

地形効果チャート(TEC)

	MPコスト	戦闘効果	退却無視の 選択	前進の停止	側面攻撃の 許可
平地	1	-	×	×	
山岳	1	攻勢射撃 1L			×
湿地	1	攻勢射撃 1L			×
森林	1	-			
砂漠	1	夏は内外への 戦闘不可			
塹壕 1	1	攻勢射撃 1L 防勢射撃 1L		×	×
塹壕 2	1	攻勢射撃 1L 防勢射撃 1L		×	×

軍射撃表

	射撃値										
	1	2	3	4	5	6-8	9-11	12-14	15	16+	
サイの 目	1	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5
	2	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
	3	1	2	2	3	3	4	4	5	5	7
	4	1	2	3	3	4	4	5	5	7	7
	5	2	3	3	4	4	5	5	7	7	7
	6	2	3	4	4	5	5	7	7	7	7

(もしも射撃しているいづれかのユニットが軍であると)

軍団射撃表

	射撃値								
	1	2	3	4	5	6	7	8+	
サイの 目	1	-	-	-	1	1	1	1	2
	2	-	-	1	1	1	1	2	2
	3	-	-	1	1	1	2	2	3
	4	-	1	1	1	2	2	3	3
	5	1	1	1	2	2	3	3	4
	6	1	1	1	2	3	3	4	4

(もしも射撃している全てのユニットが軍団と/ 又は要塞のみであると)

補充コスト表

アクション	RP
1個の減少戦力軍を完全戦力面に返す	1
2個の減少戦力軍団を完全戦力面に返す	1
1個の除去軍団を完全戦力で予備ボックスに	1
2個の除去軍団を減少戦力で予備ボックスに	1
マップ上で1個の減少戦力軍団を完全戦力面に返し、1個の除去軍団を減少戦力で予備ボックスに	1
1個の除去軍を減少戦力で再建	1
1個の除去軍を完全戦力で再建	2
・ツェパリの空襲 :このターンのイギリス軍RPを4減少させる(最低で0)。	
・独立空軍 :ラーテナウのRP効果を無効にする (それでもラーテナウは 戦争状態のためにプレイできる)。	
・ヴァルター・ラーテナウ :各ターンのドイツ軍RPに+ 1。	
・連合国RPは、ANA、AUS、BE、CND、MN、PT、RO、GK、SB ユニットのために使用できる。	

プレイのシーケンス

A. 強制的攻勢フェイズ
B. アクション・フェイズ
C. 消耗 フェイズ
D. 攻囲フェイズ
E. 戦争状態フェイズ
E. 1. 勝利ポイント表のチェック
E. 2. 自動的勝利の判定
E. 3. 休戦の判定
E. 4. 参戦段階のチェック (ターン1にはなし)
F. 補充フェイズ
F. 1. 連合国セグメント
F. 2. 中欧諸国セグメント
G. 戦略カード引きフェイズ
H. ターンの終了

和平協定表

中欧諸国の提言 (VP合計が11以上必要)

戦争 状態	サイの目					
	1	2	3	4	5	6
0-19	+1VP	+1VP	+1VP	-	-	-1VP
20+	+1VP	+1VP	-	-	-	-1VP

連合国の提言 (VP合計が9以下必要)

戦争 状態	サイの目					
	1	2	3	4	5	6
0-19	-1VP	-1VP	-1VP	-	-	+1VP
20+	-1VP	-1VP	-	-	-	+1VP

1914年の特別ルール

1914年 8月ターンには、どちらのプレイヤーも増援カードをプレイできない。

中欧諸国ユニットは、海への競争 イベント・カードがプレイされるか又は中欧諸国の戦争状態が4以上でない限り Amiens、Calais、Ostendに移動して通過はできても停止はできない。中欧諸国ユニットは、そこが戦闘での防御スペースか又は上記の2つの条件の1つが満たされる場合のみ前進して停止できる。中欧諸国ユニットは、常にこれらのスペースを通して補給をたどることができる。

ドイツ軍ユニットは、オーベルオストカードがプレイされるか又は中欧諸国の戦争状態が4以上になるまでは、ロシア軍の要塞を含んでいるスペースを攻撃できない。ただし、ドイツ軍ユニットはカラのロシア軍の要塞を攻囲できる。オーストリア・ハンガリー軍ユニットは、このルールによる制限を受けない。

ロシア軍ユニットは、1914年 8月ターンにはドイツ軍の要塞スペースに攻撃や攻囲ができない。

1914年 8月と9月のターンには、全ての攻囲のサイの目が - 2修正される。

1914年 8月ターンには、どちらのプレイヤーも参戦段階をチェックしない(導入シナリオでは決してしない)。

Poths of Glory Charts

勝利ポイント表

イベントのプレイ	VP
ライヒスタークの休戦協定	+ 1
高海艦隊 (次の連合軍アクションとして大艦隊がプレイされない限り)	+ 1
ツァーの退位 (ルーマニアの参戦後)	+ 1
ツァーの退位 (ルーマニアが中立)	+ 3
アフリカの戦争 (もしも連合軍プレイヤーが選択すると)	+ 1
中欧諸国が* イベントをプレイ (導入シナリオのみ)	+ 1
連合軍が* イベントをプレイ (導入シナリオのみ)	- 1
ベルギーの強奪	- 1
ルシタニア号	- 1
護送船団	- 1
ツインマーマン電信	- 1
14ヶ条	- 1
アクション、消耗、攻囲フェイズの間	
中欧諸国が平和攻勢の間に前進に失敗	- 1
中欧諸国が連合軍支配下のVPスペースを占領 / 再占領	+ 1
連合軍が中欧諸国支配下のVPスペースを占領 / 再占領	- 1
和平協定表の結果	+ / - 1
戦争状態フェイズの間	
海上封鎖	冬ターン毎に - 1
中欧諸国プレイヤーが強制的攻勢の実施に失敗	ターン毎に - 1
連合軍の全面戦争後にイタリアが、まだに中立	ターン毎に + 1
連合軍プレイヤーが強制的攻勢の実施に失敗 (ただし、フランス軍の叛乱が発生した後のフランス軍の結果を除く)	ターン毎に + 1
もしも強制的攻勢の結果がフランス軍の時に、フランス軍の叛乱が発生した 後でUSユニットと共にスタックしていないフランス軍ユニットが攻撃すると	ターン毎に + 1

Paths of Glory カード目録

連合軍カード

	Card	OPs	SR	CC*	WS	RPs					イベント名 / 効果	
						A	BR	FR	IT	RU		
動員	1	4	4	*	1	1	2	2	1	3	イギリス軍の増援 (British Reinforcements) 第2軍、1個軍団。	
	2	4	4	*	2	1	2	2	1	3	海上封鎖 (Blockade) - 各冬ターンの戦争状態フェイズの間に、1VPを差し引く。	
	3	3	4	*			1	1	1	2	ロシア軍の増援 (Russian Reinforcements) - 第11軍、1個軍団。	
	4	2	2	CC*			1	1		1	プレーヴェ (Pleve) - ロシア軍の1攻撃又は防御に+ 1DRMを加える。	
	5	2	2	CC			1	1		1	プートニク (Putnik) - 1914年と1915年のみプレイできる。セルビア軍の1攻撃又は防御に+ 1DRMを加える。	
	6	2	2	CC*			1	1		1	撤退 (Withdrawal) - 防御ユニットは要求された1軍団ステップ損失を無視し、代わりに1スペース退却する。これは、戦闘に敗北したことで生じたいかなる退却も無効にする。もし軍団ステップ (たち)の損失がなければ、1軍団ステップ損失を無視できる。このカードは、戦闘結果が分かる前に通常にプレイしなければならない。ドイツ・ロシア・ポーランド:これは、予定された行動で壊滅的な損害に対応するものではない。)	
	7	2	2	CC			1	1		1	悪天候 (Severe Weather) - 秋 / 冬に山岳スペース内にあるか、又は春 / 秋に湿地スペース内にある防御ユニットは + 2DRMを獲得する。	
	8	2	2	*			1	1		1	ロシア軍の増援 (Russian Reinforcements) - 2個軍団。	
	9	3	4	*			1	1	1	2	モルトケ (Moltke) - 1914年 8月又は9月のみプレイできる。「ファルケンハイン」カードがプレイされるまでは、ベルギーやフランスでの中欧諸国の活性化にはユニット毎 (スペースではない)に1OPsが効く。	
	10	3	4	*			1	1	1	2	フランス軍の増援 (French Reinforcements) - 第10軍。	
	11	3	4	*			1	1	1	2	ロシア軍の増援 (Russian Reinforcements) - 第9軍、第10軍。	
	12	3	4	*			1	1	1	2	塹壕 (Entrench) - 補給下の友軍の軍により占められないいずれかのスペース内に段階1の塹壕を置く。今や、両プレイヤーが塹壕化できる。 (ゲーム毎に1陣営のみがプレイ可)	
	13	4	4	*	2	1	2	2	1	3	ベルギーの強奪 (Rape of Belgium) - もしも中欧諸国が「8月の砲声」をプレイした場合のみプレイできる。1VPを差し引く。	
	14	4	4	*	1	1	2	2	1	3	イギリス軍の増援 (British Reinforcements) - 第1軍、1個軍団。	
限定戦争	15	3	4	*			1	1	1	2	イギリス軍の増援 (British Reinforcements) - 第4軍、1個軍団。	
	16	5	5	*	1	1	3	3	2	4	ルーマニア (Romania) - 「ツァーの退位」の後にはプレイできない。ルーマニアが連合国に加わる。	
	17	5	5	*	2	1	3	3		4	イタリア (Italy) - イタリアが連合国に加わる。もしも連合国の参戦段階が全面戦争の後にプレイされていなければ、各ターンの戦争状態フェイズの間に1VPを加える。	
	18	2	2	CC			1	1		1	ハリケーン段幕射撃 (Hurricane Barrage) - イギリス軍の攻撃に+ 1DRMを加える。	
	19	2	2	CC			1	1		1	航空優勢 (Air Superiority) - イギリス軍又はフランス軍の攻撃に+ 1DRMを加える。	
	20	2	2	*			1	1		1	イギリス軍の増援 (British Reinforcements) - AUS軍団、CND軍団。	
	21	2	2	CC*			1	1		1	ホスゲン・ガス (Phosgene Gas) - フランス軍の攻撃に+ 1DRMを加える。	
	22	3	4	*			1	1	1	2	イタリア軍の増援 (Italian Reinforcements) - イタリアが連合国に加わった後のみプレイできる。第5軍。	
	23	2	2	*			1	1		1	スパイ活動 (Cloak and Dagger) - 連合国プレイヤーは、中欧諸国プレイヤーの全ての手札を調べることができ、しかもこのカードを使用してオペレーションを実施できる。	
	24	3	4	*			1	1	1	2	フランス軍の増援 (French Reinforcements) - 第7軍。	
	25	3	4	*			1	1	1	2	ロシア軍の増援 (Russian Reinforcements) - 第6軍、第7軍、2個軍団。	
	26	3	4	*	2		1	1	1	2	ルシタニア号 (Lusitania) - 「海上封鎖」がプレイされた後で「ツインマン電信」がプレイされる前のみプレイできる。1VPを差し引く。	
	27	3	4	*	1		1	1	1	2	総退却 (Great Retreat) - このターンに攻撃される全てのロシア軍ユニットは、戦闘の前に退却できる。これは、各戦闘のサイが振られる前に宣言しなければならない。戦闘解決は発生しない。ロシア軍ユニット (たち)は、1スペース退却しなければならない。完全戦力の中欧諸国ユニットは前進できる。	
	28	4	4	*			1	2	2	1	3	陸上軍艦 (Landships) - 「王室戦軍軍団」のプレイが認められる。
	29	4	4	*			1	2	2	1	3	ユードニッチ (ロシア軍の増援) (Yudenitch RU Reinforcements) - ロシア軍のCAU軍を近東マップ上でロシアのいずれかの補給下のスペースに置く。
	30	4	4	*	1	1	2	2	1	3	サロニカ (Salonika) - Salonikaに3個イギリス軍 / フランス軍軍団 (マップと / 又は予備から)までを戦略再配備できる。これは、SRカードのプレイとしてカウントする。	
	31	4	4	*	1	1	2	2	1	3	MEF (イギリス軍の増援 BR Reinforcements) - もしもトルコが参戦しており、「サロニカ」がプレイされていない場合のみプレイできる。MEF軍をいずれかのMEFスペースに置く。9.5.3.5を参照。	
	32	2	2	*			1	1		1	ロシア軍の増援 (Russian Reinforcements) - 第12軍。	
	33	2	2	*			1	1		1	大艦隊 (Grand Fleet) - もしも「高海艦隊」直後の連合国のアクション・ラウンドでプレイされると、そのカードを無効にする。	
	34	3	4	*			1	1	1	2	イギリス軍の増援 (British Reinforcements) - 第3軍、2個軍団。	

Paths of Glory カード目録

連合軍カード

	Card	Ops	SR	CC/*	WS	RPs					イベント名 / 効果
						A	BR	FR	IT	RU	
全面戦争	35	4	4	*		1	2	2	1	3	ヤンキーと戦車 (Yanks and Tanks) - 連合軍プレイヤーがこのカードを使用してオペレーションを実施し、このアクション・ラウンドの間にUSユニットが含まれている全ての戦闘に+ 2DRMが獲得される。
	36	2	2	CC			1	1		1	坑道攻撃 (Mine Attack) - イギリス軍の塹壕化防御側に対する攻撃に+ 1DRMを加える。ターン毎に1戦闘にのみ使用可。
	37	2	2	*	1		1	1		1	独立空軍 (Independent Air Force) - ラーテナウ・イベント特典のドイツ軍RPを無効又は妨げる。
	38	2	2	*			1	1		1	アメリカ軍の増援 (USA Reinforcements) - 「ヨーロッパ」がプレイされた後にのみプレイできる。1個軍団。
	39	2	2	CC			1	1		1	誰も通すな (They Shall Not Pass) - もしもフランスの要塞スペース内で防御していると、戦闘で敗北することによるいかなる退却も無効にする。
	40	2	2	*			1	1		1	14ヶ条 (14 Points) - 「ツインマン電信」がプレイされた後にのみプレイできる。ゲームの残りについては、連合軍プレイヤーのみが和平協定を提言できる。1VPを差し引く
	41	3	4	*			1	1	1	2	アラブ北方軍 (イギリス軍の増援) (Arab Northern Army BR Reinforcements) - もしもトルコが参戦している場合にのみプレイできる。イギリス軍ANA軍団をArabia スペース内に置く
	42	3	4	*			1	1	1	2	イギリス軍の増援 (British Reinforcements) - 第5軍、1個軍団、PT軍団。
	43	3	4	*			1	1	1	2	アメリカ軍の増援 (USA Reinforcements) - 「ヨーロッパ」がプレイされた後にのみプレイできる。第1軍、2個軍団。
	44	3	4	*	1		1	1	1	2	ギリシャ (Greece) - ギリシャが連合軍に加わる。
	45	3	4	CC*			1	1	1	2	ケレンスキー攻勢 (Kerensky Offensive) - 「ツァーの退位」がプレイされた後で、「ボリシェヴィキ革命」がプレイされる前にのみプレイできる。連合軍プレイヤーはこのカードを使用してオペレーションを実施し、ロシア軍でAH、BU、TUユニットを持つスペースに1攻撃を行い+ 2DRMを加える。
	46	4	4	*	2	1	2	2	1	3	ブルシーロフ攻勢 (Brusilov Offensive) - 連合軍プレイヤーはこのカードを使用してオペレーションを実施し、このアクション・ラウンドの全てのロシア軍の攻撃に+ 1DRMを加える。しかも、非ドイツ軍中欧諸国ユニットに対する1攻撃で、全ての塹壕効果を無効にできる。
	47	4	4	*		1	2	2	1	3	アメリカ軍の増援 (USA Reinforcements) - 「ヨーロッパ」がプレイされた後にのみプレイできる。第2軍、1個軍団。
	48	4	4	CC		1	2	2	1	3	王立戦車軍団 (Royal Tank Corps) - 「陸上軍艦」がプレイされた後にのみプレイできる。フランス/ベルギー国内の平地スペースに対するイギリス軍の攻撃について、塹壕コラム・シフトを無効にする。ターン毎に1戦闘にのみ使用可。
	49	4	4	*		1	2	2	1	3	シナイ・パイプライン (Sinai Pipeline) - 連合軍ユニットについてのみ Sinai の - 3DRMを無効にする。夏ターンの砂漠の影響は留まる。「アレンビー」のプレイを認める。
	50	4	4	*	1	1	2	2	1	3	アレンビー (イギリス軍の増援) (Allenby BR Reinforcements) - イギリスNE軍をAlexandria に置く
	51	4	4	*	1	1	2	2	1	3	全ての兵士を戦闘へ (Everyone Into Battle) - 少なくとも以下の1つが発生した後にのみプレイできる。:「ブリュッセル」、「モリエール」、「平和攻勢」。イタリア、フランス、ベルギーの連合軍ユニットは、このターン(のみ)の残りの活性化については1つの国家として見なされる。
	52	4	4	*		1	2	2	1	3	護送船団 (Convoy) - 「Uボートの無制限潜水艦戦」がプレイされた後にのみプレイできる。上記のカードを無効にする。1VPを差し引く
	53	5	5	*		1	3	3	2	4	東洋軍 (フランス軍の増援) (Army of the Orient FR Reinforcements) - もしも連合軍がSalonika スペースを支配していたら、スタッキング限度に従ってフランス東洋軍を置く
	54	5	5	*	2	1	3	3	2	4	ツインマン電信 (Zimmermann Telegram) - もしもUS参戦マーカーが「ツインマン電信」ボックス内にある場合にのみプレイできる。1VPを差し引く。USは、連合軍に加わる。続くいかなるターンにも、「ヨーロッパ」カードのプレイが認められる。
55	5	5	*		1	3	3	2	4	ヨーロッパ (Over There) - 「ツインマン電信」がプレイされた後にのみプレイできる。続くいかなるターンにも、「USの増援」カードのプレイが認められる。今や、プレイされるいかなる連合軍RPカードも、1USRPを含む。	

Paths of Glory カード目録

中欧諸国カード

	Card	OPs	SR	CC/*	WS	RPs				イヴェント名 / 効果
						AH	BU	GE	TU	
動員	1	3	4	*	2	1		2	1	8月の砲声 (Guns of August) - 1914年 8月 ターンの最初のアクション・ラウンドのみプレイ可。 Liege 要塞が破壊される。 Liege スペース内にドイツ第 1軍と第 2軍を置くこと。ドイツ第 1、第 2、第 3軍が戦闘のために活性化される。
	2	2	2	CC*				1		無線傍受 (Wireless Intercepts) - ロシア軍ユニットのみを含んでいるスペースに対するドイツ軍の側面攻撃は、自動的に成功する。
	3	2	2	CC				1		フォン・フランコフ (Von Francois) - ドイツ軍の対ロシア軍ユニット攻撃に+ 1DRMを加える。
	4	2	2	CC				1		悪天候 (Severe Weather) - 秋 / 冬に山岳スペース内又は春 / 秋に湿地スペース内にある防御ユニットは、+ 2 DRMを獲得する。
	5	2	2	*				1		後備兵 (Landwehr) - 中欧諸国プレイヤーは追加の2RP sを受取り、ただちに減少戦力のドイツ軍ユニットを完全戦力面に返す。除去ユニットを補充するためには消費できない。
	6	3	4	*		1		2	1	塹壕 (Entrench) - 補給下の友軍の軍により占められたはずのスペース内に段階 1の塹壕を置く。今や両プレイヤーが塹壕化できる。(ゲーム毎に1陣営のみがプレイ可)
	7	3	4	*		1		2	1	ドイツ軍の増援 (German Reinforcements) - 第 9軍。
	8	3	4	*		1		2	1	海への競争 (Race to the Sea) - 中欧諸国ユニットは、今やOstend, Calais, Amiensで移動を終了できる。
	9	4	4	*	1	2	1	3	1	ライヒスタークの休戦協定 (Reichstag Truce) - 中欧諸国の参戦段階が全面戦争になつた後にはプレイできない。1VPを加える。
	10	3	4	*		1		2	1	SUD軍 (SUD Army) - ドイツ軍 2個軍団までが、それ以外のオーストリア - ハンガリー軍ユニット1個とスタックでき、しかも単一の国家として活性化できる。各アクション・ラウンドに異なるスタックを選択できる。
	11	2	2	*	1			1		オーベル・オスト (Ober Ost) - ドイツ軍ユニットは、今やロシア軍の要塞を含んでいるスペースを攻撃できる。(ドイツ軍ユニットは、常にそのようなスペースを攻囲できる。)
	12	4	4	*		2	1	3	1	ドイツ軍の増援 (German Reinforcements) - 第 10軍、2個軍団。
	13	4	4	*	2	2	1	3	1	ファルケンハイン (Falkenhayn) - 「モルトケ」がプレイされた後の1914年 8月 / 9月 ターンか、又は1914年秋から開始して制限なしでプレイできる。「モルトケ」の効果を無効にする。「処刑場」のプレイを認める。
	14	4	4	*		2	1	3	1	オーストリア - ハンガリー軍の増援 (Austria - Hungary Reinforcements) - 第 7軍、2個軍団。
限定戦争	15	2	2	CC*				1		塩素ガス (Chlorine Gas) - ドイツ軍の攻撃に+ 1DRMを加える。
	16	2	2	CC*				1		リーマン・フォン・サンダース (Liman Von Sanders) - トルコ軍の攻撃又は防御に+ 1DRMを加える。
	17	2	2	*				1		マタ・ハリ (Mata Hari) - 中欧諸国プレイヤーは、連合国プレイヤーの全ての手札を調べることができ、しかもこのカードを使用してオプションを実施できる。
	18	2	2	CC				1		要塞化機関銃 (Fortified Machine Guns) - 塹壕化されている防御側のドイツ軍に+ 1DRMを加える。
	19	2	2	CC*				1		火炎放射器 (Flamethrowers) - ドイツ軍の攻撃に+ 1DRMを加える。
	20	3	4	*		1		2	1	オーストリア - ハンガリー軍の増援 (Austria - Hungary Reinforcements) - 第 10軍。
	21	3	4	*		1		2	1	ドイツ軍の増援 (German Reinforcements) - 第 11軍、1個軍団。
	22	3	4	*		1		2	1	ドイツ軍の増援 (German Reinforcements) - 第 12軍、1個軍団。
	23	3	4	*		1		2	1	オーストリア - ハンガリー軍の増援 (Austria - Hungary Reinforcements) - 第 11軍。
	24	3	4	*		1		2	1	リビア人の反乱 (トルコ軍の増援) (Libyan Revolt (TU Reinforcements)) - もしもLibyaスペース内に連合国ユニットがない場合のみプレイできる。LibyaにSNユニットを置く。
	25	4	4	*		2	1	3	1	高海艦隊 (High Seas Fleet) - 高海艦隊が出撃する。連合国プレイヤーが次のアクションとして「大艦隊」をプレイしない限り、1VPを加える。
	26	4	4	CC*	1	2	1	3	1	処刑場 (Place of Execution) - 「ファルケンハイン」がプレイされた後で「H-Lが指揮を取る」がプレイされる前のみプレイできる。フランスの要塞スペースに対する攻撃に+ 2DRMを加える。
	27	4	4	*	1	2	1	3	1	ツェッペリンの空襲 (Zeppelin Raids) - このターンの補充フェイズの間に、イギリスのRP sを4差引く(0まで)。
	28	4	4	*	1	2	1	3	1	ツァーが指揮を取る (Tsar Takes Command) - もしもロシア降伏マーカーが「ツァーが指揮を取る可」ボックス内にある場合にのみプレイできる。
	29	2	2	*				1		第 11軍 (11th Army) - ドイツ第 11軍 (のみ) は自由にいかなる中欧諸国軍団とも共にスタックでき、しかも活性化の目的において1ユニットとして扱うことができる。
	30	2	2	CC				1		アルペン軍団 (Alpenkorps) - ドイツ軍の山岳スペースへ又はからの攻撃に+ 1DRMを加える。
	31	3	4	CC		1		2	1	ケマル (Kemal) - 1以上の戦闘値を持つ防御側のトルコ軍は、軍表で射撃できる。ターン毎に1戦闘のみ使用できる。
	32	3	4	*	1	1		2	1	アフリカでの戦闘 (War in Africa) - ゲームから永久に1個イギリス軍軍団を取り去るか、又は1VPを加える (連合国の選択)。
	33	5	5	*	1	3	1	4	2	ヴァルター・ラーテナウ (Walter Rathenau) - 各ターンの補充フェイズの間に、追加の1ドイツ軍RPを加える。
	34	5	5	*	1	3		4	2	ブルガリア (Bulgaria) - ブルガリアが中欧諸国に加わる。

Paths of Glory カード目録

中欧諸国カード

	Card	OPs	SR	CC/*	WS	RPs				イベント名 / 効果
						AH	BU	GE	TU	
全面戦争	35	2	2	CC*				1		マスタードガス (Mustard Gas) - ドイツ軍の攻撃に+ 1DRMを加える。
	36	2	2	*	2			1		Uボートの無制限潜水艦戦 (U-Boats Unleashed) - H-Lが指揮を取る」の後にのみプレイできる 。各ターンの補充フェイズの間に1イギリス軍RPを差引き、護送船団」がプレイされるまではUSの増援」のプレイが妨害される。
	37	2	2	*	1			1		ホフマン (Hoffman) - H-Lが指揮を取る」の後にのみプレイできる 。未来の全ての中欧諸国の強制的な攻勢のサイの目に+ 1を加える。
	38	2	2	*				1		ドイツ軍の増援 (German Reinforcements) - 2個軍団。
	39	2	2	*				1		ドイツ軍の増援 (German Reinforcements) - 2個軍団。
	40	3	4	CC		1	2	1		航空優勢 (Air Superiority) - ドイツ軍の攻撃に+ 1DRMを加える。
	41	3	4	*		1	2	1		ドイツ軍の増援 (German Reinforcements) - 第14軍。
	42	3	4	*		1	2	1		トルコ軍の増援 (Turkish Reinforcements) - YLD軍。
	43	3	4	CC*		1	2	1		フォン・ビューロウ (Von Below) - イタリア軍ユニット(たち)に対する1攻撃についてのみ、全ての塹壕効果を無効にする。
	44	3	4	CC*		1	2	1		フォン・フテイル (Von Hutier) - ロシア軍ユニット(たち)に対する1攻撃について、攻撃側が最初に射撃して全ての塹壕効果を無効にする。
	45	4	4	*	1	2	1	3	1	ブレスト - リトフスク条約 (Treaty of Brest Litovsk) - ボリシェヴィキ革命」の後にのみプレイできる 。ロシア軍ユニットは、もはや攻撃できないし、中欧諸国ユニットは、近東マップで攻撃できるトルコ軍ユニットを除き、ロシア軍ユニットを攻撃できないし、5.5.2も参照。
	46	4	4	*		2	1	3	1	ドイツ軍の増援 (German Reinforcements) - 第17軍、第18軍。
	47	4	4	*	1	2	1	3	1	フランス軍の反乱 (French Mutiny) - フランス軍の強制的攻撃の効果が逆になる。もしもUSユニットと共にスタックしないフランス軍ユニットがフランス軍の強制的攻撃のターンに攻撃すると、1VPを加える。
	48	4	4	*		2	1	3	1	トルコ軍の増援 (Turkish Reinforcements) - Aol軍。
	49	4	4	CC*	1	2	1	3	1	ミシャエルク (Michel) - H-Lが指揮を取る」の後にのみプレイできる 。ドイツ軍の1攻撃で全ての塹壕効果を無効にし、その攻撃に+ 1DRMを加える。
	50	4	4	CC*		2	1	3	1	ブリュッヘル (Blucher) - H-Lが指揮を取る」の後にのみプレイできる 。ドイツ軍の1攻撃で全ての塹壕効果を無効にする。
	51	4	4	CC*		2	1	3	1	平和攻勢 (Peace Offensive) - H-Lが指揮を取る」の後にのみプレイできる 。ドイツ軍の1攻撃で全ての塹壕効果を無効にする。もしも攻撃側がそのスペース内に前進しなければ、1VPを差引く。
	52	5	5	*		3	1	4	2	ツァーの退位 (Fall of the Tsar) - もしもロシア降伏マーカーが「ツァーの退位可」ボックス内にある場合にのみプレイできる 。1VPを加え、もしもルーマニアが、まだ中立であると2VPを加える。活性化には、戦闘についてのみ、スペース毎ではなくユニット毎に1OPsがかかる。
	53	5	5	*		3	1	4	2	ボリシェヴィキ革命 (Bolshevik Revolution) - もしもロシア降伏マーカーが「ボリシェヴィキ革命可」ボックス内にある場合にのみプレイできる 。各ターンの1ロシア軍RPまでを消費できる。
	54	5	5	*	2	3	1	4	2	ヒンデンブルクとレーテンドルフが指揮を取る (H-L Take Command) - 「ミシャエルク」、「ブリュッヘル」、「平和攻勢」、「ホフマン」、「Uボートの無制限潜水艦戦」のプレイが認められる。「処刑場」のプレイを妨げる。
55	4	4	*		2	1	3	1	ロイド・ジョージ (Lloyd George) - このターンの残りについては、イギリス軍の塹壕段階2のドイツ軍ユニットに対する攻撃不可。この効果は、ミシャエルク、ブリュッヘル、平和攻勢のイベントのプレイにより無効となる。	