部族を除去ボックスから出すことを望むと、最も有効です。

このカードは、侵入者のイギリス軍とロシア軍に対する大規模な部族蜂起に資源を傾注する選択肢をCP プレイヤーに与えます。いくつかの部族は戦闘に参入し、行動を諦めてしまっている部族は再生して未来の戦闘に備えます。ただし、このカードはすでに聖戦の熱狂について十分に強力であることが要求され、CP プレイヤーが4 OPS カードと戦争状態の増加を諦めることを要求されます。史実では、この種の大規模な蜂起は戦争中に決して起きませんでした。

CP#47 「聖戦攻勢」[JIHAD OFFENSIVE] (仮想)

このカードは、総力戦中の大規模な戦略努力のためのトルコ軍結集の可能性をあらわします。実際に、1917年にトルコ軍はこの種の大攻勢(ユルドゥルム部隊を使用する)のためアレppoに軍事物資を集積しましたが、アレppoの軍事物資集積所は爆破されました。この件に英国諜報機関が何らかの関わりを持っていたかどうかは、実際のところ謎です。

CP#48 「ロバートソン」[ROBERTSON] (仮想)

事実上、イギリスにおいて、フランス国内の戦争に焦点を置くことを望む西方主義者と、戦争を終わらせる最良の方法はトルコを打倒してロシアを援助し、セルビアを通過北進してオーストリアーハンガリー帝国内へ進撃することだと考える東方主義者との間で長期間の討議が行われました。イギリス陸軍総司令官ロバートソンは、この件でロイド・ジョージと争いました。長年の東方主義者だったロイド・ジョージは、首相就任後遂に戦争努力を東方へ傾け始めました。やがて、フランスへ焦点を当て続けるロバートソンの努力が余りにも目障りになったため、ロイド・ジョージは彼を罷免しました。このカードは、もしも東方でのイギリスの努力が悪化し、そこへ送られた人員と物資が浪費されたことが「証明され」、それ故ロバートソンが強化されて彼がロイド・ジョージとの確執に勝利することを認めていたら何が起きていたかを仮想するものです。もしもこれが起きていたら、疑いなくロバートソンは近東の「サイドショー」から撤退を開始し、フランスに全力を注いでしょう。

CP#49 「ベルリンーバグダッド鉄道」[BERLIN-BAGHDAD RAILROAD]

ゲームの時期には、この兵站欠乏はオスマン帝国の未開地域内で大規模ユニットを補給するプレイヤーの能力は厳しく拘束され、これらの地域とトルコ現地間で鉄道によって多数の部隊を移動させることを不可能にします。

戦争開始前、ドイツはオスマン帝国をドイツの奥地新植民地に変換させる途上で、メソポタミア地方で灌漑と農業を開拓し、同様に石油と市場への接近獲得を望みました。「過疎」オスマン地方へのドイツ人の移民も考えていました。

ベルリンーバグダッド鉄道の建設は、この戦略的計画の主要な部分でした。この鉄道が完成すれば、同じ目的地へイングランドから船で海輸するイギリス軍部隊よりも、ドイツ軍部隊がより迅速にペルシャ湾へ到着することを認めます。

アダナ地域内(トルコが地中海沿岸でシリアに出会う場所)では、タルスス[Tarsus]山脈を通過するトンネルを完成させるために2つの大規模工事計画が要求されました。これらのトンネル工事は戦争初期の何年かを通して継続され、最終的に完成したのは1917年で、シリアーパレスチナとアラビアからアナトリア(トルコ)を結びました。鉄道はメソポタミアに向けても伸ばされましたが、鉄道を完成させるために要求された時宜に適った資源は、決して使用可能になりませんでした。

CP#50 「皇帝の戦い」 [KAISERSCHLAHT] (戦域外の攻勢)

この 1918 年春の西部戦線におけるドイツ軍の大攻勢は、イギリスとフランスを戦争の外へ追い出すための最後の大きな努力でした。両陣営の人的資源の大量損失は、中東に駐留していた部隊（特に第 52 と第 74 師団）の撤退をイギリスにもたらししました。

CP#51 「トルコ軍の増援」 [TURKISH REINFORCEMENTS]

私の印象では、左翼集団は大部分がダマスカス〜ヒジャーズ鉄道周辺のラインを警備するために機能しているユニットを継ぎ接ぎしたものです。トルコ軍は、新たな何かを創出しなければならない小数ユニットの再編に極めて適していました。

CP#52 「コーカサス軍の再編」 [CAUCASIAN ARMY REFORMS]

トルコ軍は兵員不足部隊の再統合を特に採用し、結果として強力な組織になりました。このイベントは、ロシアに面して酷い損害を出した部隊を再編するための大きな努力をあらわし、結果として部隊を強化して（労せず）に 結束を高めました。

CP#53 「無制限潜水艦戦」 [UNRESTRICTED SUBMARINE WARFARE]

AP ユニットがアテネに補給をたどれる例外は、これらのユニットによるイタリアからアドリア海を通過してアルバニアとギリシャへの補給ルートへのアクセスにより、ドイツ軍潜水艦の優位性を効果的に無力化していることをあらわしています。

連合国の戦意を挫く努力、特に英国を餓えさせて屈服させるべくドイツ軍は潜水艦戦に回帰し、1917 年冬に大規模に行いました。こ

の決定は、アメリカ軍を戦争に押しやる一要因となりました。

CP#54 「ユルドゥルム攻勢」 [YILDIRIM OFFENSIVE] (仮想)

ドイツが最初にアレppoでユルドゥルム（稲妻）部隊を創設したとき、メソポタミアとバグダッドの奪回が運命づけられました。ただし、ガザーベエルシェバにおけるアレンビーの突然の突破は、ユルドゥルム部隊を時期尚早に南へ送ることをもたらししました。

もしもユルドゥルムを大規模な戦闘部隊に合体することができていたらより強力に使用でき、中東における AP の努力を効果的にぐらつかせることが可能でした。このカードは、これらのユニットについてのドイツ・オスマン軍の希望をあらわし、大規模な資源の消費もあらわします。

CP#55 「イギリスの戦争疲労」 [BRITISH WAR WEARINESS]

中東とバルカンを、戦争が決められなければ「ならない」主要戦域—西部戦線から完全に逸脱したサイドショーと見なす者が多くいました。チャーチルとロイド・ジョージを含むその他の者は、最少のコストで最大の成果は地中海沿岸において上がると考えました。

1915 年に事態が悪いから最悪へ向かうに連れ（ガリポリからの撤退とクートの降伏）、中東から西部戦線への重大な部隊再配置が行われ、これには ANZAC 部隊の大部分とインド軍の一部を含みました。実際、バルカンへは控えめな関与が行われましたが、そのイギリス軍部隊は長期的に防御を維持するよう命ぜられ、主にフランス軍からの不満を抑えるためにのみギリシャに存在しました！

英国内の重要な声は、バルカンとトルコにおける戦争からの撤退を要求し続けました。最終的には、もしも国内の圧力が高まると、中東に関与するイギリスの支援は、トルコとの個別休戦に減少していた可能性があり—さもなければこのカードは仮説を立てます。

カードの歴史と注釈—AP

AP#1 「ロシア—イギリス軍の強襲」 [RUSSO-BRITISH ASSAULT]

ペルシャ湾橋頭堡上のインド軍ユニットは、ファオ [Fao] 侵攻の「D 部隊」先遣隊です。バーレーンの島嶼基地にある歩兵ユニット（「D 部隊」の残り）は、「ロシア—イギリス軍の強襲」のプレイで移動しません。D 部隊の最後の旅団は、途上であって後で到着しました。D 部隊の先遣隊は、クウェート（シャイバ [Dhaiba] を通して前進するための準備ができています）、アーバーダン [Abadan]（バスラ [Basra] を攻撃できます）、ファオ（要塞を破壊してバスラのトルコ軍ユニットを攻撃できます）へ移動できます。

ドイツ戦艦ゲーベンをコンスタンティノープルに避難させることをトルコが認めると回答し、ゲーベンがトルコの中立性を盾にロシア沿岸を砲撃したため、ロシア帝国と大英帝国は1914年11月初旬にトルコに宣戦布告しました。ロシアとイギリスが宣戦布告後直ちに攻勢を意図していることは明白でした。11月1日、インド軍はファオに上陸し、時代遅れの要塞をたちまち制圧し、アーバーダンとバスラへ進出しました。11月3日、イギリス軍はダーダネルスに散漫な砲撃を実施しました。11月5日、ロシア軍はコーカサスへ侵攻し、キュピュリュキョイ [Koprukoy] でトルコ第3軍を攻撃し、続いてヴァン [Van] に向かう作戦を行いました。

注釈：ペルシャ湾から直接クウェート又はアーバーダンへの選択侵攻は、イギリスの湾内での潜在的側面機動の実施をあらわします。クウェートは、現状ホッラムシャフルのシャイフ（アラビスタン）で親イギリスでした。史実で、イギリス軍はクウェートのウム・カスル [Umm Qasr] に上陸したと見なされました。東への上陸は何も考えられていなかったようです。アーバーダン東の海峡は、多数の船舶を扱うには浅すぎました。ただし、ゲーム・プレイにおいては、イギリス軍がバンダレ・マーフシャフル [Bandare Mahshahr] の多数のイラン港湾が生じるアーバーダン東の地域を通過して直接アラビスタンへ侵攻できた僅かの可能性を持つと見なしました。

その都市又は町は、長い歴史を持つ古代の港で、その潜在性を向上させるのが可能であることは知られていました。したがって、ゲーム・プレイの多様性のため、私どもはプレイヤーの選択肢として含めたとは言え、史実では僅かな可能性でした。イギリス軍は中央ペルシャのブーシェフル [Bushire] の港を通して部隊を登陸させることもでき、これはアラビスタンへの可能な別のルート（又はバローチスタン [Baluchistan]—現代のパキスタンからの陸路）になり得たことに注意してください。

AP#2 「ANZAC の増援」 [ANZAC REINFORCEMENTS]

この大英帝国の動員は、AP プレイヤーに重要な（おそらくは生命線とも言える）戦争状態ポイントを与える、限定戦争への重要なステップです。

オーストラリア軍とニュージーランド軍の部隊は、大英帝国の支援のため早期にエジプトへ到着し始めました。これらは、戦争を通じてこの戦域で重要な役割を演じました。実際、ガリポリにおけるANZACの役割は、オーストラリア人とニュージーランド人の国威発揚のため多くの面で重要でした。今日でも「ディガー（ANZAC兵）」は尊敬され、称えられています。

AP#3 「エジプトのクーデター」 [EGYPTIAN COUP]

エジプトとキプロスは、1914年には両方ともオスマンの統治下でしたが、実際にはどちらもイギリス軍が占領して治めていました。（イギリス軍は、1882年にエジプトを占領しました！）エジプト人君主—カディーズ—は、正確にはオスマンの総督で野心を持っていました。イギリス政府は、エジプトとキプロスの併合をあからさまに支持しましたが、キッチナーはそのような動きがエジプト人民へイギリスが約束した最終的独立を破ることに、イギリスの統治に対する潜在的な蜂起に繋がると明言しました。

開戦時、カディーズはコンスタンティノープルにおり、そこに留まりました。イギリスがオスマンに宣戦布告したとき、間もなく彼らは以後エジプトがイギリスの保護国であることを宣言し、親オス

マン・カディーズを退位させて代わりに元カディーズの叔父をその地位に据えました。キプロスも公式に併合され、イギリス軍がシリア／パレスチナに侵攻するための潜在的な島嶼基地として使用することが可能になりました。

AP#4 「沿岸砲撃」 [SHORE BOMBARDMENT]

大英帝国海軍の大型艦は、しばしばフランス軍艦を伴って沿岸周辺（スエズ運河でさえ）で移動砲台として活動しました。これは連合国勢力に与えられた限られた戦力ですが、沿岸近くの戦場で有効でした。

AP#5 「アルメニア人親衛隊（ドルジーナ）」 [ARMENIAN DRUZHINY]

戦争当初、ロシア軍内にアルメニア人部隊が公式に編成されました。より小規模な非正規部隊（ドルジーナ）も組織されました。ロシア帝国内のアルメニア人（いくらかは19世紀中にロシアがオスマン領域を獲得したときに加えられていました）は、未だにオスマン帝国内で暮らしている同胞が虐待されることを心配しました。特に、イスタンブール内で青年トルコ党による汎トルコ主義が増殖していました。したがって、これらアルメニア人は、ロシアのためではなく故郷と民族のために闘いました。

Ed Ericksonは、自著 *Order to Die* の中で「アルメニア人民族主義者の動きである『ドルジーナ』は、1915年4月14日の激しい闘いでヴァン [Van] の湖畔都市を奪取した...[ヴァンを解放するためにやって来た] ロシア陸軍のいくつかの軍には、良く訓練されて士気が高い歩兵連隊を持つ多数のアルメニア人部隊が編成されていた」（P.99）と書いています。このカードは、これらユニットの付加的動機をシミュレートします。

AP#6 「好戦的で粘り強い」 [PUGNACITY AND TENACITY]

メソポタミアにおけるインド軍は偉大な戦士で、防御では粘り強さを保持し、攻勢では積極的に押し込みました。これらは、戦争で最初の夏の暑さによる影響を無視することができ（又は強制され）、あたかも猛暑の条件に影響なしとして進撃を続けます。

AP#7 「エンヴェル、東方へ」 [ENVER GOES EAST]

明確化：各 TU の攻撃は、1 スペースに対してのみ指向しなければなりません。あるスタック内の防御側は、決して複数スペースに対する攻撃に分割することを強制されません。

オスマン政府の中枢を奪取した青年トルコ党の主要な指導者の一人だったトルコ陸軍大臣エンヴェルは、戦闘に対して熱くなる傾向がありました。1913年にオスマン政府に対して反乱軍を率いた彼は、陸軍大臣を死に追いやりました。1914年には、エンヴェル自身がその地位に出世しましたが、彼は前線指揮や総合戦略のどちらにおいても才能を発揮しませんでした。

ドイツ軍は彼を疑念の目で見ており、その軍事的才能の欠如を認識していました。実際、緒戦において、コーカサスの山岳で冬が始まると、エンヴェルは1914年にプロシアでロシア軍の大部分を挟撃撃破し、ロシアのスチームローラーがドイツ国内へ進撃することを食い止めた、タンネンベルク戦役のトルコ版を生み出す策を密かに計画しました。エンヴェルの部隊は、冬季の山岳戦の準備ができておらず（退避壕、衣服、食料の欠乏）、地形は大群が連携した強襲には不向きで、その部隊は砲兵を本国に残していくことを要求されました。これらの事実が、エンヴェルを思い留めさせることはありませんでした。凍傷と血栓がトルコ第3軍のほぼ三分の二を撃破し、事実上完全な2個軍団が壊滅しました。

AP#8 「秘密条約」 [SECRET TREATY]

1907年、イギリスとロシアは、そのライバルが呼ぶところのアジアにおける覇権争いを終結する条約を交渉しました。その初期の条約は、アフガニстанをイギリスの勢力範囲に譲り、ペルシャをロシア、イギリスの影響ゾーン、中央の中立ゾーンに分割するもので

した。この合意は、後にロシアに中立ゾーンへのアクセスを与えるべく再交渉されました。ロシア国内でボリシェヴィキが勢力を持った後、この秘密条約は公にされ、イギリスを極度に狼狽させました。中央ベルシャにおけるロシアの影響力増加は、聖戦主義者の感情に火を点け、様々な部族の蜂起に油を注ぐことになりました。

AP#9 「影響圏」 [SPHERE OF INFLUENCE]

ベルシャ北部（アゼルバイジャン）内へ通じるロシア鉄道と、その地域へのロシアの政治的、軍事的影響力は、前線背後における部隊の移動に関して大きな柔軟性を与えました。この柔軟性は、前線上の重点をシフトし、オスマン部隊の不意を突くために使用できました。

AP#10 「ロシア軍の増援」 [RUSSIAN REINFORCEMENTS]

ユーディニッチは、小規模なロシア第IV軍団を巧みに使用し、特にヴァン [Van] を通過しての進撃で、自軍の左翼を防護する任務を与えました。この軍団は、戦争を通じて重要な役割を演じました。

AP#11 「英国海軍の封鎖」 [ROYAL NAVY BLOCKADE]

緒戦において、英国海軍はトルコ帝国の封鎖を実施しました。これは、大規模なオスマン農業経済の交易を断ち切るのみならず、オスマン帝国が自国内の輸送に依存する沿岸輸送も停止させました。かくして、オスマン帝国は緩やかな経済死で滅び始めました。この経済危機は、ほぼ完全な人的資源の枯渇によって悪化しました。村落の無人化は、帝国の潜在的農業を半身不随にしました。

AP#12 「アレクサンドリア計画」 [PROJECT ALEXANDRIA] (仮想)

シリア／パレスチナにおけるフランスとイギリスの 罅迫り合いがどれほど厳しかったかということは、過小評価されるべきではありません。もしもゲームにおいてあるとしたら、イギリス軍のシリア侵攻についての VP と聖戦段階の罰則は、イギリス軍の侵攻がパリに与えたであろう政治的、アラブ人の心情的影響を過小評価しています。このカードは、その他の侵攻ができるごとく、イギリス軍の増援カードとして使用できません。

イギリス軍のシリア／パレスチナ（特にシリア）侵攻がフランスとアラブ人の大きな抗議を呼ぶとの認識にもかかわらず、イギリスはこの領域又は北のアレクサンドレッタ（トルコ軍の補給線が海岸近くを走る）への小規模侵攻を繰り返し計画し、折に触れて提唱しました。この地域への侵攻は、トルコ本土からシリア／パレスチナを断ち切ることができ、エジプトを防護できると考えられました。これはメソポタミアへの鉄道も切断し、戦後の取引における大きな手形をイギリスに与えることができます。高い政治コストと組み合わせたこの計画の軍事的な困難さは、計画が繰り返し棚上げされたことを意味します。

AP#13 「チャーチルの説得」 [CHURCHILL PREVAILS]

互いに海峡を挟んだ要塞（例えば、Seddul Bahr と Kum Kale）は、水路を更に遡る要塞を砲撃する前に両方とも破壊しなければなりません。AP プレイヤーは、ペアのどちらの要塞に対して最初にサイを振るのかを選択します。

チャーチルは、ロシアへの補給路を開いてトルコを戦争から脱落させることを期待し、ダーダネルス海峡を「通過」して大英帝国海軍をコンスタンティノープルへ送ることを強く提唱しました。彼は連合国がギリシャを参戦させ、ギリシャ軍をコンスタンティノープルへ進軍させることも望みました。ただし、ロシアは後者に賛同せず、自らを来るべき正統な保護者と任じていました。

ロシアのコカサスにおける解放の圧力もあって、イギリス政府はガリポリ侵攻に直結するチャーチルの提案にお墨付きを与え、この地域へのイギリス資源の投入が大幅に増加しました。サイドショーは主役になりましたが、任務を貫徹するために十分な資源は使用不能でした。加えて、イギリス軍司令官の適格性について、特にリーマン・フォン・ザンデルスやケマルに対しては疑問がありました。

連合軍の成功による影響は、破滅的か或いは軽微となり得ました。コンスタンティノープルに姿を見せる何隻かのイギリスとフランス

の艦船は、青年トルコ党を降伏させてしまうか、又は（より起り得ることとして）闘うための結束を強化させる可能性があります。ベストを尽くしても、イギリス軍が、トルコ軍の機雷、魚雷、CP軍の潜水艦、政治的圧力を克服してコンスタンティノープルに海軍を維持できたかどうか疑問で（事実、イギリスのコンスタンティノープル占領を妨害するため、ロシアの支援を得られるとトルコは踏んでいました!）、これら全てが組み合わされて英国海軍を外海へ向かわせました。

実際のところ、もしもコンスタンティノープルがイギリスの手に落ちたらロシアに与えるよう、1915年3月にツァーリは要求しました。しかも、信じられないことに（これは連合国の関係がいかにも悪かったかを示します）、さなければロシアがドイツと単独講和する恐れがあるため、イギリスはこれに同意しました！ ロシアとこの約束を交わした数日後、イギリスの軍艦はダーダネルス海峡の要塞に火蓋を切りました。

私どもは、AP プレイヤーがゲームの環境の中でせいぜい一時的に成功することのみを認め、1枚のカード・プレイを基準にこの戦域における戦争を空しく終わらせることからゲーマーを救いました。ただし、海上の成功は、コンスタンティノープルへの海岸線を支配し、同様に海上ルートを防護するため、キッチナーにこの戦域に更なる陸上兵力の配備を確信させると仮定しました。したがって、AP プレイヤーが獲得するいくつかのエリート・イギリス軍師団は純粋に推測の域を出ませんが、AP プレイヤーは長期に亘って感謝することになります。ロシア人にとってコンスタンティノープルの重要性は、もしもロシアがコンスタンティノープルを支配したらロシア革命が発生しないか進まない事実によって、ゲームの定義として認められます。もしも AP プレイヤーがコンスタンティノープルを占領できたら、それをロシアの支配に譲るのは正しいことなのです。

AP#14 「キッチナー」 [KITCHENER]

イギリス軍の最も影響力ある軍事司令官キッチナーはエジプトの総領事だったので、近東の事情に精通していました。彼はインドも担当し、インド陸軍の大規模な改革に成功していました。彼はときには怪しい方法で、ボーア戦争に勝利するために大きな貢献をした人物でもありました。1914年8月のイギリス訪問中、ドイツがフランスに宣戦布告した二日後に陸軍大臣に任命されました。彼は再び祖国の救世主と見なされました。

キッチナーの功績として、彼は当時の因習的な知見に直接立ち向かうとする軍事思想家でした。その精神で、彼は直ちにイギリス政府に戦争は数百万人の軍を必要とし、少なくとも3年間続くと伝えました。（当時、部隊はクリスマスまでに故郷へ帰ると誰もが考えていました。）彼はイギリスがフランスに集中し、この戦争でロシアはフランスを支援するために闘い続けるべきとも強く考えました。このようにして、彼はロシアが海外での武器や軍需品の購入を支援することで主導権を握りました。イギリスは、長年の好敵手であるドイツに次ぐ軍備を整えました。キッチナーの考えでは、近東における唯一真の軍事目標は、スエズ運河を開放し続け、インド、オーストラリア、ニュージーランドの部隊を可及的速やかにフランスへ届けることでした。ただし、もしもインド軍がアラビアで大英帝国海軍の石油供給の保護を望んだら、それは認められたでしょう（小規模で）。

彼は直ちに手当たり次第に再編を開始し、フランスとロシアがドイツ軍を降伏に追い込むまでに予備で支えることを望み、新たな軍を創設しました。やがて、イギリスは戦後の秩序を支配することになります。彼の考えは革新的だったので、政治家たちの不信は深いものがあり、明快に説得力を持って話せなかったため、多くの者が彼を常識はずれで無能な輩と考えました。

1916年、ロシアへの航海中にキッチナーが乗る船はドイツの機雷に触れ、彼は溺死しました。彼は1916年にピークとなるロシアの軍勢力創出に明確な役割を演じました。

AP#15 「グルカ兵」 [GURKHAS]

ネパールから来たグルカ兵は、イギリス軍と植民地インド軍内で長い伝統を持つ勇猛なエリート戦士でした。第一次世界大戦で彼ら

が仕えたイギリス軍将校は、次のように書いています。「空腹、渇き、負傷しても不満を口にせず耐え、最後には戦いの煙と憤怒の中に糸乱れず消えていった。勇者の中の勇者であり、命を惜しまない君たちほど信頼できる友はどの国にもいない。」

AP#16 「アラブの叛乱」[ARAB REVOLT]

戦争の勃発直後、聖戦が宣せられました。イギリスは、アラブ人を新たなカリフにすることを着手しました。長年にわたりオスマンのスルタンがカリフで、後継者又はイスラム教創始者の代理人でした。イギリスは、イスラム教の聖地は（トルコではなく）アラビアにあるので、カリフは（トルコ人ではなく）アラブ人だったに違いないと主張しました。もしもイギリス軍の復帰と共にこの変更が行われたら、当時のムスリム人口の大多数を含む大英帝国が強化されることが期待されました。

イギリスは最初に、もしもアラブ人がオスマンの君主に対して蜂起したら、戦後の独立を保証すると約束する宣伝戦を実行しました。イギリスの努力は、特にオスマンに代わってヘジャスを統治したフサイン・イブン・アリーに注がれました。フサインは、メッカのシェリフにしてエミルの両方で、ムハンマドの子孫でした。

戦争の最初の数年間、フサインは青年トルコ党が最初の機会を捉えて彼を権力の座から降ろそうと意図していることを承知しており、トルコへの忠誠と彼の正統性を維持向上させて全アラビアの統治者にも等しいカリフになることを約束したイギリスとの新たな友好を静かに観察し、釣り合いを保つ微妙なゲームを演じました。この初期において、フサインはトルコを完全に疎外することなく掌中に維持し、一方で同時にアラビアをトルコの聖域外に置きました。

1916年6月、イスラム教の最も聖なる遺物をオスマンが失ったことに端を発してアラブの叛乱が開始され、ファイサル・ローレンスの指揮下にアラブ軍がアレクサンドリアの右翼でダマスカスへ進撃しました。トルコの策源地を断つためのヒジャーズの戦争も慎重に計画されましたが、トルコ軍の補充が絶え間なく供給されたため、決してこの地域を完全に征服することは叶いませんでした。

AP#17 「連合国の結束」[ALLIED SOLIDARITY]

重要：もしも **BR-GR CND**（国家防衛軍団）が中立のサロニカ [Salonika] に進入したら、そのスペースはギリシャの中立性を破ることとなり **AP** 支配下になります。

結束の証として、様々な連合国が祖国から遥か離れた前線の責任を共有し始めました。例えば、ロシア軍はフランスへ2個旅団とギリシャへ2個を送りました。イタリア軍も1916年夏にギリシャへ1個歩兵師団を送りました。（伝えられるところでは、フランス国内のロシア軍は、フランス陸軍の叛乱を触発することを助けた反資本主義者感情について責任を負いました。）

CND は、コンスタンティノス王に敵対し、前首相ベニゼロスに忠誠を誓ったギリシャ人から編成されました。1916年秋に創設され、イギリスと前ギリシャ首相ベニゼロスに多くを負いました。コンスタンティノス王は、ベニゼロスがサロニカに連合軍を上陸させた一方でギリシャが未だに中立であったことの報復として、彼を罷免しました。次いでベニゼロスは、連合国の保護下に、サロニカに代替ギリシャ政府とその軍隊（**CND**）を組織しました。

AP#18 「ローレンス」[LAWRENCE]

アラビアのローレンスは真の伝説的人物で、カイロの陸軍情報部におけるあまり目につかない事務官からアラブ革命の巨人に成長しました。彼は1916年にファイサル王子と結託してアカバ [Aqaba] の占領を導き、そこで獲得した港湾はイギリスが現実のアラブ軍（アラブ北方軍）を装備することを認めました。ローレンスは、この砂漠部族の男に想いをはせ、トルコの鉄道に対する襲撃を指揮し、ダマスカスへの行軍中にアレクサンドリアの右翼を警護して支援しました。

AP#19 「マレイが指揮を執る」[MURRAY TAKES COMMAND]

マレイは、1916年1月にエジプト遠征軍の指揮を与えられました。彼は自身の指揮下に部隊を再編し、シナイ半島を越えてパレスチナへの門であるガザとベエルシェバへの進撃を開始しました。彼はガ

ザの堅陣に対して二度攻めて、二度とも失敗しました。

ただし、彼は自軍部隊に補給品と水を供給するため、シナイ半島を越えて鉄道とパイプラインを建設することに意を注ぎました。彼の努力なしでは、アレクサンドリアが指揮を執ってから迅速に前進することはできなかったでしょう。

AP#20 「装甲車」[ARMoured CARS]

装甲車は戦争初期に実用化されており、軽戦車又は重装騎兵として集団で作戦を行いました。皮肉にも、これらは主として英国海軍の指揮下にあつて、1個旅団と共に西方エジプトを防護していました（正に陸上軍艦！）。これらはシナイ半島の制圧に大きな役割を演じ、ルーマニアにも姿を現わしました（そこへ到着するまで、長距離の旅を経験していました！）。これらは、当初1丁の機関銃のみを装備していましたが、戦争後期には2丁の機関銃又は小口径砲さえ搭載しました。

AP#21 「捕虜は取るな」[NO PRISONERS]

いったんプレイヤーがこのカードを使用したら、相手側に渡されて机上の正面に表面を向けて保持され、**CC** として彼が使用する準備をします。机上にある間これは効果を持たず、手札に保持できる枚数に対してカウントしません。プレイヤーがこのカードの使用を望むとき、その使用を宣言して直ちにそれを相手に渡し、次いで別の戦闘でこの手順を繰り返すことができます。

第一次世界大戦では虐殺が知られていませんが、ローレンスの統率下でさえ、アラブ人兵士はオスマンの隊列を追撃している際に（彼の命令で）捕虜は取りませんでした。これは、タファ [Tafas] の村におけるオスマン軍の残虐行為への報復として繰り返行われました。ローレンスはこの出来事について書いています。「タファの恐怖から狂気が生み出され、我々は殺しまくり、あたかもその死が怒りを満たすことができるごとく、倒れた動物の頭すら吹き飛ばした。」

AP#22 「キッチンナーの侵攻」[KITCHENER'S INVASION]

備忘：このカードは、ガリポリに侵攻するために使用する必要はありません。このカードは、マップ上のいずれかの島嶼基地上に部隊を置き、いずれかの橋頭堡スペースを通して侵攻するために使用します。あるいは、**BR** 増援カードとして使用でき、無制限潜水艦戦のプレイ後でさえ、通常の増援ルールに従ってユニットが置かれます。

ガリポリ侵攻を支援することに当初気乗りしなかったキッチンナーは、最後には自ら事態を目撃するためにエゲ海へ赴きました。彼は西部戦線から追加の部隊を転用し、ガリポリ半島を遡ってスヴラ [Suvla] にもう一度上陸を試みるよう説得されました。これは部隊の大きかりな転用で、イギリス軍の希望はトルコの側面を突いて膠着状態を打破し、コンスタンティノープルへの進撃（少なくとも海上によって）を開始することでした。しかし、抵抗が軽微だったにもかかわらず、熱意に欠ける高齢な司令官の統率下で、あたかも第IX軍団の司令官はトルコ軍の増援到着を待っていたため、上陸初期の後は何ら進捗もなく侵攻は失敗しました。これは、イギリス軍がガリポリ戦役へ投じた不十分な指揮統率と、トルコ軍による正反対の行いの完璧な例でした。スヴラからの現実的な進展は図られませんでした。

AP#23 「大公、ティフリスへ」[GRAND DUKE TO TIFLIS]

エンゼリ [Enzeli] へ **SR** できる追加の騎兵ユニットは、通常の **SR** ルールに従わなければなりません。

ロシアで正にツァーリが指揮を執った後、ロシア陸軍の前任司令官だった（ツァーリの叔父ニコライ大公）は、コーカサスの全般的な指揮を執るために送られ、成功した将軍ユーディニッチが必要としなかった監視を提供しました。ただし、大公の到着は、ロシア軍がバラトフ将軍の統率下にペルシャへ進撃する結果となりました。ユーディニッチ将軍は遠征に反対しましたが、大公が説得しました。

（ユーディニッチの拒絶は、コーカサスからの資源の転用又はペルシャの中立性を守りたいという願望のどちらかが基準でしたが、私には分かりません）。

AP#24 「セルビア軍の帰還！」 [THE SERBS RETURN]

オーストリアーハンガリー帝国の広範囲に及ぶセルビアとの紛争は、世界大戦への突入をもたらしました。1年以上に亘り、セルビアは勇気を持って防衛し成功を収めました。ただし、1915年に、この国はチフスによって痛めつけられ、軍はかなり弱体化しました。1915年の秋、ドイツ軍がオーストリアーハンガリー軍の進撃を手助けし、セルビア軍の約200,000人の兵士たちはアルバニアを通過してコルブ[Corfu]島へ撤収しました。そこでセルビア軍は休息し、連合国の支援を受けて急速に戦力を再建しました。最後に、セルビア軍はギリシャへ送られ、CP軍部隊を徐々に圧迫して完全にセルビアの外に追い出す長い攻勢を開始しました。フランスとイギリスの支援でオーストリアーハンガリー侵攻の準備が整いましたが、セルビアの復讐は1918年の休戦までにはばまれました。

AP#28 「ロシア軍の増援」 [RUSSIAN REINFORCEMENTS]

第Vコーカサス軍団が創設され、ボスフォラス海峡のコンスタンティノープル外部にあるトルコ軍要塞を海から攻略する、理論上はある程度の脅威となりました。オデッサ [Odessa] に基地を置いたこの軍団は、現実的にはその任務を果たす能力を持たず、間もなくゴルリツツタルヌフにおけるCP軍の攻勢によって穿たれたロシア軍戦線の穴を塞ぐために送られました。

AP#26 「インド軍の増援」 [INDIAN ARMY REINFORCEMENTS]

ティグリス軍団は、クート [Kut] で攻囲されたイギリスーインド軍部隊の救出に失敗したにもかかわらず、ニクソン将軍の統率下で攻勢能力を著しく向上させたことをあらわします。第2インド軍団は、決して戦場で一貫した部隊として統合されませんでした。その構成部隊は、様々な場所における任務に分散されました。その最も有名な師団 (第6 [プネー Poona] 師団) は、クートで攻囲されて降伏しました。

最終的には、インド軍のほぼ600,000名の兵士がメソポタミアで従軍し、その他に100,000名がエジプトに留め置かれました。これらは勇敢に闘い、帝国に貢献しました。

AP#27 「フランスに出血してもらおう」 [LET THE FRENCH BLEED] (仮想)

そのとおり、完全な仮想ではありません。この考えは、明らかにロンドンで検討されました。フランス軍に闘いを続けさせ、イギリス軍を無傷に保とうというものです。それはキッチナーの3年ないし4年間の長期的視野に立った傾向で、戦後に強力なイギリス軍を保持するため無傷に保つことを望みました。

この議論の一環として、いくつか追加のイギリス軍師団を近東に転用することが提案されました。この政策が実行されていたら、イギリスとフランスとの関係は明白に損なわれたでしょう (したがって、+1 VP 罰則)。

事実、イギリスの政策が上で述べた方向へ傾いているとして、フランスは極めて疑い深くなっていました。かくして、パリは多かれ少なかれ直ちにイギリス軍に行動するよう主張し、さなければフランスはドイツと単独講和すると脅しました。イギリスはそれに屈し、キッチナーが予言した際限なき大損失に突き進みました。

戦闘死亡率を比較することは、興味深いものがあります。Geoffrey Jukesの東部戦線のショート・オスプレイ・ヒストリーによると、フランスは人口割合でイギリスの二倍を失いました。フランス国民の28人に1人が戦死し、比較するとイギリスは57人に1人でした (90頁を参照)。この比率は、絶対数としては1,359,000人 vs 658,000人です。これは、決してこの目的を達成するためのイギリスの政策を際立たせるものではなく、なぜフランスがときに戦意を喪失したのかを例示するものです。

AP#28 「モーデ」 [MAUDE]

IN第15歩兵師団は、攻撃側APのスペース内に手品の的に出現するわけではありません。通常の配置ルールに従って投入されます。したがって、もしも攻撃側が港湾内にあると、IN第15師団はスタッキングが認めたらそこに置くことができ、現行の戦闘で使用されます。例えば、もしも攻撃側がバスラ [Basra] にあると (しかもフ

アオ [Fao] が支配下であると)、第15師団をバスラへ投入でき、この戦闘中に使用されます (通常のスタッキング限度を受けて)。

ガリポリ近郊のスヴラ湾で師団長だったモーデは、1916年3月にその師団 (BR第13師団) と共にメソポタミアに留め置かれました。クートの陥落後間もなく (1916年4月)、彼はそこでティグリス軍団の指揮を短期間あてがわれ、1ヵ月後に戦域の指揮を与えられました。参謀総長ロバートソンは、現状維持と前進不可を命じましたが、12月までに自軍部隊の再編と増強を行いました。モーデは、クートへの攻撃を発動し、徐々に北進して1917年3月にバグダッドを占領しました。彼の増加する兵站への注目と方法 (軽便鉄道の建設を含む) は、この戦域におけるイギリスの未来を完全に買い、トルコがペルシャにその努力を結集させることを妨げました。このカードは、モーデの兵站努力によって加えられた思いがけないパンチ力と、彼の統率能力の向上もあらわします。

AP#29 「ルーマニア」 [ROMANIA]

もしも「ルーマニア」が「ユルドゥルム」 [YILDIRIM] の後にプレイされ、「ファルケンハイン HQ」 [Falkenhayn HQ] が未だにイン・プレイであると、CPプレイヤーは (自身の選択で) ルーマニアに隣接するいずれかのCP支配下スペース又は地方内へファルケンハインを置くためにフリーの1SRを獲得できます (もしもファルケンハインの現行スペースから新たなそれへ連絡線をたどることができたら)。もしもファルケンハインが「ルーマニア」のプレイ前に除去されていたら、彼のHQは再出現しません。上記の「ユルドゥルム」を参照してください。

ルーマニアは、その穀物と石油のため両陣営にとって重要で (このゲームでは2VPs)、実際に連合軍プレイヤーには多くの責務があります。ルーマニア軍は、全体的に訓練不足で、戦いよりもパレードのための軍隊でした。ただし、ルーマニアは、オーストリアーハンガリー帝国からトランシルヴァニアを奪取することに大きな望みを抱いていました。1916年8月に宣戦布告し (カイザー・ヴィルヘルムを驚愕でパニックに陥れました)、ルーマニア軍部隊はトランシルヴァニアへ易々と山岳を越えましたが、急遽到着したドイツ軍の増援によってすぐに押し戻されました。マッケンゼン将軍 (おそらく東部戦線で最も有能なドイツ軍司令官で、以前は有名な第XI軍団を指揮していました) に率いられたCP軍部隊 (大部分がブルガリア軍とトルコ軍) は南進しました。ファルケンハイン自身 (いまや勢いを失いドイツ陸軍の総司令官ではない) によって率いされたCP軍部隊は西へ向かいました。ルーマニア軍部隊は、この二重の猛攻を受ける前に迅速に後退しました。10月までに、マッケンゼンの部隊はコンスタンツァ [Constanta] にあり、一ヵ月後にはブカレスト [Bucharest] を防衛することなく撤収しました。

ロシアは、戦争の同盟国を維持することに決め、遙か北で必要とされた (しかも、この転用のために完全な成功を収めることに失敗した、1916年のブルシーロフの攻勢を強化するためより有効に利用できたはずの) 多数の部隊をルーマニアへ転進させて、ドイツ軍が新たに伸張されたロシア国境に到達することを熱狂的に妨げました。ロシア軍部隊はルーマニアを救えませんでした。ルーマニア軍が祖国の北方部分 (このゲームではマップ外) を維持する手助けをし、ドイツ軍をオデッサ [Odessa] から遠ざけました。

AP#30 「ガリポリ侵攻」 [GALLIPOLI INVASION]

備忘: このカードは、ガリポリに侵攻するために使用する必要はありません。このカードは、マップ上のいずれかの島嶼基地上に部隊を置き、いずれかの橋頭堡スペースを通して侵攻するために使用します。あるいは、BR増援カードとして使用でき、無制限潜水艦戦のプレイ後でさえ、通常の増援ルールに従ってユニットが置かれます。

当初、キッチナーは海軍力単独でダーダネルス海峡の航路を強行突破するチャーチルの計画に異を唱え、イギリス陸軍を支援に送る考えにも抵抗しました。ただし、結局は不承不承同意し、1915年2月に英国海軍支援のため、この戦域内で唯一の正規イギリス陸軍部隊である第29師団を送ることに同意しました。彼は到着しているANZAC部隊 (西部戦線が予定されていました) もガリポリへ転用

しました。連合国結束の証として（そして、おそらくはイギリス単独では容易にコンスタンティノープルを占領できなかったことを証明するため）いくつかのフランス軍師団が加えられました。

彼は大局的な見地からこの決断を行ったらしく、その後間もなくこう述べています。「オリエントにおける敗北の影響は、非常に危機的だった。もはや後戻りはできなかった。」

侵攻は1915年4月のダーダネルス海峡南のクム・カレ [Kum Kale] 地域へのフランス軍の牽制突破で開始され、一方で真の攻撃はヘレス [Helles] とガバ・テペ [Gaba Tepe] (ANZAC 入り江) で行われました。トルコ軍の抵抗が軽微だったにもかかわらず、上陸はうまく運びませんでした。連合軍は一点突破しかけましたが、ケマルは穴埋めに自軍部隊を注ぎ込み（彼の有名な「死ぬことを命ず！」発言）一サイが振られました。数ヶ月間が経過してもほとんど進捗はなく、12月に半島上の連合軍部隊は完全に撤収しました。その一因は、増大するドイツ軍潜水艦の活動のためであり、一因はセルビアの崩壊とセルビア〜ブルガリア鉄道線を介しての CP 軍増援到着が差し迫っているという情報のためであり、一因はこれら AP 軍部隊が他の場所〜ギリシャやフランス国内で必要であることが認識されたためです。

トルコ軍の大部分がイギリスの意図を欺かれたため、注意深く実施された撤収は大成しました。イギリス軍の新たな司令官が海を越えての撤収に責任を負いましたが、一人の批判者、チャーチルから多大な避難を浴びました。彼は次のように書いています。「彼は来た、見た、屈服した。」

AP#31 「ロシア軍の冬季攻勢」[RUSSIAN WINTER OFFENSIVE]

注釈：すでに攻囲された TU の要塞は、このカードによって自動的に破壊されるわけではありません。このターンに攻撃されて戦闘後前進された要塞のみが、自動的に破壊されます。

これは重要なカードです。上手に使用してください。

1916年2月、ユーディニッチ将軍は、エルズルム [Erzerum] のトルコ軍要塞の占領を大きな目標として、コーカサスの山と雪の中でロシア軍の攻勢を奇襲的に発動しました。イギリス軍がガリポリから撤収したばかりで、まだトルコは自軍部隊をそこからロシア軍の脅威に面した場所へ再配備していませんでした。代わりに、トルコ軍はメソポタミアのクート [Kut] で攻囲されたイギリス軍小部隊の撃滅に夢中になっていました。

ユーディニッチは、補給と冬季装備を備蓄し、エルズルムのトルコ軍要塞化陣地を迂回浸透する計画を立てました。ユーディニッチ軍のイギリス人軍事顧問モーガン・ブライスは、次のように報告しました。「興味深いことに、これはちょうど12カ月前にエンヴェル・パシャがロシア軍を攻撃した際【そして手痛い敗北を喫した】に採用した計画と同じ類であることに注意してほしい...【エンヴェルの】計画は、占領していた国内の自軍前進部隊への補給を保証できなかったため結局失敗した。しかし、ロシア軍はパッサン平原に沿って前進する主力前進部隊のために道路と輸送手段を必要な分与えたため、輝かしい成功を収めた。」

このカードは、冬季に敵の要塞化陣地に対して、効果的にこれを回避しながら大軍を安全に移動させるために要求される、兵站と策略の両方をあらわします。

ブライスの報告の末尾も興味深いものです。「これまで難攻不落と言われた大要塞【エルズルム】の占領は、1914年12月のエンヴェル・パシャのコーカサス進撃によってロシア軍の威信が地に落ちていたため、大陸全体に深い感動をもたらした。ただし、ダーダネルス海峡遠征は、トルコ軍にコーカサスの征服以上に憂慮すべき何かを与え、ロシア軍はエルズルムへの攻撃準備に必要な休息を取る余裕ができ、イギリス軍がメソポタミアから完全に駆逐されることから救った。」

「エルズルムの占領は、アジアでの連合軍最初の偉大な成功になった。それは東方における戦争の転回点と見なすことができた。」

AP#32 「アルメニア人の蜂起」[ARMENIAN UPRISING]

このカードは、史実のヴァン [Van] における武装蜂起と、ある程度は汎トルコ主義の政策によるアルメニア住民の不穏をあらわします。

もしも CP プレイヤーが「汎トルコ主義」をプレイしなければ、アルメニア人の蜂起は起り得ません。これは CP プレイヤーの VP を救いますが、聖戦ポイント、戦争状態ポイント、新たなユニットを高価にするので難しい選択です。CP プレイヤーは「汎トルコ主義」の回避に挑戦することがどれほど難しいかわからず、それをプレイする継続的な誘惑に通常は耐えられなくなり、大勢に屈して短期間の政治的、軍事的特典を摘み取り、長期的なコストを消費することになります！

カードの軍事的影響は、AP プレイヤーがこれをどれだけ上手に使用するかに依存して、無視され得るか又は有効になります。

「アルメニア人の叛乱」周囲のイベントは物議を醸し、これはそのような物議を解決する場所ではありません。ただし、イベントの概要には、前途に基本的事実が横たわります。

ロシア軍内に従事しているアルメニア人がいました（多くのアルメニア人がロシア国境内で暮らしていたためです）。ロシア軍がオスマン帝国内部に、武装したアルメニア人を送り出したという報告もあります。エンヴェルの汎トルコ主義政策は、帝国内の非トルコ人の文化や影響をある程度抑圧することが目的で、アルメニア人住民は特に同化又は抑圧の目標になっていた報告があります。トルコ軍はすでに脅かされたトルコ軍の補給線を脆弱にする、後背地におけるアルメニア人の蜂起を恐れていたという報告もあります。

どのような原因であれ、ヴァンにおいてアルメニア人による武装叛乱が起り、トルコにかなりの苦痛をもたらしました。ヴァンの制圧後、トルコは帝国内のアルメニア人住民の大規模移住を開始しました。多数の処刑が発生したことが報告されています。これら移住させられた人の多くは、新たな居住地又はその途上で死亡しました。意図的な虐殺行為が多数告発されましたが、トルコはこれを否定しています。

アルメニア人大量虐殺の報告は、瞬刻間に西側へ伝播しました。これはたちまち反トルコのプロパガンダ・キャンペーンにエスカレートし、「ベルギーの略奪」の反ドイツ・キャンペーンと肩を並べました。それ故、「アルメニア人の蜂起」のプレイは VP を獲得します。

AP#33 「アスキス/ロイド・ジョージの連立」

[ASQUITH LLOYD GEORGE COALITION]

戦争勃発時、アスキスはイギリスの首相でしたが、間もなくあまりにも無為無策なため、戦争を遂行して迅速に終わらせることができないとして非難されました。1915年の弾薬不足で急速に備蓄が底を尽き、特に砲兵弾薬は重要な要素でした。

権力の座にすがりつくため、アスキスは敵対者で新軍需相として弾薬危機の解決に燃えるロイド・ジョージと連立内閣を組閣しました。これは、（もしも失敗したら）危険を孕んだ役割でしたが、（もしも成功したら）大きな報酬の潜在性を含みました。ロイド・ジョージは、連立内閣の首相を務めることと弾薬危機を解決することの両方に成功しました。1916年12月、彼は首相としてのアスキスを辞職させました。

AP#34 「サロニカ侵攻」[SALONIKA INVASION]

備忘：このカードは、ギリシャに侵攻するために使用する必要はありません。このカードは、マップ上のいずれかの島嶼基地上に部隊を置き、いずれかの橋頭堡スペースを通して侵攻するために使用します。あるいは、BR 増援カードとして使用でき、無制限潜水艦戦のプレイ後でさえ、通常の増援ルールに従ってユニットが置かれます。

1914年と1915年前半のオーストリアーハンガリーによる無計画な軍事行動の後（これには、オーストリアーハンガリー軍のはかないセルビア侵攻を含みます）、結局ドイツは始末をつけることに決め、セルビアの CP 軍侵攻を先導しました。1915年10月にはブルガリアがセルビアに対して参戦しました。

フランスは、セルビアを支援するため直ちに部隊を送ることを望みました。フランスとロシアは、盟友のイギリスにそのように行うよう圧力をかけました（それはイギリスの意思に反するものでしたが、連合国の結束強化のために行われました）。初期のサロニカへの英仏軍の上陸は、親連合国だったギリシャ首相ベニゼロスによって誘致されました（彼は連合軍の侵攻を認めたことにより、ギリシャ王コンスタンティノスによって直ちに罷免されました）。

初期の英仏遠征軍は小規模で、ガリポリでの実験失敗で撤退した部隊から構成されました。その初期段階の努力は成就せず、セルビアが崩壊して英仏軍はサロニカで罫に掛かったことを知りました。サロニカ地域の強化は最優先となり、嘲笑的に「鳥かご」とあだ名されました。ドイツ軍は、これを世界最大の捕虜収容所と呼びました。

ただし、徐々に更なる部隊が到着するに連れて、特にイギリス軍がガリポリの大失敗を中断した後、サロニカの AP 軍は実力と潜在能力を育てました。これは、特にセルビアがその軍隊を再建した後、顕著でした。ロイド・ジョージは、バルカン半島の柔らかな下腹部を戦争における主要戦線と見ており、いったん彼が首相になるとサロニカ戦線に大きな努力を注ぎ、これにはフランス軍主体のオリエント軍が含まれました。最終的には、このサロニカ部隊（ギリシャ、フランス、ロシアの部隊を含む）は、CP 軍の南方側面をこじ開け、ブルガリアを戦争から脱落させてセルビアを解放し、コンスタンティノープルとウィーンへ進撃する原動力になりました。これらの出来事から数日以内にドイツは和平を請い、ロイド・ジョージが正しかったと結論付ける者もいます。—バルカン半島はドイツの側面を成功裏に突く方法で、西部戦線では決して行うことができなかったと。

AP#35 「イギリス軍の増援」[BRITISH REINFORCEMENTS]

ダンスター隊は、イギリスがバグダッドで編成してロシアの崩壊中にペルシャへ送ったエリートの自動車化部隊です。ダンスター隊（その指揮官ライオネル・ダンスターヴィルに因んで命名されました）は、海上でバクー [Baku] に送られ、トルコ軍のバクー油田接近を妨害し、ある程度更なる残虐行為を防ぐために尽力しました。イギリス軍は、都市を統治しているときに共産主義ソヴィエトを打倒することに関心がありました。バクーへの遠征は失敗しましたが、ダンスター隊は戦後のペルシャにおけるイギリスの支配確立に向けた多くの手助けをしました。

南ペルシャ・ライフル部隊は、イギリスによってシラーズ [Shiraz] で編成されたペルシャ人部隊で、一部は親 CP のスウェーデン人将校に率いられて信頼性に欠けたペルシャ人憲兵隊を置き換えたものです。この部隊は、キャッシュカイ [Qashqai] 部族を打ち負かす以外のことは何もしてませんでした。

AP#36 「インド軍の増援」[INDIAN REINFORCEMENTS]

戦争が継続するに連れて、インド軍部隊がこの地域に到着し続けました。

AP#37 「ロシア軍の増援」[RUSSIAN REINFORCEMENTS]

1916 年中、ロシアの戦争経済は弾みがつき始め、コーカサスの僻地でさえ新たな師団の装備を認めました。

AP#38 「王室航空軍団」[ROYAL FLYING CORPS]

戦争初期にはイギリス空軍はほぼ存在せず、トルコとドイツの航空兵が空を支配しました。これはイギリス軍の偵察が劣る結果となり、ときにはケテシフォンやクートの敗北のごとく、奇襲と災厄を導きました。

やがて、イギリス軍の努力は増大し、最終的には AP 軍が制空権を握りました。いったんこれが発生すると、トルコ軍とドイツ軍は貧弱な偵察に依存しなければならぬか又は存在しなくなり、目隠しして戦うことになりました。アレンビーはこの目隠しを悪用し、パレスチナとシリアでの突破を導くため、CP 軍の視野を有利に操作すらしめました。

AP#39 「戦車」[TANKS]

戦車は、近東では非常に限定的な役割を演じ、ガザーベエルシェバ国境上の戦場で限定的な効果で使用されました。砂漠は機械には不向きで、暑さは文字通り乗員を焼きました。これら 2 つの要素は、西部戦線で戦車が獲得した成功を近東では収められないことを証明しました。

AP#40 「不凍港」[WARM WATER PORT] (仮想)

オスマン戦線におけるロシアの重要な最終戦争目的は、特にペルシャでは不凍港へのアクセスと積極的に推測されます。伝えられるところ、ロシアはイギリスとの釣り合いを保つためペルシャ湾又はインド洋に港を求めました。ロシアは、黒海からの出口を担保するため、コンスタンティノープルの支配を長年求めていました。

このカードは、この重要な目標を達成することで AP プレイヤーに報酬を与え、その重要性によってロシア革命が（無期限ではなく、少なくとも一時的に）遅延されるかもしれないと推測しました。古代ビザンティウムの新たな君主にして正教会の守護者としてのツァーリは民衆の熱狂を浴び、イギリスやアメリカから多くの援助を受け取るようになったでしょう。

AP#41 「バルフォア宣言」[BALFOUR DECLARATION]

1917 年 11 月にイギリス外務大臣アーサー・ジェームズ・バルフォアによって出されたこの短い表明は、パレスチナへのユダヤ人祖国の創設をイギリスが支援する意図であることを断言したものです。次の文章が続きます。「国王の政府は、ユダヤ人がパレスチナに国家を建設することを好意的に見ており、この計画の達成を促すために全力を尽くし、パレスチナに住む非ユダヤ人社会の権利又は他の国のユダヤ人が享受する権利と政治的地位に何ら影響を及ぼさないことを理解している。」

AP#42 「クリスマスまでにエルサレムを」 [JERUSALEM BY CHRISTMAS]

このカードによるエルサレムの占領は、—3 VP シフトと—1 聖戦ポイントの結果となることに注意してください。これは非常に重要で、ゲームで真の転回点となり得ます。ただし、カードは政治的な関与もあらわします。失敗は公的な屈辱をもたらす、国家の威信が失墜します。したがって、軽く扱うようなギャンブルではありません。

プレイヤーは、その政治的宣言においてエルサレム以外の他の場所を自由に選択できることに注意してください。

1917 年、ロイド・ジョージ（いまや首相）は、クリスマスまでにエルサレムを奪取するようアレンビーに要求し、彼はそれを成し遂げました。1917 年 12 月 9 日、アレンビーは銃火を交えることなく平和裏に徒歩で都市へ入場しました。ドイツ人の観察者は、公式報告で以下のように書いています。「この事件の道徳的な意義は、軍事的重要性にすら勝った。」

以下のアレアレンビーからの公式報告も興味深いので注意してください。「オマール [Omar] のモスクとその周辺地域は、ムスリムの支配下に置かれており、[インド軍からの] マホメッド教の将校と兵士の軍事哨兵線がモスク周辺に確立されていた。」

「市政官とムスリム担当の許可なしで、ムスリムを哨兵線内に通さぬよう命令が発せられた。」

AP#43 「ロシア軍の増援」[RUSSIAN REINFORCEMENTS]

両軍団は、軍団アセット・ボックスへ行くことに注意してください。

終戦に向けて、ロシア軍は北方ペルシャのラバンダズ [Ruwandiz] 近郊で実際の軍団内にいくつかの異なる部隊を創設しました。同様に、バートフの部隊を騎兵軍団に変換しました。これらは創設が遅かったため、革命前に現実的な貢献ができませんでしたが、もしも部隊が接触を断たれていなければ、モースル [Mosul] やバグダッド [Baghdad] を一掃し、イギリスによる戦後のイラク支配の希望（大きなゲームが未だにプレイされていました）を効果的に終了させる準備ができていました。

AP#44 「バルカン諸国の戦争疲労」 [WAR WEARY BALKANS]

ブルガリアは、1912~1913年におけるバルカン戦争で、自国を背後から突いたと感じていた同盟国に復讐するために参戦しました。したがって、ブルガリアはセルビアの喉元を通り、認められるのであればアテネまで進撃していたでしょう。ブルガリアは、ルーマニアの崩壊にも喜んで貢献しました。ただし、戦争が進むに連れて実利が伴わなかったため、前線部隊を含む多くのブルガリア人たちは過酷な継戦に価値があるのか当惑し始めました。圧倒的な回答はNoでした。

ブルガリアは、バルカン戦争と世界大戦初期に極めて奮戦しましたが、セルビア、イギリス、フランスがモナスティル [Monastir] とドイラン [Doiran] で激しく圧力をかけた際、ブルガリア軍は大きく崩れて敗走しました。ドイランからの退却中の虐殺は大々的かつ圧倒的で、ブルガリア軍部隊はストルミツァ [Strumica] への道路上で航空爆撃によって消滅しました。(20世紀のクウェートからのイラク軍の運命を彷彿させます。2つの出来事は同じです。) ブルガリア軍の本国へ戻る熱意を抑えるため、ドイツ軍部隊と司令官による努力が繰り返行われましたが、その甲斐はありませんでした。

AP#45 「ギリシャ」 [GREECE]

備忘：もしもAPプレイヤーが「ギリシャ」をプレイするとき、直ちに「コンスタンティノス王」イベントがプレイされたら、「ギリシャ」イベントは無効となり、戦争状態とVPsは変化しません(ただし、両カードは、それでもアクションとしてカウントします)。「ギリシャ」カードは、ゲームから取り去られませんが、APの捨て札パイル内に置かず、そこからプレイに再登場できます。

ギリシャは協商国(連合国勢力)と同盟しましたが、振り返ってみると、当時のギリシャは中立に留まるか又は中欧列強に加わるのが現実的だったと思われます。コンスタンティノス王は、想定された勝利の日にドイツの怒りを回避することのみを望んだかもしれませんが、彼の妻はカイザーの妹であり、これは多くの人々の心に重く押し掛かっていた。

王の首相ベニゼロスは、熱狂的な親協商国派でした。セルビアの敗北を回避するため、サロニカ [Salonika] の港を英仏が使用することを支援したのは彼でした。

コンスタンティノス王によるベニゼロスの罷免は、英仏の疑惑を増加させました。これと、ブルガリア国境のギリシャ軍要塞がほとんど銃火を交えることなく降伏したことが結びつき、ギリシャの「裏切り」は協商側にとって十分な事実でした。彼らはギリシャを封鎖してアテネに侵攻し(すぐに撤退)、コンスタンティノスを懲らしめるためにキッチナーを送り、サロニカにベニゼロスを囲む半革命政府を樹立しました。

1917年6月、コンスタンティノス王が退位を強制された後、結局ギリシャは協商側に与しました。ギリシャ軍の兵士は、サロニカ戦線で英仏軍と肩を並べて闘いました。

AP#46 「アラブ兵の脱走」 [ARAB DESERTION]

戦争後期、特にアラブ人の叛乱後、オスマン帝国のために戦っている(又は並んで闘っている)多くのアラブ人は、戦闘中に脱走又は忌避し始めました。これは、多くの場合臆病の結果ではなく、オスマン帝国が終焉を迎えたという認識と、滅亡しつつある帝国のために闘って死ぬことが無意味と考えたためで、特にアラブ民族主義者がイスラムの聖地を支配し、ダマスカスに向かって進撃しているときはそうでした。イギリスがすでにメソポタミアを「解放」していた事実は、疑いなくその役割を演じました。

多くのアラブ人がオスマン帝国のために闘い続けたと言われます。大量脱走ではなく、徐々に消えていきました。

AP#47 「インド軍の増援」 [INDIAN REINFORCEMENTS]

戦争後期、インド軍はバグダッドへ進撃するために追加の軍団を組織しました。この部隊の導入は、メソポタミアにおける転換点をあらわします。バグダッドでモーデが死亡した後、メソポタミアで臨時に指揮していたマーシャル将軍によって率いられました。

AP#48 「トルコの戦争疲労」 [TURKISH WAR WEARINESS]

終戦の前に、トルコの経済は崩壊していました。人的資源は文字通り枯渇しており、オスマン帝国の指導者がこれ以上できることは、残された資源を効率的に再編するしかありませんでした。完全な師団は僅か2,000名しか持っておらず、通常戦力の20%でした。この事実にもかかわらず、オスマン軍は辛抱強く刷新され頑張っていました。国家が疲弊しているにもかかわらずです。

AP#49 「集団騎兵襲撃」 [MASSSED CAVALRY CHARGE]

1917年10月31日、アレンビー将軍の統率下に、主として砂漠乗馬軍団のショーベル将軍率いるオーストラリア兵によって史上最後の大規模な騎兵襲撃が行われました。実際に参加した部隊は、第4軽騎馬旅団でした。

砂漠乗馬軍団の騎兵は、敵戦線の突破や迂回に重要な役割を演じ続け、ときにはアレンビーの歩兵よりも遙か遠くへ進出し、真の機動戦又は電撃戦術の開始さえ思わせました。

メジドの戦いで、オーストラリア騎兵は突破して遙か前方へ繰り出し、誰よりも先にダマスカスへ到着しました。このカードがシミュレートするのは、主として後者の活動です。

AP#50 「破断界への突進」 [PUSH TO THE BREAKING POINT]

アレンビーが部下の努力を極限まで引き出す能力は良く知られています。彼は心情に強く訴える指導者でしたが、愚か者は滅多に(又は全く)容赦しませんでした。彼は前線背後の快適な場所から指揮を執るのではなく、前線に赴く司令官でもありました。事実、余りにも不在なので、彼の部下たちは互いに「ブルは不在だ!」という信号を交換するようになりました。ただし、マレイ将軍の後方からの指揮スタイル後、実際にアレンビーは自軍部隊の回復に興味を示しました。お返しに、部下たちは彼に信頼を寄せました。

AP#51 「雑囊策略」 [HAVERSACK RUSE]

もしも退却しているCPユニットが退却終了時に超過スタックになる以外の選択肢を持たなければ、除去されます。もしも軍団であると、通常のOOSルールに従って永久に除去されます。

「雑囊策略」は、近代戦におけるより輝かしい欺瞞の1つです。アレンビーの軍事情報長(マイナーツハーゲン(モリイノシシ)という珍しい名を持つ)は、アレンビーの攻撃主力を欺く計画でトルコ軍部隊の再配置をもたらし、アレンビーが意図していない場所に配備させました。「背囊策略」自体は、マイナーツハーゲンがトルコ軍戦線に向かって馬を駆け、自身が撃たれて負傷したごとく鞍から垂れ下がり、新鮮な馬の血に染まった雑囊を落しました。雑囊にはイギリス軍将校の私物(手紙やお金を含む)と、アレンビー部隊の計画書の一式を入れました。トルコ軍がこの計画を信じたのは、大部分はマイナーツハーゲンの勇猛果敢な活躍と新鮮な血にありました。

AP#52 「行軍と対抗行軍」 [MARCH AND COUNTERMARCH]

このカードは、アレンビーによって実践されたもう一つの偽情報例をあらわします。彼は自軍部隊をヨルダン河近くの宿营地まで一日中行軍させ、次いで暗闇に紛れて西方へ戻し、この過程を翌日も繰り返しました。トルコ軍のスパイは、イギリス軍部隊の大群が東に向かったと報告し、トルコ軍とドイツ軍の司令官は自軍部隊をやはり東方へ移すことで対抗しました。もちろん、これは戦線の西端を弱体化させ、実際にはアレンビーの部隊は集中しており、特に英国海軍の艦砲撃支援を要求できた西方の海岸近くを通して、容易に叩くことができました。これは、CP軍が制空権を失っていることも実証しました。航空偵察は、アレンビーが彼らを騙そうとしている事実を容易に看破したはずだからです。

AP#53 「エスペレイ」 [DESPELEY]

サライコ将軍の任命は、フランスの政策と連合国のバルカン半島への関与の変換をあらわしました。彼はギリシャの連合軍を再編し、ドイツ軍潜水艦に脅かされた地中海やエーゲ海を通してではなく、イタリアの踵からアドリア海を越えて補給品を持ち込みました。彼

が增強し、エスペレイ将軍が指揮を与えられた有力な部隊は、セルビアの奪還に大きな威力を発揮しました。このカードは、両将軍をあらわしますが、勝利をもたらしたより有名なエスペレイに因んで名称を付けました。

AP#54 「アレンビー」 [ALENBY]

このイベントは、たとえ ANA が登場できなくてもプレイできます。もしもアカバ [Aqaba] を所有していなければ、ANA は除去／補充可能ユニット・ボックス内に置かれます (AP-A RPs を使用してそこから再建可能で、シナイ又はシリア／パレスチナのいずれかの連合軍支配下の港湾に登場します)。

騎兵将校だったアレンビーは、1917 年 6 月にロイド・ジョージの選出でパレスチナ侵攻の司令官に任命され、クリスマスまでにエルサレムを占領しました。彼の経歴は他のカードの説明で多く語ったので、ここで付け加えることはあまりないようです。敢えて言えば、シリア／パレスチナにおける彼の勝利は、たとえ彼の軍から熟練部隊が引き抜かれ西部戦線に送られていたとしても起きたでしょう。アレンビーは手持ちの戦力でベストを尽くす名人で、心理戦、攪乱、欺瞞、諸兵科連合、機動戦に長けていました。

AP#55 「ロイド・ジョージが指揮を執る」 [LLOYD GEORGE TAKES COMMAND]

戦争の勃発時から、デイヴィッド・ロイド・ジョージは、フランス国内のドイツ軍塹壕の周囲（通過してではなく）で導かれる勝利方法を見つける戦略を提唱していました。彼が首相になったとき、トルコとバルカン諸国を通して中欧勢力を強襲する彼の提案は、これらドイツとオーストリアーハンガリーの脇腹でトルコを戦争から追い出す地域で、重要なことを行う軍事的権限を与えました。彼は、エジプトでイギリス軍を指揮するためにアレンビーを任命し、重要性が増すバルカンでフランス軍と連携して行動し、最後にはセルビアの解放とブルガリアの崩壊を導きました。これはドイツのトルコへの連結を断ち切り、トルコを戦争から脱落させてダーダネルス海峡を開放し、再び物資がロシアへ到着できるようになりました（ただし、これは遅すぎました）。数日後、ドイツは降伏しました。これは、幾分か西軍戦線と本国におけるドイツの損耗のためですが、大部分はオーストリアーハンガリー国内への連合国—セルビア軍の進撃に対抗するために残された部隊が存在しなかったためです。

参考文献 [FOR FURTHER READING] :

第一次世界大戦の書物はほぼ無限に存在し、それらの多くはその当時又は近い時期に書かれ、多くが当事者によって書かれました。いくつかは探すことが非常に困難ですが、その他は pdf ファイルにスキャンされてインターネットでググることができます。

以下の書物は、もしもこの戦線について真面目に学習するのであれば、欠かせないものです。

Allen and Muratoff, *Caucasian Battlefields* (Battery Press) —恐らく、第一次世界大戦 (WWI) のコーカサスにおけるトルコ—ロシア戦に焦点の大部分を当てた、入手可能な唯一の書物です。

Erickson, *Ordered to Die*—WWI のオスマン軍事に関する決定的な報告です。

The British Official Histories (Battery Press) は、極めて興味深い書物です。メソポタミアが 4 巻、ペルシャが 1 巻、エジプト／シリアが 3 巻、マケドニア（バルカン諸国）が 2 巻です。地図はどれも優れており、書物の前と／又は後の小さなポケットに入っています。

ゲームのリサーチのために使用されたその他様々な書物：

Fronikin, *A Peace to End All Peace* (Holt) —最も手軽に入手可能な WWI と近東の歴史で、これは最初に読むのに最適です。

Hopkirk, *Like Hidden Fire* (Kodansha Globe) WWI 中のペルシャ、アフガニスタン、インドにおける CP の奮闘について容易に入手できる唯一の書物です。

Carer, *National Army Museum Book of the Turkish Front 1914-18 : The Campaign at Gallipoli, in Mesopotamia & in Palestine* (Pan) —イギリス軍戦役の良一手引書です。

Cassar, *Kitchener's War* (Potomac Books) —イギリス軍視点からの良一手引書です。

Higgins, *Winston Churchill and the Dardanelles* (MacMillan)

Evans, *A Brief Outline of the Campaign in Mesopotamia 1914-1918* (Sifton)。

使用したその他の良書：

Bruce, *The Last Crusade : The Palestine Campaign in the First World War* (John Murray)

Palmer, *The Gardeners of Salonika* (Simon and Schuster)

Barker, *The Bastard War : The Mesopotamian Campaign of 1914-1918* (Dial Press)

Churchill, *The World Crisis* (Various editions)

Wakefield, *Under the Devil's Eye : Britain's Forgotten Army in Salonika 1915-1918* (Sutton)

Liman von Sandes, *Five Years in Turkey* (Battery Press)

私が使用しなかったものを含む最近のタイトル：

Woodward, *Hell in the Holy Land : World War I in the Middle East* (University Press of Kentucky)

Wilcox, *Battles on the Tigris : The Mesopotamian Campaign of the First World War* (Pen and Sword)

Strachan, *The First World War* (Penguin)