

# Pursuit of Glory (CP)

段階	No.	OPS	SR	タイトル	カード・テキスト内容説明
動員 [MOBILIZATION]	1	4	4	聖戦* (2) [JIHAD]	聖戦段階に + 3 2 ボーナスTU RPsを記録する。 もしもCPの戦争状態が8以上であるとプレイできない。
	2	2	2	新兵の徴兵* [FRESH RECRUITS]	直ちに使用するため、2 ボーナスTU RPsを受け取る。
	3	2	2	エンヴェル、コンスタンティノープルへ* [ENVER TO CONSTANTINOPLE]	1つのエンヴェルを前線へ強制的攻勢を無効にする (VP罰則はない)。APプレイヤーの手札から3枚までのカードを引き、それらを調べて元に戻す。 <b>前提条件</b> ：「エンヴェル、前線へ」が現行MO。
	4	2	2	予備役を前線へ* CC [RESERVES TO THE FRONT]	この戦闘で被った損失を補充するため (この戦闘で除去されたユニット (たち) の再建を含む)、2 ボーナスTU RPsを受け取る。 (これらのユニットは、戦闘スペース内に留まり、前進できない。) <b>戦闘の後にプレイする。</b>
	5	2	2	ドイツ軍最高司令部 CC [GERMAN HIGH COMMAND]	CAの1つの攻撃又は防御は、+ 1 DRMを受け取る。
	6	2	2	砂嵐と蚊 CC [SANDSTORM & MOSQUITOES]	砂漠又は湿地スペースの内外への、1つのAP攻撃を無効にする。 <b>戦闘後に捨て札パイルに置き、表面を向けて保持できない。</b>
	7	3	4	ゲーベン* (1) [GOEBEN]	- 2 RU RPs (負の数字にならない)。 バツミ [Batum] 砲撃：サイを1つ振る。奇数であると要塞が破壊される。 (要塞内のユニットは無傷。)
	8	3	4	ドイツ軍事顧問団* (1) [GERMAN MILITARY MISSION]	1 ボーナスTU RPを記録する。 Anatoliaと／又はGallipoli挿入マップ内のいずれかのCP支配下スペース内に4つのCP段階1塹壕を置く。
	9	3	4	議会からの糾弾 [PARLIAMENTARY INQUIRY]	このターンの残りについて、追加のBR RPsは記録できず、BR又はINのユニット (たち) を持ついかなるスペース (たち) も、活性化させるために+ 1 OPSがかかる。 <b>前提条件</b> ：BRと／又はIN LCU(s)が、除去／補充可能ユニット・ボックス内又は永久除去 (橋頭堡から撤退したLCUsを含む) のどちらかであると。 <b>「ロイド・ジョージが指揮を執る」後にはプレイ不可。</b>
	10	3	4	ペルシャ攻勢* [PERSIAN PUSH]	ユニット：1個TU-A歩兵師団 (メソポタミア内のいずれかのCP支配下スペース内へ)。コーカサス、アゼルバイジャン、メソポタミア内の1スペースを移動のために活性化させ、直ちにユニット (たち) を移動させることができる。 <b>両プレイヤーは、ここでゲームの残りについて中立ペルシャへ進入できる。</b>

動員 [MOBILIZATION]	11	3	4	<b>ティフリスの守り*</b> <b>CC</b> [SAVE TIFLIS]	<p>APプレイヤーは、アゼルバイジャン、ペルシャ、トルコ内の全RUユニットを、Tiflisへ1ヘクス近づけるよう退却させなければならない。要塞内、Yudenich HQと共にいる、合法的な退却が不可能、退却がTiflisへ近づけることが不可能なユニットは、その場に留まることができる。この戦闘で完全戦力のTU-TU-Aユニットは、通常に戦闘後前進できる。</p> <p><b>前提条件：</b>この戦闘でTU LCUがRU LCUを攻撃している。「大公、ティフリスへ」の後にプレイできない。 戦闘の退却部分の後にプレイする。</p>
	12	4	4	<b>スエズの解放*</b> [LIBERATE SUEZ]	<p>OPSのために使用する。2 OPSをエジプト内で対APユニットのために使用しなければならない（これらの攻撃に+1 DRM）。 1 TUボーナスRPを記録する。 聖戦段階に+1。</p> <p>「汎トルコ主義」もプレイされた後で、エジプト内で聖戦叛乱を認める。<b>前提条件：</b>聖戦段階が1以上。</p>
	13	4	4	<b>汎トルコ主義*(2)</b> [PAN-TURKISM]	<p>ユニット：2個TUエリート歩兵師団、1個TU騎兵師団。Opsのために使用する。 1 TUボーナスRPを記録する。聖戦段階に+1。</p> <p>CPプレイヤーは、このイベントの前に聖戦叛乱についてサイを振ることができない。 (APが「アルメニア人の蜂起」をプレイすることを認める。</p>
	14	4	4	<b>インドの暴動*</b> [INDIAN MUTINY]	<p>OPSのために使用する。このアクション・ラウンドのTUのINユニット（たち）のスタックに対する攻撃に+1 DRM。</p> <p>「汎トルコ主義」もプレイされた後に、インド内で聖戦叛乱を認める。<b>前提条件：</b>聖戦段階が9以上。</p>
限定戦争 [LIMITED WAR]	15	2	2	<b>ジェマル・パシヤが秘密結社を弾圧*</b> [DJEMAL CRUSHES SECRET SOCIETIES]	<p>このターンの残りについて、相手側プレイヤーは手札の表を向けて机上に置かなければならない。このカードをOPSのために使用する。 聖戦段階に+1。</p>
	16	2	2	<b>コンスタンティノス王</b> [KING CONSTANTINE]	<p>APプレイヤーが「ギリシャ」をプレイした直後にプレイしたら、そのカードは一時的に捨て札される（CPのプレイとしてカウントする。） そして／又は CPユニットがLarissa内にあり／又はバルカン半島内の全ての非ギリシャVPスペースがCP支配下又は中立であると、中立ギリシャはCP同盟国になる（セルビアは決して中立にはならない。）</p>
	17	2	2	<b>ルーペル要塞の背信*</b> [TREACHERY AT FORT RUPEL]	<p>全GRユニット（CNDを除く）がLamiaと／又はAthensへ移される（CPプレイヤーの選択）。DorianとFt. Rupelに隣接するCPユニット（たち）は1スペース前進でき、塹壕と要塞を無傷で占領する。</p> <p><b>前提条件：</b>ギリシャが中立である。APユニット（たち）がSalonikaに進入している。</p>
	18	2	2	<b>トルコ軍の増援*</b> [TURKISH REINFORCEMENTS]	<p>ユニット：4個TU-A歩兵師団（Damascus、Baghdad、と／又は予備ボックスへ）。 もしも「アラブの叛乱」の後にプレイされたら、ユニットは減少戦力で登場する。</p>
	19	2	2	<b>奇襲* CC</b> [SURPRISE]	<p>防御側のCPは、戦闘スペースへ1又は2個TU/TU-A師団をSRさせることができる（超過スタックはできず、陸上によってルートをとるか又は予備ボックスから来なければならない）。SRとしてカウントしない。</p> <p><b>前提条件：</b>防御側のスペースは、メソポタミア、シリア／パレスチナ、シリア内でなければならない。 「王室航空軍団」の後にプレイできない。</p>

限定戦争 [LIMITED WAR]	20	2	2	ジェファー・パシャ CC [JEFAR PASHA]	このカードは、防御側が戦闘前に1スペース退却するかー又は一戦闘結果を見た後に自身の振り直しを認める。 戦闘後、サイを1つ振る。もしも1～3の出目であると、このカードをAPプレイヤーに与え、彼がCCとして使用するまで表面で保持する。 もしも4～6の出目であると、CP捨て札パイル内に置く。
	21	2	2	航空隊 CC [FLIEGERABTEILUNG]	CPの1つの攻撃又は防御は+1 DRMを受け取る。 APが「王室航空軍団」をプレイした後に戦闘カードとしてプレイできない。
	22	3	4	地中海のドイツ軍 潜水艦*(1) [GERMAN SUBS IN THE MED]	1) このターンに東地中海又はエーゲ海によってのみ補給を引いているスペースへ、海上によるAPの増援又はSRsは不可。 2) ゲームの残りについて、AthensがAP支配下でないときは、エーゲ海を通してのみ補給を引いているAP支配下スペースを活性化させるために+1 OPS（そして、往來のためのSRに+1 SR）。
	23	3	4	ペルシャにおける ドイツの陰謀*(1) [GERMAN INTRIGUES IN PERSIA]	聖戦段階に+1。 CPペルシャ非正規ユニットを、中立ペルシャ内のいずれかのカラ又はCP支配下スペース内に置く。 中立ペルシャ内のいずれか3スペース内にペルシャ蜂起マーカーも置く。（注釈：VPスペース内に配置できる。） 前提条件：CPがBaghdadを支配する。
	24	3	4	アフガニスタン派 遣団* [MISSION TO AFGHANISTAN]	聖戦段階に+1。 「汎トルコ主義」もプレイされた後に、アフガニスタンと中央アジア内で聖戦叛乱を認める。 前提条件：聖戦段階が4以上。
	25	3	4	トルコ軍の増援* [TURKISH REINFORCEMENTS]	ユニット：5個TU歩兵師団、1個TU騎兵師団。
	26	3	4	トルコ軍の増援* [TURKISH REINFORCEMENTS]	ユニット：TU XIV、XV、XVI、XVII軍団、TU-A XVIII軍団（軍団アセット・ボックスへ）。 ユニット：1個TU歩兵師団、1個TU-A歩兵師団。 通常のルールに従い、直ちにこれらの軍団の1つを編成できる。
	27	3	4	破滅的攻撃* CC [CATASTROPHIC ATTACK]	攻撃して敗北したBR/IN/ANZスタックは、同じスペースへ1又は2スペース（APの選択）退却する。全防御ユニットは、攻撃ユニットを通過して（カラのスペースまで）4スペース前進できる。 もしも攻撃側がいまやOOSであると、攻囲下マーカーでマークし、損耗フェイズ中に除去する（もしもいまだにOOSであれば）。CPユニットは、これら攻囲下ユニットを通して補給をたどることができる。 地方又は橋頭堡内のユニットに対して使用できない。
	28	3	4	「死ぬことを命 ず！」 CC [“I ORDER YOU TO DIE!”]	防御側の純TU（TU-Aではない）のスタックは、全ての目的においてあたかも塹壕内にいたものとして扱われる。（もしもすでに段階1塹壕内にあると、あたかも段階2塹壕内として扱う。すでに段階2塹壕内にいたら更なる特典はない。）
	29	4	4	エンヴェルーファ ルケンハイン会談 *(1) [ENVER-FALKENHAYN SUMMIT]	ユニット：[BU第4軍]をブルガリア内のいずれかのCP支配下スペースへ。8 SRポイントまで使用し、TU/TU-Aユニットをバルカン諸国へSRさせる。これには、Galiciaへの1 LCUを含めることができる（18.5に従う）。 SCUsは、予備ボックス又はマップからSRできる。LCUsは、鉄道を介してマップ上のルートをとらなければならない。SRとしてカウントする。 前提条件：ConstantinopleがGaliciaまで鉄道によって連結する。

限定戦争 [LIMITED WAR]	30	4	4	的確な命令*(1) [BULL'S EYE DIRECTIVE]	OPSのために使用する。戦闘のために活性化された各スペースへ、予備ボックスから 1 TU/TU-A SCUを加えることができる（スタッキングを無視する）。このアクション・ラウンドのRUユニットに対する攻撃に+1 DRM。戦闘後前進する 1 つのTU/TU-Aスタックは、追加の 1 攻撃を行うことができる。戦闘後、超過スタックのSCUsは予備ボックスへ復帰する。
	31	4	4	ゴルリツツータルノウ* [GORLICE-TARNOW]	ボーナス+2VP。 APプレイヤーは、このボーナスを無効にするため、1 個RU軍団を一時的に取り去ることができる（東部戦線へ送る）。軍団をターン記録欄上の 4 ターン先に置く。そのターンに到達したとき、軍団アセット・ボックスへ置く。 このターンに、更なるRU RPs記録は不可。
	32	4	4	ヴェルダン* [VERDUN]	ボーナス+2VP。 APプレイヤーは、このボーナスの全て又は一部を無効にするため、この戦域から 4 個までのBR/IN/ANZ歩兵師団を永久に取り去ることができる（西部戦線へ送る）（18. 12を参照）。 このターンに、GE RPsは使用できない。 前提条件：AP LCUがAnatolia又はGallipoli内の沿岸に存在しない。
	33	5	5	中立国の参戦 ブルガリア*(2) [BULGARIA]	ブルガリアがCPに与す。 ブルガリア軍参戦セット・アップ上に列記されたCPとAPユニットをセット・アップする。
	34	5	5	パルヴス、ベルリンへ*(2) [PARVUS TO BERLIN]	ロシア革命へのカウントダウンを開始する！ ターン記録欄上のこのターンにParvusマーカーを置く。ターン記録欄上でこのターンの 4 ターン先にロシア革命マーカーを置く。「ツァーリ万歳！ ["Long Live the Czar!"] マーカーをロシア革命マーカーと同じターン上に置き、すでに得失されたRU VPについて上下に調整する（16. 4. 3を参照）。
総力戦 [TOTAL WAR]	35	2	2	タウンゼント、レムノス島へ* [TOWNSHEND TO LEMNOS]	CP自動的勝利マーカーが－1。 前提条件：統合戦争状態が32以上と「イギリスの戦争疲労」。
	36	2	2	アピス* [APIS]	1個セルビア軍を永久に除去する（CPプレイヤーの選択）。セルビア軍ユニットは、このターンに攻撃で使用できない（ただし、活性化コストにカウントする）。
	37	2	2	トルコ軍の増援* [TURKISH REINFORCEMENTS]	4 個TU-A歩兵師団（Baghdad、Damascusと／又は予備ボックスへ）。シリア／パレスチナ、シナイ内のいずれかのスペースへ 1 段階塹壕を加える。 もしも「アラブの叛乱」の後にプレイされたら、これらのユニットは減少状態で登場する。
	38	2	2	水不足 CC [WATER SHORTAGE]	勝利した攻撃側APは戦闘後前進できず、敗北した防御側CPは退却する必要がない。戦闘のサイを振った後にプレイできる。 前提条件：メソポタミア、シリア／パレスチナ、シナイで防御しているCPユニット。
	39	2	2	パシャ 1 * CC [PASHA 1]	クレス・フォン・クレッセンシュタイン この戦闘について、CPユニットは悪天候チェックを無視する。CPの 1 つの攻撃側又は防御側は、重射撃表でサイを振る。

40	3	4	「君たちを援助するために」*(1) [“TO HELP AND SAVE YOU”]	CPは、以前に取り去られたか又は除去されたAHと／又はGEユニット（現在マップ上にない）を、各LCU並びに1～3 SCUの各集団について－1 VPのコストでガリシアへ再登場させることができる。 <b>前提条件：</b> ブルガリア又はセルビア内に1 AP LCUが存在する。
41	3	4	タラット・パシャの内閣改造* [TALAAT PASHA REFORMS CABINET]	ゲームの残りについて、CPの強制的攻勢はない。（いかなる現行Mosも、VPを失うことなしで無視する。） <b>前提条件：</b> VPが10未満。
42	3	4	ツァーリの兵器工場* CC [CZAR'S ARMORIES]	コーカサス、ロシアと／又はアゼルバイジャン内のどこかにあるTUユニット（のみ）のために、直ちに4 TU RPsを使用する。 <b>前提条件：</b> ロシア革命が開始されており、この戦闘中にロシア国内のVPスペースが占領された。このカードは、前進の後でプレイできる。
43	3	4	混乱した命令* CC [CONFUSED ORDERS]	APの戦闘後前進と／又はCPの退却を無効にする（たとえ全防御側が除去されても）。 CPは直ちに1 CPユニットを防御側のスペースへ移動できる（もしもユニットが通常移動を使用してそのスペースへ到達できれば。ースタッキング限度を適用する）。 <b>前進又は後退の前、戦闘のサイ振り後にプレイする。</b>
44	3	4	イスラム軍* CC [ARMY OF ISLAM]	ユニット：TU イスラム軍HQ（コーカサス、ロシア、アゼルバイジャン、中立ペルシャにいずれかで攻撃しているTU/YU-A LCUへ）。この戦闘についてのみ、CPプレイヤーは最初に射撃してAPプレイヤーが応射する前に損害を適用する。 <b>前提条件：</b> 「汎トルコ主義」と聖戦段階が6以上。
45	4	4	ユルドウルム* [YILDIRIM]	<b>稲妻軍集団（パシャ2）</b> ユニット：3 個GE特殊歩兵（Yildirim）（ガリシアまで補給をたどれるTU補給源へ）。 もしも未だ除去されていなければ、ファルケンハインHQをYildirimユニット（たち）と共に置くこともできる。
46	4	4	聖戦至上*(1) [JIHAD SUPREMACY]	除去ユニット・ボックス内のCP部族が、部族紛争記号へ復帰する。マップ上のCP部族は、完全戦力に増加する。 このカードを、CP部族（たち）を含んでいるスペースを活性化させるためにOPSに使用する。このアクション・ラウンドは、CP部族（たち）を含んでいる全攻撃が+1 DRMを受ける。 <b>前提条件：</b> 聖戦段階が10以上。
47	4	4	聖戦攻勢*(1) CC [JIHAD OFFENSIVE]	このアクション・ラウンドの全てのTU/TU-Aの攻撃に+1 DRM。 1つのYU/TU-A攻撃は、全ての塹壕と渡河の影響を無効にできる（サイを振る前に宣言しなければならない）。 <b>前提条件：</b> 聖戦段階が8以上。
48	4	4	ロバートソン*(1) [ROBERTSON]	<b>ボーナス+1 VP。</b> APプレイヤーは、このボーナスを無効にするため、この戦域からBR/IN/ANZ歩兵の3 個師団相当を永久に取り去る（西部戦線へ送る）ことができる（18.12を参照）。 <b>CP自動的勝利マーカーを－1。</b> ゲームの残りについて、ターン毎に－1 BR RPs（負の数に行くことができる）。AP MOのサイ振りに－2（「なし」又は「RU」は「BRなし」としてカウントする）。バルカン諸国内のCP攻撃制限が終了する。 <b>前提条件：</b> 「イギリスの戦争疲労」、「皇帝の戦い」、VPが13以上。1917年冬季の前にプレイできない。



総力戦 [TOTAL WAR]	49	4	4	ベルリンーバグ ダッド鉄道* [BERLIN-BAGHDAD RAILROAD]	AdanaとAleppo近郊のTU鉄道が完成する。 いまや3個までのTU/TU-A LCUsが、各制限エリア内で機能できる (18.2を参照)。 + 1 VP。
	50	4	4	皇帝の戦い* [KAISERSCHLACHT]	ボーナス + 1 VP。 APプレイヤーは、このボーナスを無効にするため、この戦域から BR/IN/ANZ歩兵の3個師団相当を永久に取り去る(西部戦線へ送る)こ とができる(18.12を参照)。 このターンにGE RPSは使用できない。
	51	4	4	トルコ軍の増援* [TURKISH REINFORCEMENTS]	ユニット：TU-A左翼集団、1個TU-A歩兵師団。 ユニット：TU第XX & 第XXII軍団(軍団アセット・ボックスへ)
	52	4	4	コーカサス軍の再編 * [CAUCASIAN ARMY REFORMS]	マップ又は軍団アセット・ボックスから4個TU/TU-A LCUsを永久に除 去する(取り去った3個歩兵SCU毎に1LCUの撤去としてカウントでき る)。引き替えに、以下を受け取る。: ユニット：TU第1 & 第2コーカサス軍団(Anatolia、Caucasiaと/又は Gallipoli挿入マップ内のいずれかのCP支配下スペースへ)。
	53	5	5	無制限潜水艦戦 *(2) [UNRESTRICTED SUMMARINE WARFARE]	ゲームの残りについて: 1) 新たな侵攻不可(侵攻イベントをBR増援としてプレイでき る)、2) AthensがAP支 配下でないとき、東地中海を通してのみ補給を引いているAP支配下ス ペースを活性化させるため + 1 OPS (並びに内外のSRに + 1 SRポイン ト)。 - 1 VP。 前提条件：「地中海のドイツ軍潜水艦」。1917年冬季の前にプレイ不 可。
	54	5	5	ユルドウルム攻勢 *(2) [YILDIRIM OFFENSIVE]	OPSのために使用する。 このアクション・ラウンドの全てのTU/TU-Aの攻撃に + 1 DRMを加え る。 GE Yildirimユニット(たち)を含んでいる1つの 攻撃は、全ての塹壕と渡河の影響を無効にする(サイを振る前に宣言 する)。 前提条件：Constantinopleが鉄道によってGaliciaへ連結している。
	55	5	5	イギリスの戦争疲 労* [BRITISH WAR WEARINESS]	CPの自動的勝利マーカーを19に置き、ゲームの残りについて各冬季 ターンの戦争状態フェイズ中に1ずつ下降させる。 前提条件：戦争状態が28以上。