

時間マーカー前進手順

[6.1.2]

時間マーカーを前進させる、その後

- 1. プレイヤーに自分の運命デッキおよび捨て札パイルの再シャッフルを引き起こす
- 2. プレイヤーに、適用できる場合はサドンデスサイ振り判定を実施させる
- 3. 防御側は1VPを獲得する
- 4. プレイヤーに2個煙幕および2個ガスマーカーの除去を引き起こす
- 5. 時間マーカーの下増援ユニットを配置すること
- 6. プレイヤーは《塹壕構築》行動をプレイできる
- 7. 手札に戦略カードが無いプレイヤーは1枚引く

フォーメーション勝利

ポイント値

小隊	2VP
班	1VP
伝令	1VP
戦車	3VP
指揮官 (英雄不可)	1+X VP (X=指揮値)
英雄	無し

退出ポイント: フォーメーションが敵盤端から外に移動または前進して出た時に、所有側はVPを獲得する(伝令/連絡官/使者の場合、所有側盤端の外に)

除去勝利ポイント: フォーメーションが何らかの理由で除去された時に、相手側はVPを獲得する。

武器 - 全て他のマーカー類と一緒に - は、VPに値しない。

使用可能な空襲の種類

フランス軍

爆撃 (1ヘクス)	1914年: FP3 1915年以降: FP6
機銃掃射 (2隣接ヘクス)	1916年2月 以降: FP5

ドイツ軍

爆撃 (1ヘクス)	1914年: FP3 1915年以降: FP6
機銃掃射 (2隣接ヘクス)	1915年8月 以降: FP5

アメリカ軍

爆撃 (1ヘクス)	FP6
機銃掃射 (2隣接ヘクス)	FP5

使用可能な砲兵の種類

地域射撃
常時
固定弾幕/移動弾幕射撃
1915年1月以降
ガス攻撃
ドイツ軍: 1915年6月以降 フランス軍: 1915年7月以降 イギリス軍: 1915年7月以降 アメリカ軍: 参戦以降

サイの目 フランス軍支援表

2	電話 9
3	班+重機関銃
4	中尉+2個戦列兵
5	中尉+2個戦列兵
6	中尉+2個戦列兵
7	-X-
8	中尉+2個戦列兵
9	中尉+2個戦列兵
10	中尉+2個戦列兵
11	中尉+2個戦列兵
12	班+75mm砲

支援表手順:

支援表でサイ振り判定すること。

支援が駒の山から完全に用意できない場合、**X**に向けて1欄上下に動かすこと。諸氏が使用可能な増援、または増援が得られないことを意味する**X**を得るまで再度チェックすること!

-増援として受け取る中尉は、常に戦意=7の中尉である。

-フランス軍重機関銃は、1917年からオチキスである。

フランス軍命令

前進.....	x 5
空襲.....	x 2
砲兵拒否.....	x 3
砲兵要請.....	x 10
指揮混乱.....	x 4
射撃.....	x 18
重機関銃制圧.....	x 2
移動.....	x 12
攻勢.....	x 4
回復.....	x 8
潰走.....	x 2
伝令.....	x 2

フランス軍行動

待ち伏せ.....	x 5
襲撃射撃.....	x 2
砲撃.....	x 8
銃剣.....	x 2
砲口内視認.....	x 1
突撃.....	x 3
隠匿.....	x 5
反撃.....	x 5
十字砲火.....	x 4
塹壕構築.....	x 2
エラン.....	x 6
工兵作業.....	x 3
射撃(臨機射撃).....	x 18
穴に身を隠す.....	x 5
手榴弾.....	x 2
秘密配置砲郭.....	x 1
秘密配置陣地.....	x 1
秘密配置ユニット.....	x 1
秘密配置鉄条網.....	x 1
交差する機関銃.....	x 2
軽傷.....	x 2
大ガス攻撃.....	x 3
射撃技量.....	x 1
おい ドイツ野郎!.....	x 1
威力偵察.....	x 5

フランス軍運命カード

番号	命令	行動	イベント
F-1	移動	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は2個までの活性化済敵フォーメーションを制圧できる。これらのフォーメーションは諸氏の未混乱状態ユニットの1個と隣接していなければならない。	分遣隊： 諸氏は兵器を携行し、指揮官とスタックしている1個小隊に1個班を加えることができる。
F-2	移動	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	作動不良： 無作為ヘクスに最も近い兵器を故障させる、または戦車を制圧すること。
F-3	移動	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に+2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	前へ： 諸氏は1個味方ユニットを回復させる、または諸氏の降伏レベルを1上昇させることができる。
F-4	移動	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、+2を加えること。	襲撃： 指揮官とスタックしている味方良好状態ユニットから2ヘクス以内の2個敵ユニットを制圧状態にする、または1個敵ユニットを混乱させること。
F-5	移動	大ガス攻撃： ガス攻撃において、1個ユニットを混乱させる代わりに除去すること〔1915年7月以降〕。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。
F-6	移動	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に+2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	火炎： 無作為ヘクスから最も近い建物または森ヘクス内に1個火炎マーカーを置くこと。
F-7	移動	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	落伍兵： フランス軍支援表でサイ振り判定し、制圧状態で無作為ヘクス内および/または隣に使用可能なフォーメーションを置くこと。
F-8	移動	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は2個までの活性化済敵フォーメーションを制圧できる。これらのフォーメーションは諸氏の未混乱状態ユニットの1個と隣接していなければならない。	現場昇進： 1個フランス軍指揮官が熟練兵になる。
F-9	移動	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、+2を加えること。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。
F-10	移動	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	不正入手： 諸氏の支配下で1個味方除去済武器をプレイに戻すこと。
F-11	移動	突撃： 味方指揮官が存在する時、白兵戦サイ振り判定実施前にプレイすること。白兵戦サイの目に+2を加えること。	偵察： 諸氏の相手側は、1個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
F-12	移動	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は2個までの活性化済敵フォーメーションを制圧できる。これらのフォーメーションは諸氏の未混乱状態ユニットの1個と隣接していなければならない。	工兵： 諸氏は、敵フォーメーションから自由であり、同時に味方良好状態ユニットに隣接するヘクス内に1個鉄条網マーカーを置く、または除去することができる。
F-13	射撃	手榴弾： 隣接ヘクスに射撃時に、+2を加えること。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1個味方ユニットは熟練兵になる。
F-14	射撃	軽傷： フランス軍小隊が混乱しようとしている時にプレイすること。代わりに班に置き換えること。1VP喪失する。	降伏： 敵ユニットに隣接する1個混乱状態フランス軍ユニットを除去すること。
F-15	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1個を混乱させなければならない。	英雄： まだプレイにいない場合、1味方ヘクス内にフランス軍英雄を置くこと。その1個混乱状態ユニットを回復させること。
F-16	射撃	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1個砲弾痕マーカーを置くこと。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、味方未混乱ユニットに隣接する1個敵ユニットを除去すること。
F-17	射撃	工兵作業： 現在移動させるために活性化された四角付移動力のフランス軍ユニットのヘクス内または隣に1個鉄条網マーカーを除去すること。	彷徨える負傷者： 1個除去済指揮官またはユニットを選ぶこと。それを混乱状態で無作為ヘクス内、または隣でプレイに戻すこと。
F-18	射撃	敢闘精神(エラン)： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に+2を加えること。	伝令： まだプレイにいない場合、諸氏はフランス軍最高位指揮官と同じヘクス内に伝令を置くことができる。
F-19	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1個を混乱させなければならない。	指揮官招集： 諸氏の地図端部に最も近い味方指揮官を除去すること。時間欄に次のマス上にそれを置くこと。

F-20	射撃	交差する機関銃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。2個以上の作動している味方機関銃が現行の射撃攻撃に参加しているいずれかの敵フォーメーションに射程を納め、視認線を持っている場合、射撃攻撃サイ振り判定から各機関銃に対して1を引くこと。	作動不良： 無作為ヘクスに最も近い兵器を故障させる、または戦車を制圧すること。
F-21	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1個を混乱させなければならない。	移動妨害/微風： 1遮蔽未満のヘクス内の1個ユニットを制圧状態にすること。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《1》の方向に1ヘクス広がる。
F-22	射撃	敢闘精神(エラン)： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に+2を加えること。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、味方未混乱ユニットに隣接する1個敵ユニットを除去すること。
F-23	射撃	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1個砲弾痕マーカーを置くこと。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1個味方ユニットは熟練兵になる。
F-24	射撃	工兵作業： 現在移動させるために活性化された四角付移動力のフランス軍ユニットのヘクス内または隣に1個鉄条網マーカーを除去すること。	増援： フランス軍支援表でサイ振り判定すること。全ての指定されたアイテムを選び、それらを諸氏の地図端部に沿って、または諸氏が電話を得た場合は砲撃ボックス内に置くこと。
F-25	射撃	敢闘精神(エラン)： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に+2を加えること。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1個味方ユニットは熟練兵になる。
F-26	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1個を混乱させなければならない。	不正入手： 諸氏の支配下で1個味方除去済武器をプレイに戻すこと。
F-27	射撃	塹壕構築： 時間マーカー前進終了時にプレイすること。1つの味方が位置するヘクスに蛸壺を置くこと。	前へ： 諸氏は1個味方ユニットを回復させる、または諸氏の降伏レベルを1上昇させることができる。
F-28	射撃	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1個砲弾痕マーカーを置くこと。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、味方未混乱ユニットに隣接する1個敵ユニットを除去すること。
F-29	射撃	突撃： 味方指揮官が存在する時、白兵戦サイ振り判定実施前にプレイすること。白兵戦サイの目に+2を加えること。	前へ： 諸氏は1個味方ユニットを回復させる、または諸氏の降伏レベルを1上昇させることができる。
F-30	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1個を混乱させなければならない。	移動妨害/微風： 1遮蔽未満のヘクス内の1個ユニットを制圧状態にすること。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《2》の方向に1ヘクス広がる。
F-31	伝令	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は2個までの活性化済敵フォーメーションを制圧できる。これらのフォーメーションは諸氏の未混乱状態ユニットの1個と隣接していなければならない。	航空支援： 諸氏に選択の1ヘクス内の全ユニットを制圧状態にすること。
F-32	指揮混乱	工兵作業： 現在移動させるために活性化された四角付移動力のフランス軍ユニットのヘクス内または隣に1個鉄条網マーカーを除去すること。	微風： 全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《3》の方向に1ヘクス広がる。
F-33	指揮混乱	大ガス攻撃： ガス攻撃において、1個ユニットを混乱させる代わりに除去すること〔1915年7月以降〕。	前へ： 諸氏は1個味方ユニットを回復させる、または諸氏の降伏レベルを1上昇させることができる。
F-34	砲兵要請	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、+2を加えること。	逃亡兵： 無作為ヘクスを引くこと。最も近い結束状態外フランス軍ユニットを3ヘクス退却させること。
F-35	伝令	砲口内視認： シナリオの防御側のみ： 5以上の印刷火力ポイントのいずれかの武器で射撃する時に、+2を加えること。	英雄： まだプレイにいない場合、1味方ヘクス内にフランス軍英雄を置くこと。その1個混乱状態ユニットを回復させること。
F-36	指揮混乱	秘密配置ユニット： シナリオの防御側のみ： 諸氏の相手側が1枚以上のカードを捨て札にする時に、プレイすること。フランス軍支援表でサイ振り判定し、フォーメーションが無く、そして最低限1遮蔽がある配置ヘクスの隣に使用可能な増援を置くこと。	不正入手： 諸氏の支配下で1個味方除去済武器をプレイに戻すこと。
F-37	空襲	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	戦場消耗/微風： 各除去された敵フォーメーションに対して1VPを獲得する。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《4》の方向に1ヘクス広がる。

F-38	空襲	交差する機関銃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。2 個以上の作動している味方機関銃が現行の射撃攻撃に参加しているいずれかの敵フォーメーションに射程を納め、視認線を持っている場合、射撃攻撃サイ振り判定から各機関銃に対して1を引くこと。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1 個味方ユニットは熟練兵になる。
F-39	砲兵要請	敢闘精神(エラン)： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に+2を加えること。	前へ： 諸氏は1 個味方ユニットを回復させる、または諸氏の降伏レベルを1 上昇させることができる。
F-40	砲兵要請	塹壕構築： 時間マーカー前進終了時にプレイすること。1 つの味方が位置するヘクスに蛸壺を置くこと。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、味方未混乱ユニットに隣接する1 個敵ユニットを除去すること。
F-41	砲兵要請	秘密配置陣地 シナリオの防御側のみ： 使用可能である場合、1 個班とその7 5mm砲を諸氏の相手側がちょうど射撃した最低限2 遮蔽ある配置ヘクス内に置くこと。	移動妨害/微風： 1 遮蔽未満のヘクス内の1 個ユニットを制圧状態にすること。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《5 》の方向に1ヘクス広がる。
F-42	砲兵要請	秘密配置鉄条網 シナリオの防御側のみ： フォーメーションが移動または前進した1ヘクス内に鉄条網を置くこと。	情報： 諸氏の相手側の手札を見ること。諸氏は1 枚のカードを選び、それを彼の捨て札パイルに置くことができる。
F-43	砲兵要請	銃剣： 白兵戦サイ振り判定実施前にプレイし、そのサイの目に+2を加えること。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、味方未混乱ユニットに隣接する1 個敵ユニットを除去すること。
F-44	砲兵要請	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合[1 9 1 5 年1 月以降]、このサイの目に+2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1 個味方ユニットは熟練兵になる。
F-45	砲兵要請	秘密配置鉄条網 シナリオの防御側のみ： フォーメーションが移動または前進した1ヘクス内に鉄条網を置くこと。	戦場消耗/微風： 各除去された敵フォーメーションに対して1 V P を獲得する。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《6 》の方向に1ヘクス広がる。
F-46	砲兵拒否	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1 個砲弾痕マーカーを置くこと。	伝令： まだプレイにいない場合、諸氏はフランス軍最高位指揮官と同じヘクス内に伝令を置くことができる。
F-47	砲兵拒否	秘密配置砲郭 シナリオの防御側のみ： ちょうど敵射撃を受けたばかりの目標ヘクス内に、1 個砲郭を置くこと。	鹵獲書類： 相手側の手札を見て、1 枚カードを捨て札にし、その後1 個相手側秘密目標チットを明らかにすること。
F-48	砲兵拒否	敢闘精神(エラン)： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に+2を加えること。	前へ： 諸氏は1 個味方ユニットを回復させる、または諸氏の降伏レベルを1 上昇させることができる。
F-49	重機関銃制圧	軽傷： フランス軍小隊が混乱しようとしている時にプレイすること。代わりに班に置き換えること。1 V P 喪失する。	爆竹ラケット： 良好状態の1 個味方ユニットに隣接する1 個敵フォーメーションを混乱させること。
F-50	回復	敢闘精神(エラン)： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に+2を加えること。	移動射撃能力： 1 9 1 6 年5 月からのみ。駒の山からショーシャを選び、未混乱状態の味方ユニット上に置くこと。
F-51	回復	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した1 個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	偵察： 諸氏の相手側は、1 個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
F-52	回復	襲撃射撃： 移動させるために現在活性化された四角付火力がある幾つの数でも諸氏のフォーメーション/兵器で1 回の射撃攻撃を実施すること。	死亡： 1 個混乱状態フォーメーションを除去すること。
F-53	回復	突撃： 味方指揮官が存在する時、白兵戦サイ振り判定実施前にプレイすること。白兵戦サイの目に+2を加えること。	上級司令部干渉： 1 枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。
F-54	回復	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した1 個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	偵察： 諸氏の相手側は、1 個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
F-55	回復	大ガス攻撃： ガス攻撃において、1 個ユニットを混乱させる代わりに除去すること[1 9 1 5 年7 月以降]。	整備兵： 1 個戦車から制圧マーカーを除去すること； または1 個混乱状態戦車を回復すること。
F-56	前進	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	航空支援： 諸氏に選択の1ヘクス内の全ユニットを制圧状態にすること。
F-57	前進	襲撃射撃： 移動させるために現在活性化された四角付火力がある幾つの数でも諸氏のフォーメーション/兵器で1 回の射撃攻撃を実施すること。	英雄： まだプレイにいない場合、1 味方ヘクス内にフランス軍英雄を置くこと。そこの1 個混乱状態ユニットを回復させること。
F-58	前進	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1 個砲弾痕マーカーを置くこと。	分遣隊： 諸氏は兵器を携行し、指揮官とスタックしている1 個小隊に1 個班を加えることができる。

F-59	前進	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	新任務： 1個秘密目標チットを引くこと。諸氏が1枚も持っていない場合、1枚戦略カードを引くこと。
F-60	前進	手榴弾： 隣接ヘクスに射撃時に、＋2を加えること。	疲労： 敵地図端部に最も近い単一ヘクス内の全味方フォーメーションを制圧すること。
F-61	攻勢	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	分遣隊： 諸氏は兵器を携行し、指揮官とスタックしている1個小隊に1個班を加えることができる。
F-62	攻勢	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。
F-63	攻勢	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	マルセイエーズ： 1ヘクス内の全フランス軍ユニットおよび指揮官を回復すること。
F-64	攻勢	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	工兵： 諸氏は、敵フォーメーションから自由であり、同時に味方良好状態ユニットに隣接するヘクス内に1個鉄条網マーカーを置く、または除去することができる。
F-65	砲兵要請	射撃技量： フランス軍を射撃させる時に、＋2を加えること。	航空支援： 諸氏に選択の1ヘクス内の全ユニットを制圧状態にすること。
F-66	重機関銃制圧	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。
F-67	砲兵要請	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は2個までの活性化敵敵フォーメーションを制圧できる。これらのフォーメーションは諸氏の未混乱状態ユニットの1個と隣接していなければならない。	電話線切断： 諸氏の相手側の電話を故障させること。
F-68	回復	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、＋2を加えること。	襲撃： 指揮官とスタックしている味方良好状態ユニットから2ヘクス以内の2個敵ユニットを制圧状態にする、または1個敵ユニットを混乱させること。
F-69	潰走	銃剣： 白兵戦サイ振り判定実施前にプレイし、そのサイの目に＋2を加えること。	マルセイエーズ： 1ヘクス内の全フランス軍ユニットおよび指揮官を回復すること。
F-70	回復	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	作動不良： 無作為ヘクスに最も近い兵器を故障させる、または戦車を制圧すること。
F-71	潰走	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	偵察： 諸氏の相手側は、1個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
F-72	指揮混乱	おい ドイツ野郎！ 《アンブロワーズ、手榴弾！ 急げ！》	火炎： 無作為ヘクスから最も近い建物または森ヘクス内に1個火炎マーカーを置くこと。

戦略カード

FS-1	航空偵察	前進砲兵観測員である砲兵要請命令として使用すること。これは1つの命令として数える —または— 以下の1つを選ぶこと： 1) 敵の保持する戦略カードを捨て札にし、各プレイヤーに引かれる予定の次のカードを密かにみること。 2) ディスプレイ上の全ての敵備忘用カードを除去し、捨て札にすること。 3) 2枚の新しい戦略カードを引き、1枚を残し、残りを戦略カードデッキの一番下に戻すこと。 1回のサイ振り判定に+1を加えること。
FS-2	制空権	1 敵空襲命令を無効にすること。 —または— 諸氏の手番に、2回連続する空襲命令を仕掛けること。それらは命令として数えられない。 1回のサイ振り判定に+1を加えること。
FS-3	対ガス戦略	1916年以降のみ。 ゲームの残り期間、どの味方フォーメーションもガスが原因で混乱しない。 **備忘用カードとして残すこと** 1回のサイ振り判定に+1を加えること。
FS-4	襲撃	移動命令と一緒にプレイすること。 活性化された指揮官とユニットは敵が位置するヘクス内に進入できるが、それらはそれを行った時に制圧状態になる。白兵戦がその後通常通りに発生する。 1回のサイ振り判定に+1を加えること。
FS-5	現地報告	情報によって相手側は手札および戦略カードの捨て札、3枚のカードの引き直し、および全部の彼の秘密目標の公表を強制される。 1回のサイ振り判定に+1を加えること。
FS-6	フランス軍75mm	防御支援における盤外野戦砲速射。 1 個敵電話を故障させること。これによってそれを除去できない。 1回のサイ振り判定に+1を加えること。
FS-7	堡壘と粗朶	1915年ー1917年の期間のみ。 ゲーム残り期間に対して塹壕および蛸壺内のフォーメーションに対する全ての諸氏の防御サイ振り判定は、追加+1遮蔽修正を受ける。 1回のサイ振り判定に+1を加えること。
FS-8	黒人部隊	待ち伏せ行動としてこのカードを使用すること。 1回のサイ振り判定に+1を加えること。
FS-9	盲撃ち	諸氏の相手側の地図上観測ラウンドマーカーおよび砲兵着弾マーカーを2ヘクス彼の地図端部に向けて再配置すること。その後通常の砲兵着弾サイ振り判定を進めるが、例外として 諸氏が この攻撃に対して引きを行う。 1回のサイ振り判定に+1を加えること。

時間マーカー前進手順
[6.1.2]

時間マーカーを前進させる、その後

- 1. プレイヤーに自分の運命デッキおよび捨て札パイルの再シャッフルを引き起こす
- 2. プレイヤーに、適用できる場合はサドンデスサイ振り判定を実施させる
- 3. 防御側は1VPを獲得する
- 4. プレイヤーに2個煙幕および2個ガスマーカーの除去を引き起こす
- 5. 時間マーカーの下を増援ユニットを配置すること
- 6. プレイヤーは《塹壕構築》行動をプレイできる
- 7. 手札に戦略カードが無いプレイヤーは1枚引く

フォーメーション勝利
ポイント値

小隊	2VP
班	1VP
伝令	1VP
戦車	3VP
指揮官 (英雄不可)	1+X VP (X=指揮値)
英雄	無し

退出ポイント： フォーメーションが敵盤端から外に移動または前進して出た時に、所有側はVPを獲得する(伝令/連絡官/使用者の場合、所有側盤端の外に)

除去勝利ポイント： フォーメーションが何らかの理由で除去された時に、相手側はVPを獲得する。

武器 - 全て他のマーカー類と一緒に - は、VPに値しない。

使用可能な空襲の種類

フランス軍

爆撃 (1ヘクス)	1914年：FP3 1915年以降：FP6
機銃掃射 (2隣接ヘクス)	1916年2月 以降：FP5

ドイツ軍

爆撃 (1ヘクス)	1914年：FP3 1915年以降：FP6
機銃掃射 (2隣接ヘクス)	1915年8月 以降：FP5

アメリカ軍

爆撃 (1ヘクス)	FP6
機銃掃射 (2隣接ヘクス)	FP5

使用可能な砲兵の種類

地域射撃
常時
固定弾幕/移動弾幕射撃
1915年1月以降
ガス攻撃
ドイツ軍：1915年6月以降 フランス軍：1915年7月以降 イギリス軍：1915年7月以降 アメリカ軍：参戦以降

サイの目 アメリカ軍支援表

2	電話 8
3	班+3インチ迫撃砲
4	中尉+3個正規兵
5	中尉+3個正規兵
6	中尉+2個補充兵
7	-X-
8	中尉+2個補充兵
9	中尉+3個正規兵
10	中尉+3個正規兵
11	中尉+3個正規兵
12	班+フランス軍75mm砲

支援表手順：

支援表でサイ振り判定すること。

支援が駒の山から完全に用意できない場合、**X**に向けて1欄上下に動かすこと。諸氏が使用可能な増援、または増援が得られないことを意味する**X**を得るまで再度チェックすること！

-増援として受け取る中尉は、常に戦意=7の中尉である。

アメリカ軍命令

前進.....	x 6
空襲.....	x 2
砲兵拒否.....	x 2
砲兵要請.....	x 9
指揮混乱.....	x 5
射撃.....	x 18
重機関銃制圧.....	x 2
移動.....	x 12
攻勢.....	x 4
回復.....	x 8
潰走.....	x 2
伝令.....	x 2

アメリカ軍行動

待ち伏せ.....	x 5
襲撃射撃.....	x 4
砲撃.....	x 6
銃剣.....	x 2
砲口内視認.....	x 1
突撃.....	x 3
隠匿.....	x 4
反撃.....	x 3
十字砲火.....	x 4
塹壕構築.....	x 2
工兵作業.....	x 3
射撃(臨機射撃).....	x 18
穴に身を隠す.....	x 4
手榴弾.....	x 2
秘密配置砲郭.....	x 1
秘密配置陣地.....	x 1
秘密配置ユニット.....	x 1
秘密配置鉄条網.....	x 2
交差する機関銃.....	x 2
軽傷.....	x 2
永遠に生きている.....	x 5
大ガス攻撃.....	x 2
射撃技量.....	x 4
容赦無し.....	x 2
威力偵察.....	x 5
何だって!.....	x 2

アメリカ軍運命カード一覧

番号	命令	行動	イベント
US-1	移動	砲撃： 諸氏が固定弾幕または移動弾幕射撃を要請していた場合、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	工兵： 諸氏は、敵フォーメーションから自由であり、同時に味方良好状態ユニットに隣接するヘクス内に1個鉄条網マーカーを置く、または除去することができる。
US-2	移動	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、＋2を加えること。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
US-3	移動	射撃技量： 味方ユニットを射撃させる時に、＋2を加えること。	襲撃： 指揮官とスタックしている味方良好状態ユニットから2ヘクス以内の2個敵ユニットを制圧状態にする、または1個敵ユニットを混乱させること。
US-4	移動	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
US-5	移動	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は2個までの諸氏のフォーメーションに射撃したばかりの敵フォーメーションを制圧できる。これらのフォーメーションは諸氏の未混乱状態ユニットの1個と隣接していなければならない。	火災： 無作為ヘクス内の建物または森ヘクスに火災が発生する、または無い場合は最も近いそのようなヘクス内に。その上に1個火炎マーカーを置くこと。
US-6	移動	永遠に生きている： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に＋2を加えること。	展開(分遣隊)： 諸氏は兵器を携行し、指揮官とスタックしている1個小隊に1個班を加えることができる。
US-7	移動	砲撃： 諸氏が固定弾幕または移動弾幕射撃を要請していた場合、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	現場昇進： 諸氏の指揮官の1人が熟練兵になる。
US-8	移動	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、＋2を加えること。	不正入手： 諸氏の支配下で1個味方除去済武器をプレイに戻すこと。
US-9	移動	射撃技量： 味方ユニットを射撃させる時に、＋2を加えること。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
US-10	移動	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	偵察： 諸氏の相手側は、1個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
US-11	移動	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は2個までの諸氏のフォーメーションに射撃したばかりの敵フォーメーションを制圧できる。これらのフォーメーションは諸氏の未混乱状態ユニットの1個と隣接していなければならない。	作動不良： 無作為ヘクスに最も近い兵器を故障させる、または戦車を制圧すること。
US-12	移動	永遠に生きている： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に＋2を加えること。	落伍兵： アメリカ軍支援表でサイ振り判定し、無作為ヘクス内および/または隣に使用可能な増援を置くこと。
US-13	射撃	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1個砲弾痕マーカーを置くこと。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
US-14	射撃	突撃： 味方指揮官が存在する時、白兵戦サイ振り判定実施前にプレイすること。白兵戦サイの目に＋2を加えること。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、諸氏の未混乱ユニットに隣接する1個敵ユニットを除去すること。
US-15	射撃	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は2個までの諸氏のフォーメーションに射撃したばかりの敵フォーメーションを制圧できる。これらのフォーメーションは諸氏の未混乱状態ユニットの1個と隣接していなければならない。	英雄： まだプレイにいない場合、1味方ヘクス内にアメリカ軍英雄ヨークを置くこと。その1個混乱状態ユニットを回復させること。
US-16	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1個を混乱させなければならない。	移動妨害/微風： 1遮蔽未満のヘクス内の1個ユニットを制圧状態にすること。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《1》の方向に1ヘクス広がる。

US-17	射撃	手榴弾： 隣接ヘクスに射撃時に、＋２を加えること。	彷徨える負傷者： １個除去済ユニットまたは指揮官を選ぶこと。それを混乱状態で無作為ヘクス内、または隣でプレイに戻すこと。
US-18	射撃	永遠に生きていろ： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に＋２を加えること。	指揮官招集： 諸氏の地図端部に最も近い味方指揮官を除去すること。時間欄に次のマス上にそれを置くこと。味方地図端部でプレイに戻すこと。
US-19	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの１個を混乱させなければならない。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している１個味方ユニット上に熟練兵マーカーを置くこと。
US-20	射撃	工兵作業： 現在移動させるために活性化された四角付移動力のアメリカ軍ユニットのヘクス内または隣に１個鉄条網マーカーを除去すること。	降伏： 敵ユニットに隣接する１個混乱状態アメリカ軍ユニットを除去すること。
US-21	射撃	軽傷： アメリカ軍小隊が混乱しようとしている時にプレイすること。代わりに班に置き換えること。１VP喪失する。	逃亡兵： 無作為ヘクスを引くこと。最も近い結束状態外アメリカ軍ユニットを味方地図端部に向けて３ヘクス移動させること。ユニットが地図から退出した場合、VPを喪失する。
US-22	射撃	永遠に生きていろ： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に＋２を加えること。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している１個味方ユニット上に熟練兵マーカーを置くこと。
US-23	射撃	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に１個砲弾痕マーカーを置くこと。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、諸氏の未混乱ユニットに隣接する１個敵ユニットを除去すること。
US-24	射撃	交差する機関銃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。良好状態ユニットによって操作される２個以上の作動している味方機関銃が攻撃側射撃ユニットを射程を納め、視認線を持っている場合、射撃攻撃サイ振り判定から各機関銃に対して１を引くこと。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している１個味方ユニット上に熟練兵マーカーを置くこと。
US-25	射撃	手榴弾： 隣接ヘクスに射撃時に、＋２を加えること。	移動妨害/微風： １遮蔽未満のヘクス内の１個ユニットを制圧状態にすること。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《２》の方向に１ヘクス広がる。
US-26	射撃	永遠に生きていろ： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に＋２を加えること。	航空支援： 諸氏に選択の１ヘクス内の全ユニットを制圧状態にすること。
US-27	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの１個を混乱させなければならない。	微風： 全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《３》の方向に１ヘクス広がる。
US-28	射撃	塹壕構築： 時間マーカー前進終了時にプレイすること。１つの味方が位置するヘクスに蛸壺を置くこと。	不正入手： 諸氏の支配下で１個味方除去済武器をプレイに戻すこと。
US-29	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの１個を混乱させなければならない。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、諸氏の未混乱ユニットに隣接する１個敵ユニットを除去すること。
US-30	射撃	突撃： 味方指揮官が存在する時、白兵戦サイ振り判定実施前にプレイすること。白兵戦サイの目に＋２を加えること。	偵察： 諸氏の相手側は、１個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
US-31	潰走	襲撃射撃： 移動させるために現在活性化された四角付火力がある幾つの数でも諸氏のフォーメーション/兵器で１回の射撃攻撃を実施すること。	火炎： 無作為ヘクス内の建物または森ヘクスに火炎が発生する、または無い場合は最も近いそのようなヘクス内に。その上に１個火炎マーカーを置くこと。
US-32	指揮混乱	秘密配置ユニット： シナリオの防御側のみ ： 諸氏の相手側が１枚以上のカードを捨て札にする時に、プレイすること。アメリカ軍支援表でサイ振り判定し、フォーメーションが無く、そしてユニットが位置しておらず、最低限１遮蔽がある配置ヘクスの隣に使用可能な増援を置くこと。	航空支援： 諸氏に選択の１ヘクス内の全ユニットを制圧状態にすること。
US-33	伝令	工兵作業： 現在移動させるために活性化された四角付移動力のアメリカ軍ユニットのヘクス内または隣に１個鉄条網マーカーを除去すること。	英雄： まだプレイにいない場合、１味方ヘクス内にアメリカ軍英雄ヨークを置くこと。その１個混乱状態ユニットを回復させること。
US-34	伝令	砲口内視認： シナリオの防御側のみ ： ５以上の印刷火力ポイントのいずれかの武器で射撃する時に、＋２を加えること。	悪魔の犬： 諸氏は１個味方ユニットを回復させる、または諸氏の降伏レベルを１上昇させることができる。
US-35	指揮混乱	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合、このサイの目に＋２を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している１個味方ユニット上に熟練兵マーカーを置くこと。
US-36	砲兵要請	襲撃射撃： 移動させるために現在活性化された四角付火力がある幾つの数でも諸氏のフォーメーション/兵器で１回の射撃攻撃を実施すること。	疲労： 敵地図端部に最も近い単一ヘクス内の全味方フォーメーションを制圧すること。

US-37	空襲	秘密配置鉄条網 シナリオの防御側のみ： フォーメーションが移動または前進した1ヘクス内に鉄条網を置くこと。	襲撃： 指揮官とスタックしている味方良好状態ユニットから2ヘクス以内の2個敵ユニットを制圧状態にする、または1個敵ユニットを混乱させること。
US-38	空襲	塹壕構築： 時間マーカー前進終了時にプレイすること。1つの味方が位置するヘクスに蛸壺を置くこと。	悪魔の犬： 諸氏は1個味方ユニットを回復させる、または諸氏の降伏レベルを1上昇させることができる。
US-39	砲兵要請	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後にプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	戦場消耗/微風： 各除去された敵フォーメーションに対して1VPを獲得する。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《4》の方向に1ヘクス広がる。
US-40	砲兵要請	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1個砲弾痕マーカーを置くこと。	増援： アメリカ軍支援表でサイ振り判定し、使用可能な増援を諸氏の地図端部に沿って、または諸氏が電話を得た場合は砲撃ボックス内に置くこと。
US-41	砲兵要請	軽傷： アメリカ軍小隊が混乱しようとしている時にプレイすること。代わりに班に置き換えること。1VP喪失する。	戦場消耗/微風： 各除去された敵フォーメーションに対して1VPを獲得する。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《5》の方向に1ヘクス広がる。
US-42	砲兵要請	秘密配置鉄条網 シナリオの防御側のみ： フォーメーションが移動または前進した1ヘクス内に鉄条網を置くこと。	鹵獲書類： 相手側の手札を見て、1枚カードを捨て札にし、その後1個相手側秘密目標チップを明らかにすること。
US-43	砲兵要請	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1個砲弾痕マーカーを置くこと。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、諸氏の未混乱ユニットに隣接する1個敵ユニットを除去すること。
US-44	砲兵要請	秘密配置砲郭 シナリオの防御側のみ： ちょうど敵射撃を受けたばかりの目標ヘクス内に1個砲郭を置くこと。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1個味方ユニット上に熟練兵マーカーを置くこと。
US-45	砲兵拒否	大ガス攻撃： ガス攻撃において、1個ユニットを混乱させる代わりに除去すること。	伝令： 諸氏は諸氏の最高位指揮官と同じヘクス内に伝令を置くことができる。
US-46	砲兵拒否	秘密配置陣地 シナリオの防御側のみ： 使用可能である場合、1個班とフランス軍75mm砲を諸氏の相手側がちょうど射撃した最低限2遮蔽ある配置ヘクス内に置くこと。	展開(分遣隊)： 諸氏は兵器を携行し、指揮官とスタックしている1個小隊に1個班を加えることができる。
US-47	指揮混乱	銃剣： 白兵戦サイ振り判定実施前にプレイし、そのサイの目に+2を加えること。	情報： 諸氏の相手側の手札を見ること。諸氏は1枚のカードを選び、それを彼の捨て札パイルに置くことができる。
US-48	指揮混乱	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後にプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	移動妨害/微風： 1遮蔽未満のヘクス内の1個ユニットを制圧状態にすること。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《6》の方向に1ヘクス広がる。
US-49	重機関銃制圧	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後にプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	英雄： まだプレイにいない場合、1味方ヘクス内にアメリカ軍英雄ヨークを置くこと。その1個混乱状態ユニットを回復させること。
US-50	回復	銃剣： 白兵戦サイ振り判定実施前にプレイし、そのサイの目に+2を加えること。	悪魔の犬： 諸氏は1個味方ユニットを回復させる、または諸氏の降伏レベルを1上昇させることができる。
US-51	回復	襲撃射撃： 移動させるために現在活性化された四角付火力がある幾つの数でも諸氏のフォーメーション/兵器で1回の射撃攻撃を実施すること。	作動不良： 無作為ヘクスに最も近い兵器を故障させる、または戦車を制圧すること。
US-52	回復	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合、このサイの目に+2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	新任務： 1個秘密目標チップを引くこと。諸氏が1枚も持っていない場合、1枚戦略カードを引くこと。
US-53	回復	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、+2を加えること。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
US-54	回復	射撃技量： 味方ユニットを射撃させる時に、+2を加えること。	発動機出力低下： 無作為ヘクスに最も近い戦車を故障させること。
US-55	前進	襲撃射撃： 移動させるために現在活性化された四角付火力がある幾つの数でも諸氏のフォーメーション/兵器で1回の射撃攻撃を実施すること。	航空支援： 諸氏に選択の1ヘクス内の全ユニットを制圧状態にすること。
US-56	前進	突撃： 味方指揮官が存在する時、白兵戦サイ振り判定実施前にプレイすること。白兵戦サイの目に+2を加えること。	死亡： 1個混乱状態フォーメーションを除去すること。
US-57	前進	大ガス攻撃： ガス攻撃において、1個ユニットを混乱させる代わりに除去すること。	悪魔の犬： 諸氏は1個味方ユニットを回復させる、または諸氏の降伏レベルを1上昇させることができる。

US-58	前進	容赦無し： アメリカ軍ユニットが白兵戦に生き残った時に、プレイすること。2勝利ポイントを獲得する。	英雄： まだプレイにいない場合、1味方ヘクス内にアメリカ軍英雄ヨークを置くこと。その1個混乱状態ユニットを回復させること。
US-59	前進	何だって！ “へい、ここから出ようぜ。”	移動射撃能力： 駒の山からショーシャを選び、未混乱状態の味方ユニット上に置くこと。
US-60	前進	工兵作業： 現在移動させるために活性化された四角付移動力のアメリカ軍ユニットのヘクス内または隣に1個鉄条網マーカーを除去すること。	偵察： 諸氏の相手側は、1個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
US-61	攻勢	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	工兵： 諸氏は、敵フォーメーションから自由であり、同時に味方良好状態ユニットに隣接するヘクス内に1個鉄条網マーカーを置く、または除去することができる。
US-62	攻勢	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後にプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	悪魔の犬： 諸氏は1個味方ユニットを回復させる、または諸氏の降伏レベルを1上昇させることができる。
US-63	攻勢	砲撃： 諸氏が固定弾幕または移動弾幕射撃を要請していた場合、このサイの目に+2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	展開(分遣隊)： 諸氏は兵器を携行し、指揮官とスタックしている1個小隊に1個班を加えることができる。
US-64	攻勢	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、+2を加えること。	新任務： 1個秘密目標チットを引くこと。諸氏が1枚も持っていない場合、1枚戦略カードを引くこと。
US-65	砲兵要請	射撃技量： 味方ユニットを射撃させる時に、+2を加えること。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
US-66	回復	交差する機関銃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。良好状態ユニットによって操作される2個以上の作動している味方機関銃が攻撃側射撃ユニットを射程を納め、視認線を持っている場合、射撃攻撃サイ振り判定から各機関銃に対して1を引くこと。	電話線切断： 敵の電話を故障させること。既に故障している場合、除去すること。
US-67	重機関銃制圧	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後にプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	疲労： 敵地図端部に最も近い単一ヘクス内の全味方フォーメーションを制圧すること。
US-68	砲兵要請	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1個を混乱させなければならない。	彷徨える負傷者： 1個除去済ユニットまたは指揮官を選ぶこと。それを混乱状態で無作為ヘクス内、または隣でプレイに戻すこと。
US-69	潰走	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	疲労： 敵地図端部に最も近い単一ヘクス内の全味方フォーメーションを制圧すること。
US-70	回復	容赦無し： アメリカ軍ユニットが白兵戦に生き残った時に、プレイすること。2勝利ポイントを獲得する。	偵察： 諸氏の相手側は、1個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
US-71	回復	砲撃： 諸氏が固定弾幕または移動弾幕射撃を要請していた場合、このサイの目に+2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	移動射撃能力： 駒の山からショーシャを選び、未混乱状態の味方ユニット上に置くこと。
US-72	指揮混乱	何だって！ “へい、ここから出ようぜ。”	作動不良： 無作為ヘクスに最も近い兵器を故障させる、または戦車を制圧すること。

戦略カード

USS-1	対ガス戦略	1 9 1 6 年以降のみ。 ゲームの残り期間、どの味方フォーメーションもガスが原因で混乱しない。 **備忘用カードとして残すこと** 1 回のサイ振り判定に＋1 を加えること。
USS-2	戦闘心理	指揮官と彼の指揮下の全ユニットは直ちに回復する。 1 回のサイ振り判定に＋1 を加えること。
USS-3	ドゥボーイ (アメリカ兵) 激騰	攻勢命令と一緒にプレイすること。 攻勢命令によって活性化された良好状態ユニットは、活性化された指揮官の指揮範囲内にそれらがいる場合は敵射撃による混乱を被らないことになる。 1 回のサイ振り判定に＋1 を加えること。
USS-4	火力	全ての諸氏の兵器は、射撃攻撃サイ振り判定に＋1 を受ける。 **備忘用カードとして残すこと** 1 回のサイ振り判定に＋1 を加えること。
USS-5	飛行戦隊	敵はそれ以上の空襲命令をプレイできない。 **備忘用カードとして残すこと** 1 回のサイ振り判定に＋1 を加えること。
USS-6	隠れ道	味方移動命令中のみにプレイすること。 活性化された指揮官およびユニットは、全ての鉄条網の影響を無視する。 1 回のサイ振り判定に＋1 を加えること。
USS-7	偵察	プレイされたばかりの以下これらの敵行動の 1 つを無効にすること： 隠匿、反撃、穴に身を隠す、秘密配置鉄条網 1 回のサイ振り判定に＋1 を加えること。
USS-8	盲撃ち	諸氏の相手側の地図上観測ラウンドマーカーおよび砲兵着弾マーカーを 2 ヘクス彼の地図端部に向けて再配置すること。その後通常の砲兵着弾サイ振り判定を進めるが、例外として 諸氏が この攻撃に対して引きを行う。 1 回のサイ振り判定に＋1 を加えること。
USS-9	森林戦	森林内のアメリカ軍指揮官は、戦意に＋1 を受ける。 **備忘用カードとして残すこと** 1 回のサイ振り判定に＋1 を加えること。

時間マーカ―前進手順

[6. 1. 2]

時間マーカ―を前進させる、その後

- プレイヤーに自分の運命デッキおよび捨て札パイルの再シャッフルを引き起こす
- プレイヤーに、適用できる場合はサドンデスサイ振り判定を実施させる
- 防御側は1VPを獲得する
- プレイヤーに2個煙幕および2個ガスマーカ―の除去を引き起こす
- 時間マーカ―の下増援ユニットを配置すること
- プレイヤーは《塹壕構築》行動をプレイできる
- 手札に戦略カードが無いプレイヤーは1枚引く

フォーメーション勝利

ポイント値

小隊	2VP
班	1VP
伝令	1VP
戦車	3VP
指揮官 (英雄不可)	1+X VP (X=指揮値)
英雄	無し

退出ポイント： フォーメーションが敵盤端から外に移動または前進して出た時に、所有側はVPを獲得する(伝令/連絡官/使者の場合、所有側盤端の外に)

除去勝利ポイント： フォーメーションが何らかの理由で除去された時に、相手側はVPを獲得する。

武器 - 全て他のマーカ―類と一緒に - は、VPに値しない。

使用可能な空襲の種類

フランス軍

爆撃 (1ヘクス)	1914年：FP3 1915年以降：FP6
機銃掃射 (2隣接ヘクス)	1916年2月 以降：FP5

ドイツ軍

爆撃 (1ヘクス)	1914年：FP3 1915年以降：FP6
機銃掃射 (2隣接ヘクス)	1915年8月 以降：FP5

アメリカ軍

爆撃 (1ヘクス)	FP6
機銃掃射 (2隣接ヘクス)	FP5

使用可能な砲兵の種類

地域射撃
常時
固定弾幕/移動弾幕射撃
1915年1月以降
ガス攻撃
ドイツ軍：1915年6月以降 フランス軍：1915年7月以降 イギリス軍：1915年7月以降 アメリカ軍：参戦以降

ドイツ軍支援表

サイの目	
2	電話 9
3	班+MG08
4	班+7.58IMW
5	中尉+2個小銃兵
6	中尉+2個小銃兵
7	-X-
8	中尉+2個小銃兵
9	中尉+2個小銃兵
10	班+MG08
11	班+MG08
12	班+77mm砲

支援表手順：

支援表でサイ振り判定すること。

支援が駒の山から完全に用意できない場合、**X**に向けて1欄上下に動かすこと。諸氏が使用可能な増援、または増援が得られないことを意味する**X**を得るまで再度チェックすること！

-増援として受け取る中尉は、常に戦意＝7の中尉である。

ドイツ軍命令

前進.....	x 5
空襲.....	x 2
砲兵拒否.....	x 2
砲兵要請.....	x 1 1
指揮混乱.....	x 3
射撃.....	x 1 9
重機関銃制圧.....	x 2
移動.....	x 1 2
攻勢.....	x 4
回復.....	x 8
潰走.....	x 2
伝令.....	x 2

ドイツ軍行動

馬鹿言うな！.....	x 1
待ち伏せ.....	x 5
襲撃射撃.....	x 3
砲撃.....	x 6
銃剣/集束手榴弾.....	x 2
砲口内視認.....	x 1
隠匿.....	x 6
反撃.....	x 3
十字砲火.....	x 4
塹壕構築.....	x 2
工兵作業.....	x 3
射撃（臨機射撃）.....	x 1 9
穴に身を隠す.....	x 4
手榴弾.....	x 3
秘密配置砲郭.....	x 1
秘密配置陣地.....	x 1
秘密配置ユニット.....	x 1
秘密配置鉄条網.....	x 2
交差する機関銃.....	x 3
軽傷.....	x 2
大ガス攻撃.....	x 3
射撃技量.....	x 2
容赦無し.....	x 2
威力偵察.....	x 5
突撃部隊.....	x 3
冒険的.....	x 4

ドイツ軍運命カード一覧

番号	命令	行動	イベント
G-1	移動	大ガス攻撃： ガス攻撃において、1 個ユニットを混乱させる代わりに除去すること〔1 9 1 5 年 5 月以降〕。	上級司令部干渉： 1 枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた 1 回の命令として数えること。
G-2	移動	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した 1 個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	工兵： 諸氏は、敵フォーメーションから自由であり、同時に味方良好状態ユニットに隣接するヘクス内に 1 個鉄条網マーカーを置く、または除去することができる。
G-3	移動	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	偵察： 諸氏の相手側は、1 個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
G-4	移動	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、+ 2 を加えること。	分遣隊： 諸氏は兵器を携行し、指揮官とスタックしている 1 個小隊に 1 個班を加えることができる。その兵器は今やその班によって携行される。
G-5	移動	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は 2 個までの諸氏のフォーメーションに射撃したばかりの敵フォーメーションを制圧できる。これらのフォーメーションは諸氏の未混乱状態ユニットの 1 個と隣接していなければならない。	襲撃： 指揮官とスタックしている味方良好状態ユニットから 2 ヘクス以内の 2 個敵ユニットを制圧状態にする、または 1 個敵ユニットを混乱させること。
G-6	移動	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、+ 2 を加えること。	機関銃巢： 1 9 1 6 年 1 0 月からのみ。味方良好状態ユニットに、駒の山から 1 個 MG 0 8 または 1 個ベルクマン MG を与えること。
G-7	移動	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	工兵： 諸氏は、敵フォーメーションから自由であり、同時に味方良好状態ユニットに隣接するヘクス内に 1 個鉄条網マーカーを置く、または除去することができる。
G-8	移動	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した 1 個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	火炎： 無作為ヘクスに最も近い建物または森ヘクス内に 1 個火炎マーカーを置くこと。
G-9	移動	大ガス攻撃： ガス攻撃において、1 個ユニットを混乱させる代わりに除去すること〔1 9 1 5 年 5 月以降〕。	工兵： 諸氏は、敵フォーメーションから自由であり、同時に味方良好状態ユニットに隣接するヘクス内に 1 個鉄条網マーカーを置く、または除去することができる。
G-10	移動	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	分遣隊： 諸氏は兵器を携行し、指揮官とスタックしている 1 個小隊に 1 個班を加えることができる。その兵器は今やその班によって携行される。
G-11	移動	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、+ 2 を加えること。	上級司令部干渉： 1 枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた 1 回の命令として数えること。
G-12	移動	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は 2 個までの諸氏のフォーメーションに射撃したばかりの敵フォーメーションを制圧できる。これらのフォーメーションは諸氏の未混乱状態ユニットの 1 個と隣接していなければならない。	火炎： 無作為ヘクスに最も近い建物または森ヘクス内に 1 個火炎マーカーを置くこと。
G-13	射撃	交差する機関銃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。良好状態ユニットによって操作される 2 個以上の作動している味方機関銃が現行の射撃攻撃を射程を納め、視認線を持っている場合、射撃攻撃サイ振り判定から各機関銃に対して 1 を引くこと。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している 1 個味方ユニットは、熟練兵になる。
G-14	射撃	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に 1 個砲弾痕マーカーを置くこと。	作動不良： 無作為ヘクスに最も近い兵器を故障させる、または戦車を制圧すること。
G-15	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの 1 個を混乱させなければならない。	浸透： ドイツ軍支援表でサイ振り判定すること。全ての指定されたアイテムを選び、無作為ヘクス内および/または隣にそれらを置くこと。
G-16	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの 1 個を混乱させなければならない。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、諸氏の未混乱ユニットに隣接する 1 個敵ユニットを除去すること。
G-17	射撃	容赦無し： ドイツ軍ユニットが白兵戦に生き残った時に、プレイすること。2 勝利ポイントを獲得する。	訓令戦術： 諸氏は 1 個味方指揮官と彼とスタックしている味方ユニットを隣接ヘクス内に再配置できる。

G-18	射撃	冒険的： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に＋2を加えること。	移動妨害/微風： 1 遮蔽未満のヘクス内の1 個ユニットを制圧状態にすること。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《1 》の方向に1 ヘクス広がる。
G-19	射撃	交差する機関銃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。良好状態ユニットによって操作される2 個以上の作動している味方機関銃が現行の射撃攻撃を射程を納め、視認線を持っている場合、射撃攻撃サイ振り判定から各機関銃に対して1 を引くこと。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1 個味方ユニットは、熟練兵になる。
G-20	射撃	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1 個砲弾痕マーカーを置くこと。	移動妨害/微風： 1 遮蔽未満のヘクス内の1 個ユニットを制圧状態にすること。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《2 》の方向に1 ヘクス広がる。
G-21	射撃	塹壕構築： 時間マーカー前進終了時にプレイすること。1 つの味方が位置するヘクスに蝸壺を置くこと。	英雄： まだプレイにいない場合、1 味方ヘクス内にドイツ軍英雄を置くこと。その1 個混乱状態ユニットを回復させること。
G-22	射撃	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1 個砲弾痕マーカーを置くこと。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、諸氏の未混乱ユニットに隣接する1 個敵ユニットを除去すること。
G-23	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1 個を混乱させなければならない。	訓令戦術： 諸氏は1 個味方指揮官と彼とスタックしている味方ユニットを隣接ヘクス内に再配置できる。
G-24	射撃	冒険的： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に＋2を加えること。	彷徨える負傷者： 1 個除去済ユニットまたは指揮官を選ぶこと。それを混乱状態で無作為ヘクス内、または隣でプレイに戻すこと。
G-25	射撃	手榴弾： 隣接ヘクスに射撃時に、＋2を加えること。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1 個味方ユニットは、熟練兵になる。
G-26	射撃	軽傷： ドイツ軍小隊が混乱しようとしている時にプレイすること。代わりに班に置き換えること。1 VP 喪失する。	降伏： 敵ユニットに隣接する1 個混乱状態ドイツ軍ユニットを除去すること。
G-27	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1 個を混乱させなければならない。	増援： ドイツ軍支援表でサイ振り判定し、指定されたアイテムを諸氏の地図端部に沿って、または諸氏が電話を得た場合は砲撃ボックス内に置くこと。
G-28	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1 個を混乱させなければならない。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、諸氏の未混乱ユニットに隣接する1 個敵ユニットを除去すること。
G-29	射撃	容赦無し： ドイツ軍ユニットが白兵戦に生き残った時に、プレイすること。2 勝利ポイントを獲得する。	訓令戦術： 諸氏は1 個味方指揮官と彼とスタックしている味方ユニットを隣接ヘクス内に再配置できる。
G-30	射撃	工兵作業： 現在移動させるために活性化された四角付移動力のドイツ軍ユニットのヘクス内または隣の1 個鉄条網マーカーを除去すること。	不正入手： 諸氏の支配下で1 個味方除去済武器をプレイに戻すこと。
G-31	射撃	工兵作業： 現在移動させるために活性化された四角付移動力のドイツ軍ユニットのヘクス内または隣の1 個鉄条網マーカーを除去すること。	連続弾幕射撃： 無作為ヘクスを引くこと。そのヘクスおよび2 つの隣接ヘクス内の全戦車を除去し、全ユニットを混乱させ、全ての地形および/または防御施設を低下させること。
G-32	伝令	砲口内視認： シナリオの防御側のみ ： 5 以上の印刷火力ポイントのいずれかの武器で射撃する時に、＋2を加えること。	不正入手： 諸氏の支配下で1 個味方除去済武器をプレイに戻すこと。
G-33	伝令	砲撃： 諸氏が固定弾幕または移動弾幕射撃を要請していた場合[1 9 1 5 年1 月以降]、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	制圧射撃： 味方の作動している機関銃の射程と視認線の両方内の1 個敵ユニットまたは戦車を制圧すること。
G-34	砲兵要請	工兵作業： 現在移動させるために活性化された四角付移動力のドイツ軍ユニットのヘクス内または隣の1 個鉄条網マーカーを除去すること。	逃亡兵： 無作為ヘクスを引くこと。最も近い結束状態外ドイツ軍ユニットを3 ヘクス退却させること。
G-35	指揮混乱	秘密配置ユニット： シナリオの防御側のみ ： 諸氏の相手側が1 枚以上のカードを捨て札にする時に、プレイすること。ドイツ軍支援表でサイ振り判定し、フォーメーションが無く、そしてユニットが位置しておらず、最低限1 遮蔽がある配置ヘクスの隣に使用可能な増援を置くこと。	英雄： まだプレイにいない場合、1 味方ヘクス内にドイツ軍英雄を置くこと。その1 個混乱状態ユニットを回復させること。
G-36	指揮混乱	砲撃： 諸氏が固定弾幕または移動弾幕射撃を要請していた場合[1 9 1 5 年1 月以降]、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	微風： 全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《3 》の方向に1 ヘクス広がる。

G-37	空襲	交差する機関銃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。良好状態ユニットによって操作される2個以上の作動している味方機関銃が現行の射撃攻撃を射程を納め、視認線を持っている場合、射撃攻撃サイ振り判定から各機関銃に対して1を引くこと。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1個味方ユニットは、熟練兵になる。
G-38	空襲	銃剣/集束手榴弾： 白兵戦サイ振り判定実施前にプレイすること。そのサイの目に+2を加えること。または隣接戦車に射撃する場合、諸氏の射撃攻撃サイ振り判定前にプレイすること。そのサイの目に+2を加えること。	移動妨害/微風： 1遮蔽未満のヘクス内の1個ユニットを制圧状態にすること。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《4》の方向に1ヘクス広がる。
G-39	砲兵要請	射撃技量： ドイツ軍ユニットを射撃させる時に、+2を加えること。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1個味方ユニットは、熟練兵になる。
G-40	砲兵要請	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1個砲弾痕マーカーを置くこと。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、諸氏の未混乱ユニットに隣接する1個敵ユニットを除去すること。
G-41	砲兵要請	冒険的： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に+2を加えること。	訓令戦術： 諸氏は1個味方指揮官と彼とスタックしている味方ユニットを隣接ヘクス内に再配置できる。
G-42	砲兵要請	冒険的： 射撃時、または白兵戦サイ振り判定に+2を加えること。	移動妨害/微風： 1遮蔽未満のヘクス内の1個ユニットを制圧状態にすること。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《5》の方向に1ヘクス広がる。
G-43	砲兵要請	秘密配置陣地 シナリオの防御側のみ： 使用可能である場合、1個班と77mm砲を諸氏の相手側がちょうど射撃した最低限2遮蔽ある配置ヘクス内に置くこと。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、諸氏の未混乱ユニットに隣接する1個敵ユニットを除去すること。
G-44	砲兵要請	秘密配置鉄条網 シナリオの防御側のみ： フォーメーションが移動または前進した1ヘクス内に鉄条網を置くこと。	鹵獲書類： 相手側の手札を見て、1枚カードを捨て札にし、その後1個相手側秘密目標チットを明らかにすること。
G-45	砲兵要請	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は2個までの諸氏のフォーメーションに射撃したばかりの敵フォーメーションを制圧できる。これらのフォーメーションは諸氏の未混乱状態ユニットの1個と隣接していなければならない。	情報： 諸氏の相手側の手札を見ること。諸氏は1枚のカードを選び、それを彼の捨て札パイルに置くことができる。
G-46	砲兵要請	塹壕構築： 時間マーカー前進終了時にプレイすること。1つの味方が位置するヘクスに蛸壺を置くこと。	戦場消耗/微風： 各除去された敵フォーメーションに対して1VPを獲得する。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は《6》の方向に1ヘクス広がる。
G-47	砲兵拒否	秘密配置砲郭 シナリオの防御側のみ： ちょうど敵射撃を受けたばかりの目標ヘクス内に1個砲郭を置くこと。	伝令： プレイにまだ無い場合、諸氏はドイツ軍最高位指揮官と同じヘクス内に伝令を置くことができる。
G-48	砲兵拒否	秘密配置鉄条網 シナリオの防御側のみ： フォーメーションが移動または前進した1ヘクス内に鉄条網を置くこと。	訓令戦術： 諸氏は1個味方指揮官と彼とスタックしている味方ユニットを隣接ヘクス内に再配置できる。
G-49	回復	突撃隊： 1916年からのみ。移動中の四角付射程ユニットおよびそれと一緒にスタックしている移動中の指揮官は、敵が位置するヘクス内に進入できる。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
G-50	回復	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	伝令： プレイにまだ無い場合、諸氏はドイツ軍最高位指揮官と同じヘクス内に伝令を置くことができる。
G-51	回復	銃剣/集束手榴弾： 白兵戦サイ振り判定実施前にプレイすること。そのサイの目に+2を加えること。または隣接戦車に射撃する場合、諸氏の射撃攻撃サイ振り判定前にプレイすること。そのサイの目に+2を加えること。	偵察： 諸氏の相手側は、1個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
G-52	回復	突撃隊： 1916年からのみ。移動中の四角付射程ユニットおよびそれと一緒にスタックしている移動中の指揮官は、敵が位置するヘクス内に進入できる。	発動機出力低下： 無作為ヘクスに最も近い戦車を故障させること。
G-53	回復	襲撃射撃： 移動させるために現在活性化された四角付火力がある幾つの数でも諸氏のフォーメーション/兵器で1回の射撃攻撃を実施すること。	航空支援： 諸氏選択の1ヘクス内の全ユニットを制圧状態にすること。

G-54	重機関銃制圧	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	機関銃巢： 1916年10月からのみ。味方良好状態ユニットに、駒の山から1個MG08または1個ベルクマンMGを与えること。
G-55	回復	襲撃射撃： 移動させるために現在活性化された四角付火力がある幾つの数でも諸氏のフォーメーション/兵器で1回の射撃攻撃を実施すること。	作動不良： 無作為ヘクスに最も近い兵器を故障させる、または戦車を制圧すること。
G-56	前進	襲撃射撃： 移動させるために現在活性化された四角付火力がある幾つの数でも諸氏のフォーメーション/兵器で1回の射撃攻撃を実施すること。	英雄： まだプレイにいない場合、1味方ヘクス内にドイツ軍英雄を置くこと。その1個混乱状態ユニットを回復させること。
G-57	前進	大ガス攻撃： ガス攻撃において、1個ユニットを混乱させる代わりに除去すること〔1915年5月以降〕。	死亡： 1個混乱状態フォーメーションを除去すること。
G-58	前進	手榴弾： 隣接ヘクスに射撃時に、+2を加えること。	新任務： 1個秘密目標チットを引くこと。諸氏が1枚も持っていない場合、1枚戦略カードを引くこと。
G-59	前進	突撃隊： 1916年からのみ。移動中の四角付射程ユニットおよびそれと一緒にスタックしている移動中の指揮官は、敵が位置するヘクス内に進入できる。	戦場消耗： 除去された各敵フォーメーションに対して1勝利ポイントを獲得する。
G-60	前進	軽傷： ドイツ軍小隊が混乱しようとしている時にプレイすること。代わりに班に置き換えること。1VP喪失する。	航空支援： 諸氏選択の1ヘクス内の全ユニットを制圧状態にすること。
G-61	攻勢	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に+2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
G-62	攻勢	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	現場昇進： 1人のドイツ軍指揮官が熟練兵になる。
G-63	攻勢	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	偵察： 諸氏の相手側は、1個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
G-64	攻勢	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に+2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	分遣隊： 諸氏は兵器を携行し、指揮官とスタックしている1個小隊に1個班を加えることができる。その兵器は今やその班によって携行される。
G-65	潰走	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に+2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	襲撃： 指揮官とスタックしている味方良好状態ユニットから2ヘクス以内の2個敵ユニットを制圧状態にする、または1個敵ユニットを混乱させること。
G-66	砲兵要請	射撃技量： ドイツ軍ユニットを射撃させる時に、+2を加えること。	機関銃巢： 1916年10月からのみ。味方良好状態ユニットに、駒の山から1個MG08または1個ベルクマンMGを与えること。
G-67	砲兵要請	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	制圧射撃： 味方の作動している機関銃の射程と視認線の両方内の1個敵ユニットまたは戦車を制圧すること。
G-68	重機関銃制圧	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	火炎： 無作為ヘクスに最も近い建物または森ヘクス内に1個火炎マーカーを置くこと。
G-69	回復	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に+2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	工兵： 諸氏は、敵フォーメーションから自由であり、同時に味方良好状態ユニットに隣接するヘクス内に1個鉄条網マーカーを置く、または除去することができる。
G-70	潰走	手榴弾： 隣接ヘクスに射撃時に、+2を加えること。	電話線切断： 諸氏の相手側電話を故障させること。
G-71	回復	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、+2を加えること。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
G-72	指揮混乱	馬鹿言うな！ “フ란ツ、俺たちはどこにいる？”	指揮官招集： 諸氏の地図端部に最も近い味方指揮官を除去すること。時間欄に次のマス上にそれを置くこと。

戦略カード

GS-1	対ガス戦略	1916年以降のみ。 ゲームの残り期間、どの味方フォーメーションもガスが原因で混乱しない。 **備忘用カードとして残すこと** 1回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-2	巴戦	1 敵空襲命令を無効にすること。 —または— 諸氏の手番に、1 回の無償空襲命令を仕掛けること。 1 回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-3	龍	前進観測員がある1 回の砲兵要請として使用すること。これは1 回の命令として数えられる。-または- 以下の1 つを選ぶこと： 1) 敵の保持する戦略カードを捨て札にし、各プレイヤーによって引かれる予定の次の1 枚を密かに見る こと。 2) ディスプレイ上の全敵備忘用カードを除去し、捨て札にすること。 3) 2 枚の新しい戦略カードを引き、1 枚を残し、そして残りを戦略カードデッキの一番下に戻すこと。 1 回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-4	前進観測兵	砲兵要請命令および前進観測員と一緒に使用すること。精度サイ振り判定が命中を獲得した場合、観測 ラウンド誤差を無視しながら直接着弾に進むこと。 1 回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-5	パンタロンルージュ	1914年のみに対して フランス軍が攻勢を行う時、その命令を無効にし、ユニットの半分（端数切上）制圧状態にすること。 フランス軍フォーメーションは、無効にされた命令によって活性化されたものとはみなされない。 1 回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-6	突撃隊 前へ	1916年-1918年のみに対して 1 階の敵臨機射撃行動を無効にすること。どの敵フォーメーションも活性化せず、そしてその射撃カード は捨て札にされる。 1 回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-7	突撃歩兵	1916年から以降のみ。 移動命令と一緒にプレイすること。 活性化された指揮官およびユニットは、敵が位置するヘクスに進入できる。白兵戦がその後通常通りに 発生する。-または- 活性化された指揮官およびユニットは、全ての鉄条網の影響を無視する。 1 回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-8	盲撃ち	諸氏の相手側の地図上観測ラウンドマーカーおよび砲兵着弾マーカーを2ヘクス彼の地図端部に向けて 再配置すること。その後通常の砲兵着弾サイ振り判定を進めるが、例外として 諸氏 がこの攻撃に対して 引きを行う。 1 回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-9	ヴァルター・ ラーテナウ	諸氏の現行の無故障電話を、他の味方電話に置き換えること。-または- 卓上で現在表が上になっている全ての諸氏の相手側備忘カードを捨て札にすること。 1 回のサイ振り判定に＋1を加えること。

イギリス軍

時間マーカー前進手順
[6.1.2]

- 時間マーカーを前進させる、その後
- 1. プレイヤーに自分の運命デッキおよび捨て札パイルの再シャッフルを引き起こす
 - 2. プレイヤーに、適用できる場合はサドンデスサイ振り判定を実施させる
 - 3. 防御側は1VPを獲得する
 - 4. プレイヤーに2個煙幕および2個ガスマーカーの除去を引き起こす
 - 5. 時間マーカーの下を増援ユニットを配置すること
 - 6. プレイヤーは《塹壕構築》行動をプレイできる
 - 7. 手札に戦略カードが無いプレイヤーは1枚引く

フォーメーション勝利
ポイント値

小隊	2VP
班	1VP
伝令	1VP
戦車	3VP
指揮官 (英雄不可)	1+XVP (X=指揮値)
英雄	無し

退出ポイント： フォーメーションが敵盤端から外に移動または前進して出た時に、所有側はVPを獲得する（伝令/連絡官/使者の場合、所有側盤端の外に）

除去勝利ポイント： フォーメーションが何らかの理由で除去された時に、相手側はVPを獲得する。

武器 - 全て他のマーカー類と一緒に - は、VPに値しない。

使用可能な空襲の種類
フランス軍/大英帝国軍

爆撃 (1ヘクス)	1914年：FP3 1915年以降：FP6
機銃掃射 (2隣接ヘクス)	1916年2月 以降：FP5

ドイツ軍

爆撃 (1ヘクス)	1914年：FP3 1915年以降：FP6
機銃掃射 (2隣接ヘクス)	1915年8月 以降：FP5

アメリカ軍

爆撃 (1ヘクス)	FP6
機銃掃射 (2隣接ヘクス)	FP5

使用可能な砲兵の種類

地域射撃
常時
固定弾幕/移動弾幕射撃
1915年1月以降
ガス攻撃
ドイツ軍：1915年6月以降 フランス軍：1915年7月以降 イギリス軍：1915年7月以降 アメリカ軍：参戦以降
煙幕
1916年1月以降

サイの目 イギリス軍支援表

2	電話 9
3	班+マキシム機関銃
4	中尉+2個戦列兵
5	中尉+2個戦列兵
6	中尉+2個戦列兵
7	-X-
8	中尉+2個戦列兵
9	中尉+2個戦列兵
10	中尉+2個戦列兵
11	班+マキシム機関銃
12	班+19ポンド砲

支援表手順：

支援表でサイ振り判定すること。

支援が駒の山から完全に用意できない場合、**X**に向けて1欄上下に動かすこと。諸氏が使用可能な増援、または増援が得られないことを意味する**X**を得るまで再度チェックすること！

-増援として受け取る中尉は、常に戦意=7の中尉である。

大英帝国軍命令

前進.....	x 5
空襲.....	x 2
砲兵拒否.....	x 2
砲兵要請.....	x 10
指揮混乱.....	x 4
射撃.....	x 18
重機関銃制圧.....	x 3
移動.....	x 12
攻勢.....	x 4
回復.....	x 8
潰走.....	x 2
伝令.....	x 2

大英帝国軍行動

隠匿.....	x 6
穴に身を隠す.....	x 3
射撃技量.....	x 2
突撃.....	x 2
銃剣.....	x 2
秘密配置鉄条網.....	x 1
砲撃.....	x 7
軽傷.....	x 2
威力偵察.....	x 5
秘密配置砲郭.....	x 1
交差する機関銃.....	x 3
反撃.....	x 3
待ち伏せ.....	x 5
国王と国のために.....	x 4
煙幕.....	x 3
大ガス攻撃.....	x 2
手榴弾.....	x 3
お茶の時間.....	x 1
秘密配置陣地.....	x 1
砲口内視認.....	x 1
塹壕構築.....	x 2
十字砲火.....	x 2
地域射撃.....	x 2
速射.....	x 3
工兵作業.....	x 3
秘密配置ユニット.....	x 1

イギリス軍運命カード一覧

番号	命令	行動	イベント
B-1	移動	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	航空支援： 諸氏選択の1ヘクス内の全ユニットを制圧状態にすること。
B-2	移動	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	航空支援： 諸氏選択の1ヘクス内の全ユニットを制圧状態にすること。
B-3	移動	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	バンガロール爆薬筒： 諸氏は1個以上の良好状態ユニットに隣接するヘクス内の2個までの鉄条網マーカーを除去できる。
B-4	移動	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は諸氏のフォーメーションに活性化され、そして諸氏の未混乱状態ユニットの1個と隣接する2個までの敵フォーメーションを制圧できる。	バンガロール爆薬筒： 諸氏は1個以上の良好状態ユニットに隣接するヘクス内の2個までの鉄条網マーカーを除去できる。
B-5	移動	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	戦場消耗/微風： 各除去された敵フォーメーションに対して1VPを獲得する。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は≪1≫の方向に1ヘクス広がる。
B-6	移動	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、＋2を加えること。	戦場消耗/微風： 各除去された敵フォーメーションに対して1VPを獲得する。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は≪2≫の方向に1ヘクス広がる。
B-7	移動	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	火炎： 無作為ヘクスに最も近い建物または森ヘクス内に1個火炎マーカーを置くこと。
B-8	移動	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は諸氏のフォーメーションに活性化され、そして諸氏の未混乱状態ユニットの1個と隣接する2個までの敵フォーメーションを制圧できる。	火炎： 無作為ヘクスに最も近い建物または森ヘクス内に1個火炎マーカーを置くこと。
B-9	移動	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	微風： 全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は≪3≫の方向に1ヘクス広がる。
B-10	移動	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、＋2を加えること。	移動妨害/微風： 1遮蔽未満のヘクス内の1個ユニットを制圧状態にすること。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は≪4≫の方向に1ヘクス広がる。
B-11	移動	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、＋2を加えること。	移動妨害/微風： 1遮蔽未満のヘクス内の1個ユニットを制圧状態にすること。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は≪5≫の方向に1ヘクス広がる。
B-12	移動	大ガス攻撃： ガス攻撃において、1個ユニットを混乱させる代わりに除去すること〔1915年7月以降〕。	移動妨害/微風： 1遮蔽未満のヘクス内の1個ユニットを制圧状態にすること。全てのガスおよび煙幕マーカーを除去すること。そのヘクスが建物または森である場合、火炎は≪6≫の方向に1ヘクス広がる。
B-13	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1個を混乱させなければならない。	鹵獲書類： 相手側の手札を見て、1枚カードを捨て札にし、その後1個相手側秘密目標チップを明らかにすること。
B-14	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1個を混乱させなければならない。	分遣隊： 諸氏は兵器を携行し、指揮官とスタックしている1個小隊に1個班を加えることができる。その兵器は今やその班によって携行される。
B-15	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1個を混乱させなければならない。	分遣隊： 諸氏は兵器を携行し、指揮官とスタックしている1個小隊に1個班を加えることができる。その兵器は今やその班によって携行される。
B-16	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1個を混乱させなければならない。	分遣隊： 諸氏は兵器を携行し、指揮官とスタックしている1個小隊に1個班を加えることができる。その兵器は今やその班によって携行される。
B-17	射撃	待ち伏せ： 白兵戦開始時にプレイすること。諸氏の相手側は、自分の参加フォーメーションの1個を混乱させなければならない。	分遣隊： 諸氏は兵器を携行し、指揮官とスタックしている1個小隊に1個班を加えることができる。その兵器は今やその班によって携行される。

B-18	射撃	反撃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。諸氏は諸氏のフォーメーションに活性化され、そして諸氏の未混乱状態ユニットの1個と隣接する2個までの敵フォーメーションを制圧できる。	発動機出力低下： 無作為ヘクスに最も近い戦車を故障させること。
B-19	射撃	塹壕構築： 時間マーカー前進終了時にプレイすること。1つの味方フォーメーション（戦車以外）が位置するヘクスに蛸壺マーカーを置くこと。	発動機出力低下： 無作為ヘクスに最も近い戦車を故障させること。
B-20	射撃	工兵作業： 現在移動させるために活性化された四角付移動力の諸氏のユニットのヘクス内または隣の1個鉄条網マーカーを除去すること。	疲労： 敵地図端部に最も近い単一ヘクス内の全味方フォーメーションを制圧すること。
B-21	射撃	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1個砲弾痕マーカーを置くこと。	疲労： 敵地図端部に最も近い単一ヘクス内の全味方フォーメーションを制圧すること。
B-22	射撃	工兵作業： 現在移動させるために活性化された四角付移動力の諸氏のユニットのヘクス内または隣の1個鉄条網マーカーを除去すること。	現場昇進： 1人のドイツ軍指揮官が熟練兵になる。
B-23	射撃	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1個砲弾痕マーカーを置くこと。	英雄： まだプレイにいない場合、1味方ヘクス内にイギリス軍英雄を置くこと。その1個混乱状態ユニットを回復させること。
B-24	射撃	手榴弾： 隣接ヘクスに射撃時に、+2を加えること。	英雄： まだプレイにいない場合、1味方ヘクス内にイギリス軍英雄を置くこと。その1個混乱状態ユニットを回復させること。
B-25	射撃	交差する機関銃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。良好状態ユニットによって操作される2個以上の作動している味方機関銃が現行の射撃攻撃を射程を納め、視認線を持っている場合、射撃攻撃サイ振り判定から各機関銃に対して1を引くこと。	英雄： まだプレイにいない場合、1味方ヘクス内にイギリス軍英雄を置くこと。その1個混乱状態ユニットを回復させること。
B-26	射撃	手榴弾： 隣接ヘクスに射撃時に、+2を加えること。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
B-27	射撃	軽傷： 味方小隊が混乱しようとしている時にプレイすること。代わりに班に置き換えること。1VP喪失する。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
B-28	射撃	地域射撃： 射撃する全ユニットがその射程が四角付である場合、諸氏が射撃を実施する時にプレイすること。同時に隣接2ヘクスを目標にすること（単独の代わりに）。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
B-29	射撃	速射： 機関銃での1回の射撃に+2を加えること。射撃のサイの目がゾロ目である場合、その兵器は故障する。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
B-30	射撃	工兵作業： 現在移動させるために活性化された四角付移動力の諸氏のユニットのヘクス内または隣の1個鉄条網マーカーを除去すること。	上級司令部干渉： 1枚カードを引き、その内容を見ずに、諸氏の次の命令として使用すること。諸氏がそれを行う時、それを公表し、実施し、そして捨て札にすること。プレイされた1回の命令として数えること。
B-31	潰走	煙幕： 前進によって現在活性化されている1個イギリス軍ユニットに隣接するヘクス内の全敵フォーメーションを制圧すること〔1916年以降〕。	情報： 諸氏の相手側の手札を見ること。諸氏は1枚のカードを選び、それを彼の捨て札パイルに置くことができる。
B-32	潰走	煙幕： 前進によって現在活性化されている1個イギリス軍ユニットに隣接するヘクス内の全敵フォーメーションを制圧すること〔1916年以降〕。	死亡： 1個混乱状態フォーメーションを除去すること。
B-33	伝令	速射： 機関銃での1回の射撃に+2を加えること。射撃のサイの目がゾロ目である場合、その兵器は故障する。	作動不良： 無作為ヘクスに最も近い兵器を故障させる、または戦車を制圧すること。
B-34	伝令	砲口内視認： シナリオの防御側のみ： 5以上の印刷火力ポイントのいずれかの武器で射撃する時に、+2を加えること。	作動不良： 無作為ヘクスに最も近い兵器を故障させる、または戦車を制圧すること。
B-35	指揮混乱	砲撃： 諸氏が固定弾幕または移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に+2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	作動不良： 無作為ヘクスに最も近い兵器を故障させる、または戦車を制圧すること。

B-36	指揮混乱	秘密配置ユニット： シナリオの防御側のみ ： 諸氏の相手側が1枚以上のカードを捨て札にする時に、プレイすること。イギリス軍支援表でサイ振り判定し、フォーメーションが無く、そしてユニットが位置しておらず、最低限1遮蔽がある配置ヘクスの隣に使用可能な増援を置くこと。	整備兵： 1個戦車から制圧マーカ―を除去すること； または1個混乱状態戦車を回復すること。
B-37	指揮混乱	国王と国のために： 射撃または白兵戦のサイ振り判定時に、火力ポイントに+2を加えること。	救急車： 諸氏は1個味方ユニットを回復する、または諸氏の降伏レベルを1上昇させることができる。
B-38	指揮混乱	お茶の時間 ♪《遙かなティペラリー》♪	救急車： 諸氏は1個味方ユニットを回復する、または諸氏の降伏レベルを1上昇させることができる。
B-39	空襲	交差する機関銃： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。良好状態ユニットによって操作される2個以上の作動している味方機関銃が現行の射撃攻撃を射程を納め、視認線を持っている場合、射撃攻撃サイ振り判定から各機関銃に対して1を引くこと。	救急車： 諸氏は1個味方ユニットを回復する、または諸氏の降伏レベルを1上昇させることができる。
B-40	空襲	銃剣： 白兵戦サイ振り判定実施前にプレイし、そのサイの目に+2を加えること。	救急車： 諸氏は1個味方ユニットを回復する、または諸氏の降伏レベルを1上昇させることができる。
B-41	砲兵要請	塹壕構築： 時間マーカ―前進終了時にプレイすること。1つの味方フォーメーション（戦車以外）が位置するヘクスに蛸壺マーカ―を置くこと。	救急車： 諸氏は1個味方ユニットを回復する、または諸氏の降伏レベルを1上昇させることができる。
B-42	砲兵要請	穴に身を隠す： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内に1個砲弾痕マーカ―を置くこと。	新任務： 1個秘密目標チットを引くこと。諸氏が1枚も持っていない場合、1枚戦略カードを引くこと。
B-43	砲兵要請	秘密配置陣地 シナリオの防御側のみ ： 使用可能である場合、1個班と18ポンド砲を諸氏の相手側がちょうど射撃した最低限2遮蔽ある初期配置ヘクス内に置くこと。	襲撃： 指揮官とスタックしている味方良好状態ユニットから2ヘクス以内の2個敵ユニットを制圧状態にする、または1個敵ユニットを混乱させること。
B-44	砲兵要請	射撃技量： イギリス軍ユニットを射撃させる時に、+2を加えること。	襲撃： 指揮官とスタックしている味方良好状態ユニットから2ヘクス以内の2個敵ユニットを制圧状態にする、または1個敵ユニットを混乱させること。
B-45	砲兵要請	射撃技量： イギリス軍ユニットを射撃させる時に、+2を加えること。	偵察： 諸氏の相手側は、1個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
B-46	砲兵要請	地域射撃： 射撃する全ユニットがその射程が四角付である場合、諸氏が射撃を実施する時にプレイすること。同時に隣接2ヘクスを目標にすること（単独の代わりに）。	偵察： 諸氏の相手側は、1個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
B-47	砲兵要請	速射： 機関銃での1回の射撃に+2を加えること。射撃のサイの目がゼロ目である場合、その兵器は故障する。	偵察： 諸氏の相手側は、1個秘密目標チットを明らかにしなければならない。
B-48	砲兵要請	煙幕： 前進によって現在活性化されている1個イギリス軍ユニットに隣接するヘクス内の全敵フォーメーションを制圧すること〔1916年以降〕。	増援： 諸氏の支援表でサイ振り判定し、指定されたアイテムを諸氏の地図端部に沿って、または諸氏が電話を得た場合は砲撃ボックス内に置くこと。
B-49	砲兵要請	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	指揮官招集： 諸氏の地図端部に最も近い味方指揮官を除去すること。時間欄に次のマス上にそれを置くこと。
B-50	砲兵要請	秘密配置鉄条網 シナリオの防御側のみ ： フォーメーションが移動または前進した1ヘクス内に鉄条網マーカ―を置くこと。	伝令： プレイにまだ無い場合、諸氏はドイツ軍最高位指揮官と同じヘクス内に伝令を置くことができる。
B-51	砲兵拒否	秘密配置砲郭 シナリオの防御側のみ ： ちょうど敵射撃を受けたばかりの目標ヘクス内に1個砲郭マーカ―を置くこと。	伝令： プレイにまだ無い場合、諸氏はドイツ軍最高位指揮官と同じヘクス内に伝令を置くことができる。
B-52	砲兵拒否	秘密配置鉄条網 シナリオの防御側のみ ： フォーメーションが移動または前進した1ヘクス内に鉄条網マーカ―を置くこと。	降伏： 敵ユニットに隣接する1個混乱状態イギリス軍ユニットを除去すること。
B-53	回復	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、諸氏の未混乱ユニットに隣接する1個敵ユニットを除去すること。
B-54	回復	国王と国のために： 射撃または白兵戦のサイ振り判定時に、火力ポイントに+2を加えること。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、諸氏の未混乱ユニットに隣接する1個敵ユニットを除去すること。
B-55	回復	銃剣： 白兵戦サイ振り判定実施前にプレイし、そのサイの目に+2を加えること。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、諸氏の未混乱ユニットに隣接する1個敵ユニットを除去すること。

B-56	回復	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	捕虜襲撃： 結束状態外であり、諸氏の未混乱ユニットに隣接する1個敵ユニットを除去すること。
B-57	回復	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	工兵： 諸氏は、敵フォーメーションから自由であり、同時に味方良好状態ユニットに隣接するヘクス内に1個鉄条網マーカーを置く、または除去することができる。
B-58	回復	十字砲火： 移動中の目標に射撃する時に、＋2を加えること。	工兵： 諸氏は、敵フォーメーションから自由であり、同時に味方良好状態ユニットに隣接するヘクス内に1個鉄条網マーカーを置く、または除去することができる。
B-59	回復	国王と国のために： 射撃または白兵戦のサイ振り判定時に、火力ポイントに＋2を加えること。	工兵： 諸氏は、敵フォーメーションから自由であり、同時に味方良好状態ユニットに隣接するヘクス内に1個鉄条網マーカーを置く、または除去することができる。
B-60	回復	襲撃射撃： 移動させるために現在活性化された四角付火力がある幾つの数でも諸氏のフォーメーション/兵器で1回の射撃攻撃を実施すること。	工兵： 諸氏は、敵フォーメーションから自由であり、同時に味方良好状態ユニットに隣接するヘクス内に1個鉄条網マーカーを置く、または除去することができる。
B-61	攻勢	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	不正入手： 諸氏の支配下で1個味方除去済武器をプレイに戻すこと。
B-62	攻勢	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	不正入手： 諸氏の支配下で1個味方除去済武器をプレイに戻すこと。
B-63	攻勢	砲撃： 諸氏が固定弾幕までは移動弾幕射撃を要請していた場合〔1915年1月以降〕、このサイの目に＋2を加えるために射撃の効果に対するサイ振り前にプレイすること。	制圧射撃： 味方の作動している機関銃の射程と視認線の両方内の1個敵ユニットまたは戦車を制圧すること。
B-64	攻勢	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	制圧射撃： 味方の作動している機関銃の射程と視認線の両方内の1個敵ユニットまたは戦車を制圧すること。
B-65	前進	襲撃射撃： 移動させるために現在活性化された四角付火力がある幾つの数でも諸氏のフォーメーション/兵器で1回の射撃攻撃を実施すること。	電話線切断： 諸氏の相手側電話を故障させること。既に故障している場合、除去すること。
B-66	前進	大ガス攻撃： ガス攻撃において、1個ユニットを混乱させる代わりに除去すること〔1915年7月以降〕。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1個味方ユニットは、熟練兵になる。
B-67	前進	銃剣： 白兵戦サイ振り判定実施前にプレイし、そのサイの目に＋2を加えること。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1個味方ユニットは、熟練兵になる。
B-68	前進	軽傷： 味方小隊が混乱しようとしている時にプレイすること。代わりに班に置き換えること。1VP喪失する。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1個味方ユニットは、熟練兵になる。
B-69	前進	国王と国のために： 射撃または白兵戦のサイ振り判定時に、火力ポイントに＋2を加えること。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1個味方ユニットは、熟練兵になる。
B-70	重機関銃制圧	隠匿： 防御側サイ振り判定実施前にプレイすること。目標ヘクス内の遮蔽によって射撃攻撃合計を減少させること。	武勇： 敵フォーメーションに隣接している1個味方ユニットは、熟練兵になる。
B-71	重機関銃制圧	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	彷徨える負傷者： 1個除去済ユニットまたは指揮官を選ぶこと。それを混乱状態で無作為ヘクス内、または隣でプレイに戻すこと。
B-72	重機関銃制圧	威力偵察： 防御側サイ振り判定実施後に直ちにプレイすること。たった今混乱した1個味方ユニットまたは指揮官を回復させること。	不正入手： 諸氏の支配下で1個味方除去済武器をプレイに戻すこと。

戦略カード

GS-1	アレンビー	諸氏の相手側によってプレイされた潰走命令を無効にすること。 -または- 卓上で現在表が上になっている全ての諸氏の相手側備忘カードを捨て札にすること。 1回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-2	対ガス戦略	1916年以降のみ。 ゲームの残り期間、どの味方フォーメーションもガスが原因で混乱しない。 **備忘用カードとして残すこと** 1回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-3	戦友	諸氏の良好状態ユニット1個以上に隣接する2個までの味方ユニットを回復させること。 1回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-4	ミルズ型手榴弾	1916年以降のみ。 移動または前進によって現在活性化された諸氏のユニットの1個に隣接する、2個までの敵ユニットを直ちに混乱させること。これによって相手のユニットは除去できない。 1回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-5	ノエル・シャバス	諸氏の盤端部から諸氏の伝令が任意に退出した直後にプレイすること。 1VPを受け取れないが、現在の諸氏の電話を別の諸氏の電話に置き換えること。 1回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-6	王立戦車軍団	2個までの味方戦車を回復させること。 1回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-7	短過ぎる	諸氏の相手側の地図上観測ラウンドマーカーおよび砲兵着弾マーカーを2ヘクス彼の地図端部に向けて再配置すること。その後通常の砲兵着弾サイ振り判定を進めるが、例外として 諸氏 がこの攻撃に対して引きを行う。 1回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-8	突撃せよ	シナリオの攻撃側のみ。1916年以降のみ。 移動命令と一緒にプレイすること。 活性化された指揮官とユニットは敵が位置するヘクス内に進入できるが、それらはそれを行った時に制圧状態になる。白兵戦がその後通常通りに発生する。 1回のサイ振り判定に＋1を加えること。
GS-9	バグパイプ	攻勢命令と一緒にプレイすること。 攻勢命令によって活性化された良好状態ユニットは、活性化された指揮官の指揮範囲内にそれらがいる場合は敵射撃による混乱を被る時は制圧状態になる。 1回のサイ振り判定に＋1を加えること。