

3/4

1

MOBILITAZIONE

**ASSALTO RUSSO-BRITANNICO * (2)**

Le unità su una Testa di Ponte nel Golfo Persico muovono a terra (se a Fao, distruggete il forte) e poi si Attivano per il combattimento. Inoltre due spazi con unità RU si attivano anch'essi per il combattimento.

Non soddisfa la MO RU.

Non si può giocare come Evento dopo il primo Round di Azione, Autunno 1914

BR: 1 IN: 1 RU: 2

2/2

2

MOBILITAZIONE

**RINFORZI ANZAC * (1)**

Unità:

1 Div Fant Elite, [1 Div Cav]

IN: 1 RU: 1

2/2

3

MOBILITAZIONE

**COLPO DI STATO EGIZIANO***

Jihad -1.

Ponete il segnalino BR Fonte di Rifornimento Cipro sulla mappa. Cipro può ora essere usata come Base su Isola AP.

IN: 1 RU: 1



2/2

5

1916

MOBILITAZIONE

**DRUZHINY ARMENI**

CC

Un attacco o difesa RU o ARM fuori dai Balcani riceve un DRM +1.

IN: 1 RU: 1

3/4

6

MOBILITAZIONE**PUGNACITA' E TENACIA* CC**

DRM +1 ad attacco o difesa che include unità IN. Ignorate il Controllo per il Maltempo per le unità IN in questo combattimento e per tutte le unità IN per il resto di questo turno.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

3/4

7

MOBILITAZIONE**ENVER VA AD EST***

Il giocatore AP Attiva per il combattimento due gruppi di unità TU/TU-A adiacenti ad unità RU e sceglie uno spazio da attaccare per ciascun gruppo. Il Giocatore CP effettua gli attacchi immediatamente (incluso qualsiasi Controllo per il Maltempo e CC), poi svolge il suo turno normalmente.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

2/2

8

MOBILITAZIONE**TRATTATO
SEGRETO***

Unità: 1 Div Fant Speciale BR (PersCord) in qualsiasi Regione Persiana. Il posizionamento deve essere in rifornimento.
+1 Jihad.

Attivate una delle seguenti per il movimento: una Regione Persiana, la Regione Asia Centrale, o uno spazio in Caucaso, Azerbaijan, o Mesopotamia. Entrambi i giocatori possono ora far entrare la Persia neutrale per il resto del gioco.

IN: 1 RU: 1

**3/4**

9

MOBILITAZIONE**SFERA DI INFLUENZA*****Unità:**

2 Div Fant RU, 1 Div Fant Elite RU
Ponete queste unità direttamente in uno spazio vuoto controllato dalle AP in Russia o Azerbaijan che possa tracciare il rifornimento per ferrovia ad una Fonte di Rifornimento RU.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

3/4

10

MOBILITAZIONE

**RINFORZI RUSSI***

Unità: [IV Corpo Caucasic] sulla mappa.

Unità: Div Fant Elite, 1 Div Fant RU, 1 Cav Div.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

4/4

11

MOBILITAZIONE

BLOCCO DELLA ROYAL NAVY*

Ponete il segnalino RP Max TU su 25 nella Tabella Generale (22.4).

-1 VP ogni Inverno (durante la Fase dello Stato di Guerra). Nessun effetto se le CP sono in Guerra Totale e Costantinopoli è collegata alla Galizia per ferrovia.

Le CP non possono tracciare il rifornimento o fare SR per mare nell'Egeo, Med. Orientale, Golfo Persico, o Mar Rosso per il resto del gioco.

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

4/4

12

1916

MOBILITAZIONE

**PROGETTO ALEXANDRIA***

Ricevete un Segnalino Testa di Ponte. Ponetelo immediatamente in uno spazio Testa di Ponte adiacente a Cipro. Poi fate SR con sino a tre Div Fant BR/IN/ANZ (da porti e/o Casella della Riserva) a quello spazio Testa di Ponte.

Prerequisito: COLPO DI STATO EGIZIANO.
Non può essere giocata in Inverno.

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

4/4

13

MOBILITAZIONE

**CHURCHILL PREVALE* (1)**

Il giocatore AP bombarda i forti turchi a guardia della rotta dall'Egeo a Costantinopoli ed il Mar Nero. Se tutti i forti sono distrutti, può ottenere 1 VP ed inviare rifornimenti aggiuntivi alla Russia (21.4). Consente Invasioni (13.1.1).

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

4/4

14

MOBILITAZIONE

KITCHENER* (2)



Per il resto del turno, DRM +1 a tutti gli attacchi da parte delle unità RU contro spazi in Caucaso.

Registrare RP: 1 BR, 1 IN, 1 Alleati-AP, 1 RU.

Si può ora convertire 1 RP BR con 1 RP RU ogni turno.

*Non può essere giocata dopo LLOYD
GEORGE PRENDE IL COMANDO.*

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

2 1/2

15

1916

GUERRA LIMITATA



GURKHAS CC

DRM +1 per un attacco o difesa che include unità di fanteria BR e/o IN.

IN: 1 RU: 1

2 1/2

16

GUERRA LIMITATA



RIVOLTA ARABA*

Ponete tre unità Rivolta Araba nell'Hejaz ed attivatele per il combattimento.

Prerequisiti: LAWRENCE e Jihad ≤ 7.

IN: 1 RU: 1

2 1/2

17

1916

GUERRA LIMITATA



SOLIDARIETA' TRA ALLEATI*

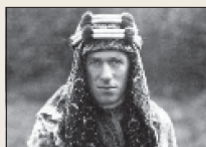
Unità: Speciale RU 2/4, Div Fant IT, e CND BR-GR in qualsiasi porto(i) controllato dalle AP o Teste di Ponte nei Balcani, inclusa Lemnos.

L'unità CND BR-GR può entrare in Salonico neutrale senza violare la neutralità GR (19.2.5). Salonico diverrebbe allora un porto AP:

IN: 1 RU: 1

2/2

18

GUERRA LIMITATA**LAWRENCE***

Il vostro avversario deve tenere le sue carte a faccia in su sul tavolo per il resto di questo turno. Usate questa carta per OPS.

Jihad -1.

Consente il gioco di *RIVOLTA ARABA*.

IN: 1 RU: 1

**2/2**

19

GUERRA LIMITATA**MURRAY PRENDE IL COMANDO***

Unità: 1 Div Cav ANZ, Imperiale Cammelli ANZ.

Ponete il segnalino di Ferrovia del Sinai di 4 spazi in avanti sul Tracciato dei Turni. In quel turno, la Ferrovia del Sinai sarà completata. Per il resto del gioco, le AP possono usare la Ferrovia del Sinai per il movimento, combattimento, SR ed organizzazione delle LCU (21.2).

IN: 1 RU: 1

2/2

20

1916**GUERRA LIMITATA****AUTOBLINDE CC**

Qualsiasi attacco AP in o difesa in uno spazio non di montagna e non di palude riceve un DRM +1.

IN: 1 RU: 1

2/2

21

1916**GUERRA LIMITATA****NESSUN PRIGIONIERO CC**

Se gli attaccanti includono almeno un'unità Rivolta Araba (non ANA) o tribù CP, incrementate il Numero di Perdite dell'attaccante di 1 e riducete il Numero di Perdite del difensore di 1. Dopo un uso, date questa carta al vostro avversario, che la può tenere sul tavolo di fronte a sé, disponibile per l'uso come sua CC in un combattimento successivo. Questa carta può cambiare di mano un qualsiasi numero di volte.

Si deve giocare prima dei tiri di dado.

IN: 1 RU: 1

4/4

22

GUERRA LIMITATA

**L'INVASIONE DI
KITCHENER* (1)**

Segnalino. Si può porre immediatamente su una Testa di Ponte adiacente ad una Base su Isola.

Unità: IX Corpo BR, 2 Div Fant BR in qualsiasi spazio vuoto con segnalino Testa di Ponte.

Unità: 1 Div Fant BR Elite, 1 Div Cav BR alla Casella della Riserva.

Prerequisito: *CHURCHILL PREVALE* e turno non invernale.

Si può giocare come Rinforzo BR (7.7.9).

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

3/4

23

GUERRA LIMITATA

**IL GRANDUCA
A TIFLIS***

Unità: 1 Div Cav RU, 1 Div Fant RU, HQ RU Baratov in qualsiasi porto del Mar Caspio. Le CP deve ritirare qualsiasi delle sue unità nel porto di 1 o 2 spazi. Le AP possono fare SR con una Div Cav RU a quel porto.

Unità: Polizia Nord PE/RU in qualsiasi spazio in Azerbaijan.

Unità: 3 Div Fant Speciali BR (PersCord) in qualsiasi casella della Regione Persiana.

Prerequisito: *TRATTATO SEGRETO o SPINTA IN PERSIA*.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

3/4

24

GUERRA LIMITATA

**I SERBI RITORNANO!***

Unità: 6 Div Fant SB, 1 Cav SB a Lemnos, Salonicco controllata dalle AP, e/o Casella della Riserva.

Unità: 1°, 2° e 3° Armata SB alla Casella Risorse di Corpo.

Prerequisito: *Collasso Serbo (19.4.5)*.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

3/4

25

GUERRA LIMITATA

**RINFORZI RUSSI***

Unità: V Corpo Caucasicco, Div Fant Speciale (Marina Mar Nero), 1 Div Fant Elite.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

3/4

26

GUERRA LIMITATA

**RINFORZI INDIANI*****Unità:** Corpo del Tigri.**Unità:** 2° Corpo alla Casella Risorse di Corpo.**Unità:** 1 Div Fant.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

3/4

27

1916

GUERRA LIMITATA

**LASCIATE CHE I FRANCESI SI DISSANGUINO*****Unità:** 3 Div Fant Elite BR.

Kitchener le invia dalla Francia a qualsiasi porto(i) controllato(i) dalle AP e/o Testa(e) di Ponte.

+1 VP

BR: 1 IN: 1 RU: 2

3/4

28

GUERRA LIMITATA

**MAUDE* CC****Unità:** HQ Maude BR, 1 Div Speciale IN (15).

Aggiungete il HQ Maude ad un gruppo ingaggiato in questo combattimento e che contiene almeno una unità BR ed una IN. Per questo combattimento solamente (se l'HQ Maude attacca uno spazio non VP) ignorate tutti gli effetti della Trincea. Fate entrare la 15° Div IN prima del combattimento, secondo le normali regole.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

3/4

29

1916

GUERRA LIMITATA

*Entrata di Neutrale***ROMANIA* (1)**

La Romania si unisce alle AP. Piazzate le unità elencate per l'Entrata della Romania.

Attivate immediatamente uno spazio con unità RO per il Combattimento.

Se questo evento non è ancora stato giocato quando inizia la Rivoluzione Russa: **+2 VP** (18.3.8). Non si può giocare come evento dopo che la rivoluzione è iniziata.

Prerequisito: almeno 1 LCU AP nei Balcani.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

4/4

30

GUERRA LIMITATA

INVASIONE DI GALLIPOLI* (1)

Unità: [VIII Corpo BR], [Corpo ANZAC], 2 Div Fant FR, 1 Div Fant BR alla Base su Isola. Le LCU possono entrare a piena forza se una Div Fant (regolare o elite) di quella nazione è nella Casella della Riserva (si può fare immediatamente SR con (più) Div Fant dalla mappa gratuitamente per rispettare questo requisito).

Ricevete 2 segnalini Testa di Ponte.

Prerequisito: CHURCHILL PREVALE e turno non Invernale.

Si può giocare come Rinforzo BR (7.7.9).

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

4/4

31

GUERRA LIMITATA

OFFENSIVA INVERNALE RUSSA* (1)

Usatela per OPS. In questo Round di Azione:

- 1) Le unità RU che attaccano da o in spazi di montagna ignorano i Controlli per il Maltempo;
- 2) Tutti gli attacchi RU ricevono un DRM +1;
- 3) Tutti i forti TU nel Caucaso hanno forza 0 per il combattimento. Se unità RU avanzano nel forte dopo il combattimento, viene distrutto.

Si può giocare solo in Inverno.

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

4/4

32

GUERRA LIMITATA



RIVOLTA ARMENA*

Ponete l'unità Irregolare Rivolta Armena e tre segnalini Rivolta Armena in spazi "A" (21.5).

-1 VP.

Prerequisito: PAN-TURCHISMO.

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

5/5

33

GUERRA LIMITATA

COALIZIONE ASQUITH/LLOYD D GEORGE* (2)



Unità: 1 Div Cav BR.

Per il resto della partita, si possono convertire qualsiasi RP BR min RP RU durante la Fase dei Rimpiazzi.

Registrate +2 RP BR Bonus (solo in questo turno).

+1 a tutti i tiri AP per l'Offensiva Obbligatoria.

A: 2 BR: 2 IN: 3 RU: 4

5/5

34

GUERRA LIMITATA

INVASIONE DI SALONICCO* (2)

Unità: XVI Corpo BR & [XII Corpo], 2 Div Fant
FR a Base su Isola.

Unità: I Armata d'Oriente FR (AFO-1) nella
Casella Risorse di Corpo.

Può fare SR con 3 qualsiasi Div BR/ANZ/IN
e/o FR sulla mappa o nella Casella della
Riserva a Base su Isola

Ricevete 2 segnalini Testa di Ponte.

Prerequisito: CHURCHILL PREVALE e turno
non Invernale.

Si può giocare come Rinforzo BR (7.7.9).

A: 2 BR: 2 IN: 3 RU: 4

2/2

35

GUERRA TOTALE



RINFORZI BRITANNICI*

Unità: 1 Speciale BR (Dunsterforce),
S Pers Rifles PE/BR in qualsiasi
spazio(i) o Regione(i) controllati dal
BR in Persia; Dunsterforce può
essere posta in Baghdad se
controllata dal BR.

IN: 1 RU: 1

2/2

36

GUERRA TOTALE



RINFORZI INDIANI*

Unità: 2 Div Fant Speciali (17 & 18),
2 Div Cav.

IN: 1 RU: 1

2/2

37

GUERRA TOTALE



RINFORZI RUSSI*

3 Div Fant.

IN: 1 RU: 1

2/2

38

GUERRA TOTALE

ROYAL FLYING CORPS **CC**

Un attacco o difesa che coinvolge unità BR, IN e/o ANZ riceve un DRM +1.

FLIEGERABTEILUNG non può mai essere usata come carta CC dopo il gioco di questo evento (le AP ottengono la superiorità aerea).

IN: 1 RU: 1

2/2

39

GUERRA TOTALE

CARRI ARMATI* **CC**

Un attacco che coinvolge un'unità BR riceve un DRM +1.

Può essere usata solo per un attacco in Egitto, Sinai, o Siria/Palestina in uno spazio di terreno aperto o deserto.

IN: 1 RU: 1

3/4

40

GUERRA TOTALE

PORTO IN ACQUE CALDE*

Può essere giocata solo prima della Rivoluzione Russa (18.3).

Questo evento può essere giocato solo se una unità RU occupa un porto controllato dal RU sul Golfo Persico o Mediterraneo Orientale che era originariamente parte dell'Impero Ottomano, e può tracciare una linea continua di spazi controllati dal RU a Petrovsk (18.3.6). **Se lo spazio non era già uno spazio VP diventa spazio VP.** Avanzate immediatamente il segnalino *Lunga Vita allo Zar* di due spazi.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

3/4

41

GUERRA TOTALE

DICHIARAZIONE DI BALFOUR* (1)

-1 VP

Prerequisiti: controllo AP di Gerusalemme, Jaffa, Haifa e Nablus.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

3/4

42

GUERRA TOTALE



“A GERUSALEMME PER NATALE” *

Il giocatore AP pone due segnalini A *Gerusalemme per Natale*: uno in una città Jihad controllata dalle CP ed uno nel Tracciato dei Turni due turni dopo questo in corso. Se lo spazio col segnalino viene catturato da unità BR/IND/ANZ per la fine del secondo turno, -1 VP (oltre ai VP per quello spazio). Se fallisce, +1 VP.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

3/4

43

GUERRA TOTALE



RINFORZI RUSSI* (1)

Unità: Corpo di Cavalleria Caucasicco, VII Corpo Caucasicco alla Casella delle Risorse di Corpo.

Unità: 2 Div Fant Elite.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

3/4

44

GUERRA TOTALE



BALCANI STANCHI DELLA GUERRA CC

Per questo combattimento, DRM +1 contro unità BU. Inoltre, per questo combattimento e per il resto del turno, i gruppi che contengono unità BU non possono annullare le ritirate. Non mantenerla a faccia in su dopo questo combattimento.

Prerequisiti: Le AP controllano almeno uno spazio in Serbia o Bulgaria. Non giocabile prima dell'inverno 1917.

BR: 1 IN: 1 RU: 2

4/4

45

GUERRA TOTALE



Entrata di Neutrale

GRECIA* (1)

-1 VP (per Atene)

Prerequisito: La Grecia è neutrale ed almeno 1 LCU FR/BR si trova nei Balcani, o la Romania è Alleato delle AP e non è collassata.

Annulata dal gioco immediato di RE COSTANTINO. Se annullata, scartate GRECIA temporaneamente (non incrementate lo Stato di Guerra né applicate -1 VP).

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

4/4

46

GUERRA TOTALE

**DISERZIONE ARABA***

Gli Arabi abbandonano la causa Ottomana.

Per il resto della partita:

- 1) Le unità TU-A non possono ricevere RP;
- 2) Le LCU TU-A non possono essere organizzate;
- 3) DRM -1 ai tiri di dado CP in ogni combattimento che coinvolge unità TU-A.

Prerequisiti: RIVOLTA ARABA e Stato di Guerra Combinato ≥ 30 . Non giocabile prima dell'Inverno 1917.

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

4/4

47

GUERRA TOTALE

**RINFORZI INDIANI***

Unità: 3° Corpo (sulla mappa).

Unità: 1 Div Fant Elite, 1 Div Cav.

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

4/4

48

GUERRA TOTALE

**STANCHEZZA TURCA DELLA GUERRA***

-2 RP TU ogni turno per il resto della partita. Se gli RP TU sono < 0 durante una fase RP, unità TU/TU-A (sulla mappa o nella Casella della Riserva) devono essere ridotte (22.1.9).

Prerequisiti: Stato di Guerra Combinato ≥ 28 . Non giocabile prima dell'Inverno 1917.

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

4/4

49

GUERRA TOTALE

**CARICA DI CAVALLERIA IN MASSA* CC**

Un attacco che include il Corpo Desertico ANZ riceve un DRM +1 ed annulla tutti gli effetti del Deserto e della Trincea nello spazio attaccato.

Se le AP vincono il combattimento, qualsiasi cavalleria, cammelli o autoblinde a piena forza in questo combattimento possono avanzare sino a tre spazi dopo il combattimento (se possibile).

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

4/4

50

GUERRA TOTALE



SPINGERE FINO AL PUNTO DI ROTTURA* CC

Dopo un attacco che abbia successo (ed avanzata se desiderato), le unità BR/IN/ANZ a piena forza coinvolte in questo combattimento possono immediatamente attivarsi ancora per un attacco aggiuntivo.

Prerequisito: ALLENBY.

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

4/4

51

GUERRA TOTALE



LO STRATAGEMMA DEL TASCAPANE* CC

Per un attacco che include una LCU BR, il giocatore AP attacca per primo (ignorando tutti gli effetti del terreno) e causa danni ai difensori prima che possano tirare per il combattimento. Deve essere giocata prima del controllo per il Maltempo (12.2.5).

Prerequisito: ALLENBY.

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

4/4

52

GUERRA TOTALE



MARCIA E CONTROMARCIA* CC

Una unità BR non attivata (SCU, LCU o HQ) può muovere attraverso uno o due spazi controllati dalle AP per unirsi a questo combattimento con DRM +1. Non è consentito il Sovraffollamento.

Prerequisito: ALLENBY.

A: 1 BR: 2 IN: 2 RU: 3

5/5

53

GUERRA TOTALE

D'ESPEREY* (1)



Unità: Armata d'Oriente 2 FR alla Casella Risorse di Corpo.

Unità: 2 Div Fant FR, HQ FR D'Espèrey sulla mappa.

Per il resto della partita, le unità AP possono attivarsi per il combattimento più di una volta per Round di Azione nei Balcani (20.1.1).

Prerequisito: LLOYD GEORGE PRENDE IL COMANDO.

A: 1 BR: 2 IN: 3 RU: 4

5/5

54

GUERRA TOTALE

ALLENBY* (2)

Unità: XX e XXI Corpo BR alla Casella Risorse di Corpo.

Unità: 2 Div Fant BR, 1 Div Cav ANZ, 1 Div Cav BR, HQ BR Allenby sulla mappa.

Unità: ANA ad Aqba (se non occupata o controllata dalle AP [7.7.6]) o Casella Eliminate. Se vi è sulla mappa o nella Casella della Riserva una Div Fant Elite BR, rimuovetela permanentemente (va in Francia).

+1 ai tiri di dado per l'Offensiva Obbligatoria AP.

Prerequisito: LLOYD GEORGE PRENDE IL COMANDO.

A: 2 BR: 2 IN: 3 RU: 4

5/5

55

GUERRA TOTALE

LLOYD GEORGE
PRENDE IL
COMANDO* (2)

Unità: Corpo Desertico ANZ alla Casella Risorse di Corpo.

Unità: 1 Div Fant BR, 1 Div Cav BR.
1 RP Bonus BR per turno per il resto della partita.

+2 ai tiri di dado AP per l'Offensiva Obbligatoria.

Prerequisiti: Non giocabile prima dell'autunno 1916. Stato di Guerra Combinato ≥ 26 .

A: 2 BR: 2 IN: 3 RU: 4

4/4

1

MOBILITAZIONE



JIHAD* (2)

Jihad +3

Registrate 2 RP TU Bonus.

Non si può giocare se lo Stato di
Guerra delle CP è ≥ 8.

TU: 3 GE: 2 A: 1



2/2

2

MOBILITAZIONE



RECLUTE FRESCHE*

Ricevete 2 RP TU Bonus per l'uso
immediato.

TU: 1

2/2

3

MOBILITAZIONE



ENVER A COSTANTINOPOLI*

Annula una Offensiva Obbligatoria Enver
al Fronte (non vi è penalità in VP). Pescate
sino a 4 carte dalla mano del giocatore AP,
esaminatele, e restituitele.

Prerequisito: "Enver al Fronte" è la MO
corrente.

TU: 1

2/2

4

MOBILITAZIONE



RISERVE AL FRONTE* CC

Ricevete 2 RP TU Bonus per riparare le
perdite subite in questo combattimento,
inclusa la ricostruzione di unità eliminate
nel combattimento (queste unità
rimangono nello spazio di combattimento e
non possono Avanzare).

Giocatela dopo il combattimento.

TU: 1

2½

5

1916

MOBILITAZIONE**ALTO COMANDO TEDESCO****CC**

Un attacco o difesa delle CP riceve un DRM +1.

TU: 1

2½

6

1916

MOBILITAZIONE**TEMPESTE DI SABBIA & ZANZARE CC**

Annullate un attacco delle AP in o da uno spazio di deserto o palude. Ponetela nel Mazzo degli Scarti dopo il combattimento – non può essere tenuta a faccia in su.

TU: 1

3¼

7

MOBILITAZIONE**GOEBEN* (1)**

-2 RP RU (non possono andare in negativo)

Bombardamento di Batum: Tirate un dado. Se dispari, il Forte viene distrutto (le unità nel Forte non sono influenzate).

TU: 2 GE: 1

3¼

8

MOBILITAZIONE**MISSIONE MILITARE TEDESCA* (1)**

Registrate 1 RP TU Bonus.

Ponete quattro Trincee di Livello 1 CP in qualsiasi spazio controllato dalle CP in Anatolia e/o nell'inserto mappa di Gallipoli.

TU: 2 GE: 1

3/4

9

1916

MOBILITAZIONE

INCHIESTA PARLAMENTARE

Per il resto di questo turno, non si possono registrare RP BR aggiuntivi, e qualsiasi spazio con unità BR o IN costa +1 OPS per Attivarlo.

Prerequisiti: Vi sono LCU BR e/o IN nella Casella Unità

Eliminate/Rimpiazzabili o sono eliminate permanentemente (incluse le LCU ritirate da Teste di Ponte).

Non si può giocare dopo *LLOYD GEORGE PRENDE IL COMANDO*.

TU: 2 GE: 1

3/4

10

MOBILITAZIONE



SPINTA IN PERSIA*

Unità: 1 Div Fant TU-A in qualsiasi spazio controllato dalle CP in Mesopotamia.

Si può attivare uno spazio in Caucaso, Azerbaijan o Mesopotamia per movimento e muovere le unità immediatamente. Entrambi i giocatori possono ora entrare nella Persia Neutrale per il resto della partita.

TU: 2 GE: 1

3/4

11

MOBILITAZIONE

SALVATE TIFLIS* CC

Il giocatore AP deve ritirare tutte le unità RU in Azerbaijan, Persia, e Turchia di uno spazio più vicino a Tiflis. Giocatela dopo la parte Ritirata del combattimento.

Le unità possono rimanere sul posto se sono in forte, con l'HQ Yudenich, se è impossibile una ritirata legale, o se la ritirata non può portare l'unità più vicina a Tiflis. Le unità TU/TU-A a piena forza in questo combattimento possono Avanzare come al solito.

Prerequisiti: LCU TU attaccano LCU RU in questo combattimento. Non si può giocare dopo *IL GRANDUCA A TIFLIS*.

TU: 2 GE: 1

4/4

12

MOBILITAZIONE



LIBERATE SUEZ*

Usatela per OPS. 2 OPS devono essere per Combattimenti contro unità AP in Egitto (DRM +1 per questi attacchi).

Registrate 1 RP Bonus TU.

+1 Jihad.

Consente la Rivolta Jihad in Egitto dopo che è stato giocato anche *PAN-TURCHISMO*.

Prerequisiti: Jihad ≥ 1.

TU: 3 GE: 2 A: 1



4/4

13

MOBILITAZIONE

**PAN-TURCHISMO* (2)**

Unità: 2 Div Fant Elite TU, 1 Div Cav TU.
Usatela per OPS. Registrare 1 RP Bonus TU. +1 Jihad.

Il giocatore CP non può tirare per le Rivolte Jihad prima di questo evento.

Consente il gioco AP di *RIVOLTA ARMENA*.

TU: 3 GE: 2 A: 1



4/4

14

1916

MOBILITAZIONE

AMMUTINAME-NTO INDIANO*

Usatela per OPS.
+1 Jihad.



+1 DRM per attacchi TU contro gruppo(i) con unità IN in questo Round di Azione.

Consente la Rivolta Jihad in India dopo che è stato giocato anche *PAN-TURCHISMO*.

Prerequisiti: Jihad ≥ 9.

TU: 3 GE: 2 A: 1



2/2

15

GUERRA LIMITATA

**DJEMAL DISTRUGGE LE SOCIETA' SEGRETE***

Il vostro avversario deve tenere la sua mano a faccia in su sul tavolo per il resto di questo turno. Usate questa carta per OPS.
+1 Jihad.

TU: 1



2/2

16

1916

GUERRA LIMITATA

**RE COSTANTINO**

Se giocata immediatamente dopo che il Giocatore AP ha giocato *GRECIA*, quella carta viene temporaneamente scartata (conta come gioco CP).

E/O

Se giocata quando un'unità CP si trova in Larissa e/o quando tutti gli spazi VP non greci sono controllati dalle CP o neutrali, la Grecia neutrale diventa alleato delle CP (la Serbia non è mai neutrale).

TU: 1

17
2/2 GUERRA LIMITATA



**TRADIMENTO A FORTE
RUPEL***

Tutte le unità GR (eccetto CND) si spostano ad Lamia e/o Atene (a scelta del giocatore CP). Le unità CP adiacenti a Dorian e Ft. Rupele possono avanzare di uno spazio, catturando la Trincea ed il Forte intatti.

Prerequisiti: La Grecia è neutrale ed unità AP sono entrate in Salonicco.

TU: 1

18
2/2 GUERRA LIMITATA



RINFORZI TURCHI*

Unità: 4 Div Fant TU-A a Damasco, Baghdad, e/o Casella della Riserva.

Se giocata dopo *RIVOLTA ARABA*, queste unità entrano ridotte.

TU: 1

19
2/2 GUERRA LIMITATA



SORPRESA* CC

I difensori CP possono fare SR con una o due Divisioni TU/TU-A nello spazio di combattimento (non è possibile sovrapporsi; devono tracciare un percorso per terra o provenire dalla Casella della Riserva).

Non conta come SR.

Prerequisiti: Lo spazio difensivo deve essere in Mesopotamia, Siria/Palestina, o Sinai.

Non si può giocare dopo *ROYAL FLYING CORPS*.

TU: 1

20
2/2 GUERRA LIMITATA



JAFAR PASHA CC

Questa carta consente al difensore di ritirarsi di uno spazio prima del combattimento – OPPURE – di ritirare il suo dado dopo aver visto il risultato. Dopo il combattimento, tirate un dado. Con 1-3, date questa carta al giocatore AP, che la tiene a faccia in su sino a quando non la usa come CC.

Dopo l'uso da parte delle AP, rimuovetela dal gioco. Con 4-6, ponetela nel mazzo degli scarti CP.

TU: 1

2 1/2

21

1916

GUERRA LIMITATA**FLIEGERABTEILUNG CC**

Un attacco o difesa CP riceve un DRM +1.

Non si può giocare come CC dopo che le AP hanno giocato *ROYAL FLYING CORPS*.

TU: 1

3/4

22

GUERRA LIMITATA**SOTTOMARINI TEDESCHI NEL MEDITERRANEO* (1)**

- 1) Non Rinforzi AP o SR per mare questo turno a spazi che ricevono il rifornimento esclusivamente per mare nel Mediterraneo Orientale o Mar Egeo.
- 2) Per il resto della partita, quando Atene non è controllata dalle AP, +1 OPS per Attivare (e +1 Punti SR per fare SR a o da) spazi controllati dalle AP che ricevono il rifornimento esclusivamente attraverso il Mediterraneo Orientale o Mar Egeo.

TU: 2 GE: 1

3/4

23

GUERRA LIMITATA**INTRIGHI
TEDESCHI IN
PERSIA* (1)**

+1 Jihad.

Ponete l'unità Irregolare CP Persiana in qualsiasi spazio vuoto controllato dalle CP nella Persia Neutrale. Inoltre, ponete i Segnalini Rivolta Persiana in qualsiasi 3 spazi nella Persia Neutrale (il posizionamento deve essere in spazi VP).

Prerequisito: le CP controllano Baghdad.

TU: 2 GE: 1

**3/4**

24

GUERRA LIMITATA**MISSIONE IN AFGHANISTAN***

+1 Jihad.

Consente le Rivolte Jihad in Afghanistan ed Asia Centrale dopo che è stato giocato anche *PAN-TURCHISMO*.

Prerequisito: Jihad ≥ 4.

TU: 2 GE: 1



3/4 ²⁵ **GUERRA LIMITATA**



RINFORZI TURCHI*

Unità: 5 Div Fant TU, 1 Div Cav TU.

TU: 2 GE: 1

3/4 ²⁶ **GUERRA LIMITATA**



RINFORZI TURCHI*

Unità: Corpi TU XIV, XV, XVI, XVII, Corpo TU-A XVIII alla Casella Risorse di Corpo.

Unità: 1 Div Fant TU, 1 Div Fant TU-A.

Si può immediatamente organizzare uno di questi Corpi, secondo le normali regole.

TU: 2 GE: 1

3/4 ²⁷ **GUERRA LIMITATA**

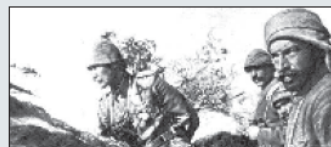
ATTACCO CATASTROFICO* CC

Un gruppo attaccante BR/IN/ANZ sconfitto si ritira di uno o due spazi (a scelta del AP) nello stesso spazio (si può sovraffollare). Tutte le unità difendenti possono avanzare sino a 4 spazi attraverso le unità attaccanti (in spazi vuoti).

Se gli attaccanti sono ora OOS, indicateli con un segnalino Assediato ed eliminatele nella Fase di Attrito (se ancora OOS). Le unità CP possono tracciare il rifornimento attraverso queste unità assediate. **Non si può usare contro unità in una Regione o in una Testa di Ponte.**

TU: 2 GE: 1

3/4 ²⁸ ¹⁹¹⁶ **GUERRA LIMITATA**



“VI ORDINO DI MORIRE!” CC

Un gruppo composto esclusivamente da difensori TU (non TU-A) è trattato come se fossero trincerate per tutti gli aspetti in questo combattimento (se già in Trincea di Livello 1, trattateli come in Trincea di Livello 2. Nessun beneficio extra se già in Trincea di Livello 2).

TU: 2 GE: 1

4/4

29

1916

GUERRA LIMITATA

VERTICE ENVER-FALKENHAYN* (1)

Unità: [4° Armata BU] in qualsiasi spazio controllato dalle CP in Bulgaria.

Usate sino ad 8 punti SR per fare SR con unità TU/TU-A ai Balcani. Questo può includere una LCU alla Galizia (21.3).

Le SCU possono fare SR dalla Casella della Riserva o dalla mappa. Le LCU devono tracciare un percorso sulla mappa per ferrovia. *Conta come SR.*

Prerequisito: *Costantinopoli collegata per ferrovia alla Galizia.*

TU: 3 GE: 2 A: 1

4/4

30

1916

GUERRA LIMITATA

**DIRETTIVA OCCHIO DI BUE* (1)**

Usatela per OPS.

Si può aggiungere una SCU TU/TU-A dalla Casella della Riserva a ciascun spazio che ha unità TU/TU-A già presenti e che è attivato per il Combattimento (ignorare il raggruppamento). DRM +1 agli Attacchi contro unità RU in questo Round di Azione. Un gruppo TU/TU-A che Avanza Dopo il Combattimento può effettuare un attacco aggiuntivo. Dopo il combattimento, riponete le SCU sovraffollate nella Casella della Riserva.

TU: 3 GE: 2 A: 1

4/4

31

GUERRA LIMITATA

**GORLICE-TARNOW***

Non giocabile una volta che inizia la Rivoluzione Russa.

Bonus +2 VP

Il giocatore AP può rimuovere temporaneamente un corpo RU (inviato sul Fronte Orientale) per annullare questo bonus (21.1.2). Ponete il corpo 4 turni in avanti sul Tracciato dei Turni. Quando si raggiunge quel turno, ponetelo nella Casella Risorse di Corpo. Non registrate altri RP RU questo turno.

TU: 3 GE: 2 A: 1

4/4

32

GUERRA LIMITATA



Bonus +2 VP

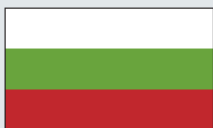
Il giocatore AP può rimuovere permanentemente sino a 4 divisioni BR/IN/ANZ dalla mappa o Casella della Riserva (sono inviate sul Fronte Occidentale) per annullare tutto o parte di questo bonus (21.1.2).

Non si può usare nessun RP GE questo turno.

Prerequisito: *Nessuna LCU AP sbarcata in Anatolia o Gallipoli.*

TU: 3 GE: 2 A: 1

5/5 ³³ GUERRA LIMITATA



Entrata di Neutrale

BULGARIA * (2)

La Bulgaria si unisce alle CP.

Piazzate le unità AP e CP elencate per il
Piazzamento Iniziale bulgaro.

TU: 4 GE: 3 A: 2

5/5 ³⁴ GUERRA LIMITATA



PARVUS A BERLINO* (2)

Inizia il conto alla rovescia per la
Rivoluzione Russa!

Ponete il segnalino *Parvus* nel Turno 5
e ponete il segnalino *Rivoluzione* nel
Turno 9. Ponete il segnalino *Lunga Vita
allo Zar!* nello stesso turno del
segnalino *Parvus*, poi modificate il
segnalino in avanti o indietro per ogni
VP RU già ottenuto o perso (18.3.4).

TU: 4 GE: 3 A: 2

2/2 ³⁵ GUERRA TOTALE



TOWNSHEND A LEMNOS*

Segnalino CP Vittoria Automatica -1.

Prerequisiti: Stato di Guerra Combinato ≥ 32
e *STANCHEZZA BRITANNICA DELLA GUERRA*.

TU: 1

2/2 ³⁶ GUERRA TOTALE



APIS*

Eliminate permanentemente un'Armata
Serba (a scelta del giocatore CP).

Le unità serbe non possono essere usate
in attacchi in questo turno (ma contano
ancora per i costi di attivazione).

TU: 1

2/2

37

GUERRA TOTALE



RINFORZI TURCHI*

Quattro Div Fant TU-A a Baghdad, Damasco, e/o Casella della Riserva. Aggiungete una Trincea Livello 1 in uno spazio in Siria/Palestina o Sinai. Se giocata dopo *RIVOLTA ARABA*, queste unità entrano ridotte.

TU: 1

2/2

38

GUERRA TOTALE



CARENZA D'ACQUA CC

Gli attaccanti AP vittoriosi non possono Avanzare Dopo il Combattimento, ed i difensori CP sconfitti non devono ritirarsi. Si può giocare dopo i tiri di dado per il combattimento.

Prerequisito: unità CP che difendono in Mesopotamia, Siria/Palestina o Sinai.

TU: 1

2/2

39

GUERRA TOTALE


PASHA 1* CC
Kress von Kressenstein

Per questa battaglia, le unità CP ignorano i Controlli per il Maltempo (deve essere giocata prima dei tiri di dado). Gli attaccanti o difensori CP combattono usando la Tabella del Fuoco Pesante.

TU: 1

3/4

40

GUERRA TOTALE


"PER AIUTARVI E SALVARVI"*
(1)

Le CP possono far rientrare qualsiasi unità AH e/o GE precedentemente eliminata (non correntemente sulla mappa) in Galizia (esclusi gli HQ e l'Artiglieria Pesante) al costo di -1 VP per ogni LCU e per ogni gruppo da 1-3 SCU. Tutte entrano ridotte.

Prerequisito: Una LCU AP in Bulgaria o Serbia.

TU: 2 GE: 1

3/4

41

GUERRA TOTALE



TALAAT PASHA RIFORMA IL GRABINETTO*

Non vi sono Offensive Obbligatorie CP per il resto della partita (ignorare qualsiasi MO corrente senza perdere un VP).

Prerequisito: VP < 10..

TU: 2 GE: 1

3/4

42

GUERRA TOTALE



GLI ARSENALI DELLO ZAR* CC

4 RP TU per l'uso immediato per unità TU (solamente) dovunque in Caucaso, Russia e/o Azerbaijan.

Prerequisiti: La Rivoluzione Russa è iniziata ed è stato catturato uno spazio VP in Russia durante questo combattimento. Questa carta può essere giocata dopo l'Avanzata Dopo il Combattimento.

TU: 2 GE: 1

3/4

43

GUERRA TOTALE



ORDINI CONFUSI* CC

Annullate una Avanzata Dopo il Combattimento delle AP e/o una ritirata delle CP (anche se tutti i difensori sono stati eliminati).

Le CP possono muovere immediatamente una unità CP nello spazio difendente (se l'unità potrebbe raggiungere quello spazio usando il normale Movimento – si applicano i limiti al raggruppamento).

Giocata dopo i tiri di dado per il combattimento e prima dell'Avanzata o Ritirata.

TU: 2 GE: 1

3/4

44

GUERRA TOTALE



ARMATA DELL'ISLAM* CC

Unità: HQ Armata dell'Islam TU in una LCU TU/TU-A attaccante in Caucaso, Russia, Azerbaijan o Persia Neutrale.

Solo per questo combattimento, il giocatore CP spara per primo ed implementa i danni prima che il giocatore AP possa rispondere.

Prerequisiti: PAN-TURCHISMO e Jihad ≥ 6.

TU: 2 GE: 1

4/4

45

GUERRA TOTALE



YILDIRIM*

Gruppo Armate Folgore (Pasha 2)

Unità: Tre Fant Speciali GE (Yildirim) a Fonte(i) di Rifornimento TU che può tracciare il rifornimento alla Galizia. Se non già eliminato, si può anche porre il HQ Falkenhayn con unità Yildirim.

TU: 3 GE: 2 A: 1

4/4

46

GUERRA TOTALE



SUPREMAZIA DELLA JIHAD* (1)

Le unità Tribali nella Casella Unità Eliminate ritornano nella Casella Guerra Tribale. Le Tribù CP sulla mappa incrementano a piena forza. Usate questa carta per OPS per attivare spazi che contengono Tribù CP. In questo Round di Azione, tutti gli attacchi che coinvolgono Tribù CP ricevono un DRM +1.

Prerequisiti: Jihad ≥ 10.

TU: 3 GE: 2 A: 1

4/4

47

GUERRA TOTALE



OFFENSIVA JIHAD* (1) CC

DRM +1 a tutti gli attacchi TU/TU-A in questo Round di Azione.

Un attacco TU/TU-A può annullare tutti gli effetti della Trincea e di Attraversamento di Corso d'Acqua (si deve annunciarlo prima del tiro di dado).

Prerequisiti: Jihad ≥ 8.

TU: 3 GE: 2 A: 1

4/4

48

GUERRA TOTALE

ROBERTSON* (1)

+1 VP Bonus.



Il giocatore AP può rimuovere permanentemente tre divisioni equivalenti di fanteria BR/IN/ANZ da questo teatro (inviare sul Fronte Occidentale) per annullare il VP (21.1).

Segnalino Vittoria Automatica delle CP -1.

Per il resto della partita, -1 RP BR per turno (può andare in negativo). DRM -2 ai tiri di dado MO delle AP ("Nessuna" o "RU" conta come "No BR"). Termina la restrizione di Attacco delle CP nei Balcani.

Prerequisiti: STANCHEZZA BRITANNICA DELLA GUERRA, KAISERSCHLACHT, e VP ≥ 13.

Non si può giocare prima dell'Inverno 1917.

TU: 3 GE: 2 A: 1

4/4

49

GUERRA TOTALE



FERROVIA BERLINO-BAGHDAD*

Completate le ferrovie TU vicino ad Adana ed Aleppo.

Sino a tre LCU TU/TU-A possono ora operare in ciascuna Area Ristretta (21.2.2).

+1 VP.

TU: 3 GE: 2 A: 1

4/4

50

GUERRA TOTALE



KAISERSCHLACHT*

Bonus +1 VP.

Il giocatore AP può rimuovere permanentemente tre divisioni equivalenti di fanteria BR/IN/ANZ da questo teatro (inviare al Fronte Occidentale) per annullare questo bonus (21.1).

Non si possono usare RP GE in questo turno.

TU: 3 GE: 2 A: 1

4/4

51

GUERRA TOTALE



RINFORZI TURCHI*

Unità: Gruppo Ala Sinistra TU-A, 1 Div Fant TU.

Unità: Corpi TU XX & XXII nella Casella Risorse di Corpo.

TU: 3 GE: 2 A: 1

4/4

52

GUERRA TOTALE

L'ARMATA DEL CAUCASO SI RIFORMA*



Eliminate permanentemente quattro LCU TU/TU-A dalla mappa o dalla Casella Risorse di Corpo (tre SCU rimosse possono contare come la rimozione di una LCU). In cambio, ricevete quanto segue:

unità: 1° e 2° Corpo Caucasico TU in qualsiasi spazio(i) controllato dalle CP in Anatolia, Caucaso e/o inserto mappa di Gallipoli.

TU: 3 GE: 2 A: 1

5/5

53

GUERRA TOTALE

**GUERRA SOTTOMARINA SENZA
RESTRIZIONI* (2)**

Per il resto della partita:

- 1) Nessuna nuova invasione (si possono giocare gli eventi invasione come Rinforzi BR);
- 2) Quando Atene non è controllata dalle AP, +1 OPS per Attivare (e +1 punto SR per fare SR a o da) spazi controllati dalle AP che ricevono il rifornimento esclusivamente attraverso il Mediterraneo Orientale.

-1 VP.

Prerequisiti: *SOTTOMARINI TEDESCHI NEL MEDITERRANO*. Non giocabile prima dell'Inverno 1917.

TU: 4 GE: 3 A: 2

5/5

54

GUERRA TOTALE

**OFFENSIVA YILDIRIM* (2)**

Usatela per OPS.

Aggiungere DRM +1 a tutti gli attacchi TU/TU-A in questo Round di Azione.

Un attacco che comprende unità GE Yildirim in questo Round di Azione annulla tutti gli effetti della Trincea (annunciatelo prima del tiro di dado).

Prerequisiti: Costantinopoli collegata per ferrovia alla Galizia.

TU: 4 GE: 3 A: 2

5/5

55

GUERRA TOTALE

**STANCHEZZA BRITANNICA DELLA
GUERRA***

Ponete il segnalino Vittoria Automatica delle CP su 19 e riducetelo di uno durante la Fase dello Stato di Guerra di ogni turno Invernale per il resto della partita.

Prerequisiti: *SOTTOMARINI TEDESCHI NEL MEDITERRANO*. Non giocabile prima dell'Inverno 1917.

TU: 4 GE: 3 A: 2

TABELLA FUOCO LEGGERO (se tutte le unità sparanti sono SCU e/o Forti)

	Fattori di Combattimento che Sparano								
Tiro di dado	0	1	2	3	4	5	6	7	8+
1	-	-	-	1	1	1	1	2	2
2	-	-	1	1	1	1	2	2	3
3	-	1	1	1	2	2	2	3	3
4	1	1	1	2	2	2	3	3	4
5	1	1	2	2	2	3	3	4	4
6	1	2	2	2	3	3	4	4	5

TABELLA FUOCO PESANTE (se almeno una unità che spara è LCU)

	Fattori di Combattimento che Sparano									
Tiro di dado	1	2	3	4	5	6-8	9-11	12-14	15	16+
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

Modificatori al Tiro di dado (DRM)**Le vostre unità nel combattimento includono:****DRM**

Cavalleria, Cammelli, Autoblinde +1 (se l'altro giocatore non ne ha e se non è coinvolta alcuna Testa di Ponte)

Artiglieria Pesante +1, 2 (quando si attacca solamente; PUO' partecipare)

Alpenkorps (fanteria da montagna GE) +1 (se attacca/difende in montagna)

HQ 0, +1, +2 (l'attaccante PUO' partecipare, il difensore DEVE partecipare)

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO / TRINCEA (TEC)

Tipo di Terreno	Effetti del terreno sul Combattimento per il Difensore	Opzione di annullare la ritirata?	Ci si deve fermare se si avanza in?	E' permesso l'Attacco di Fianco?	Effetti sul SR	Controllo per il Maltempo per l'attaccante?
Aperto	-	No	No	Sì	-	-
Montagna	Fuoco offensivo 1 SX	Sì	Sì	No	-	In Inverno
Palude*	-	Sì	Sì	No	*	In Estate
Foresta	-	Sì	Sì	Sì	-	-
Deserto (se l'attaccante è in deserto, usate anche il terreno del difensore)	Fuoco offensivo 1 SX (se l'attaccante e/o il difensore è in deserto)	Sì	Sì	Sì	Deve fermarsi (a meno che non muova per ferrovia)	In estate
Attraversamento di Corso d'Acqua** (aggiuntivo all'altro terreno)	Fuoco Offensivo 1 SX Il Difensore Spara per Primo***	Vd. Altro terreno nello spazio	Sì	No	-	Vd. Altro terreno nello spazio
Trincea 1 (aggiuntivo all'altro terreno)	Fuoco offensivo 1 SX Fuoco difensivo 1 DX	Sì	Vd. Altro terreno nello spazio	No	Vd. Altro terreno nello spazio	Vd. Altro terreno nello spazio
Trincea 2 (aggiuntivo all'altro terreno)	Fuoco offensivo 2 SX Fuoco difensivo 1 DX	Sì	Vd. Altro terreno nello spazio	No	Vd. Altro terreno nello spazio	Vd. Altro terreno nello spazio

* Nessuna LCU TU/TU-A può muovere o fare SR in Palude

** Se si attacca solamente attraverso i lati dell'Attraversamento di Corso d'Acqua dello spazio

*** Si implementa il risultato prima che l'attaccante risponda al fuoco

HQ SPECIALI (16.3) • Yudenich (RU): Può annullare uno spazio di ritirata (se raggruppato con unità RU). • Allenby e Maude (BR): POSSONO essere usati con unità BR, IN e/o ANZ. • Falkenhayn e Mackensen (GE): Le unità CP raggruppate con o adiacenti ad essi possono Attivarsi come una nazionalità; l'HQ non deve obbligatoriamente essere raggruppato con unità GE per essere usato. • Armata dell'Islam (TU): Se vince un combattimento in uno spazio tribale e/o avanza dopo il combattimento in uno spazio tribale, ottiene +1 RP TU Bonus (non modificate il segnalino TU Max RP) da usare nella Fase dei Rimpiazzi. • D'Esperey (FR): Le unità AP raggruppate con o adiacenti ad esso si Attivano come una nazione; l'HQ deve raggrupparsi con unità FR per avere effetto.	RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO (12.2) 1. Designare il Combattimento (12.2.1). 2. Annunciare l'Attacco di Fianco (se presente) (12.2.2). 3. Controllo del Maltempo (se presente) (12.2.3). 4. Determinare la Forza di Combattimento (12.2.4). 5. Giocare Carte Combattimento (12.2.5). 6. Annunciare l'Arretramento Turco (12.2.6). 7. Tentare l'Attacco di Fianco (12.2.7). 8. Risoluzione del Combattimento (12.2.8). a. Determinare i DRM (12.2.8.a). b. Determinare la Tabella del Fuoco e la Colonna del Fuoco (12.2.8.b). c. Lanciare i dadi e determinare i risultati (12.2.8.c). d. Determinare il Vincitore del Combattimento (12.2.8.d). e. Assegnare le perdite – prima il difensore (12.2.8.e). 9. Determinare la Ritirata (12.7), l'Arretramento (12.8), e l'Avanzata Dopo il Combattimento (12.9).
---	---

SEQUENZA DI GIOCO

A. Fase Offensiva Obbligatoria (MO) (5.0)

B. Fase di Azione (6.0)

C. Fase di Attrito (14.3)

C.1 Controllare per l'Attrito da Rifornimento e il Controllo (14.3)

C.2 Controllare il danno alle LCU TU/TU-A in Galizia (21.3.2)

D. Fase di Assedio (15.2 e 15.3)

E. Fase della Rivoluzione

E.1 Controllo della Guerra Tribale (17.1.3)

E.2 Rivolte della Jihad (18.2.4)

E.3 Rivoluzione Russa (18.3.7)

F. Fase dello Stato di Guerra (23.1)

F.1 Modificare i VP (vedere Tabella dei Punti Vittoria) (23.2).

F.2 Controllare per la Vittoria Automatica (24.2.1).

F.3 Controllare se è stato dichiarato l'Armistizio (24.2.2).

F.4 Controllare i Livelli di Impegno Bellico (23.3).

F.5 Controllare il Collasso Nazionale della Bulgaria (19.3.5), Serbia (19.4.5), o Romania (19.5.5).

G. Fase dei Rimpiazzi (22.0)

G1 Segmento Potenze Alleate

G2 Segmento Potenze Centrali

H. Fase di Pesca delle Carte Strategiche

I. Fine del Turno

TABELLA DEI COSTI DEI RIMPIAZZI	
AZIONE	COSTO IN RP
Girare 1 LCU ridotta dalla parte a piena forza	1
Girare 2 SCU ridotti dalla parte a piena forza	1
Porre 1 SCU eliminata a piena forza nella Casella della Riserva	1
Porre 2 SCU eliminate a forza ridotta nella Casella della Riserva	1
Girare 1 SCU ridotta a piena forza sulla mappa e porre 1 SCU eliminata a forza ridotta nella Casella della Riserva	1
Ricareare 1 LCU eliminata a forza ridotta	1
Ricareare 1 LCU eliminata a piena forza	2

LIMITAZIONI DELL'AUTUNNO 1914 (S1.4)

I giocatori non tirano per l'**Offensiva Obbligatoria (MO)** nel Turno 1, iniziate con MO RU.

Saltate la Fase dello Stato di Guerra nel Turno 1, il Livello di Impegno Bellico di entrambi i giocatori non può variare a Guerra Limitata anche se lo Stato di Guerra raggiunge 4.

Non si può entrare negli spazi della **Persia Neutrale** sino a quando non viene giocato l'evento *Spinta Persiana* o *Trattato Segreto*. Dopo che accade uno di questi eventi, entrambe le parti possono entrare nella Persia Neutrale per il resto della partita. *Nota: entrambi i giocatori possono entrare sin dall'inizio in Azerbaijan, Arabistan e nelle Regioni Persiane, dal momento che questi territori sono entro le sfere di influenza russa e britannica.*

Si possono giocare **Carte Rinforzo** nel primo turno (a differenza dell'originario *Paths of Glory*).

MODIFICHE AI VP PER L'ARMISTIZIO (24.2.4)	
Quando si ha effettivamente un Armistizio (non quando viene posto il segnalino Armistizio), il segnalino VP sulla Tabella Generale viene modificato come segue:	
Situazione	VP
Ogni pozzo petrolifero controllato dalle CP (inclusa Ploesti neutrale)	+1
Ogni pozzo petrolifero controllato dalle AP**	-1
Livello di Jihad 8 o più	+1
Livello di Jihad 3 o meno	-1
Unità TU / TU-A adiacenti al Canale di Suez	+1*
Unità TU / TU-A in India (anche se l'India è controllata dalle AP)	+1*
Unità delle CP in Cairo	+1*
Unità delle AP nell'Inserito Mappa di Gallipoli	-1*
Unità delle AP a Costantinopoli	-1*
VP per Puntata opzionale pre-partita (25.8)	+/-?
* = 1 VP se la condizione esiste, non 1 VP per unità	
** = I pozzi petroliferi sono Ploesti (Romania), Mosul (Mesopotamia), Baku (Russia), ed Alwaz (Arabistan)	
Livello di Vittoria	
14 o più VP	Vittoria Marginale delle CP
10 – 13 VP	Vittoria Parziale delle CP
7 – 9 VP	Vittoria Parziale delle AP
6 o meno VP	Vittoria Marginale delle AP

TABELLA DEI PUNTI VITTORIA	
<i>Durante la Fase di Azione, Attrito o Assedio</i>	<i>VP</i>
Le CP catturano uno spazio/regione controllato dalle AP o neutrale	+1 o 2
Le AP catturano uno spazio/regione controllato dalle CP o neutrale	-1 o 2
Le AP invadono la Siria da Cipro (13.3.1)	+1
Le AP bombardano Costantinopoli (Evento AP #13)	-1
<i>Durante la Fase dello Stato di Guerra</i>	<i>VP</i>
Evento BLOCCO (Inverno, sino a quando le CP non raggiungono la Guerra Totale)	-1
LCU TU/TU-A in Galizia (Estate) [Vedere evento VERTICE ENVER-FALKENHAIN]	+1
Fallisce/Accade l'Evento A GERUSALEMME PER NATALE	+1/-1
Le CP non riescono ad effettuare la/le Offensiva(e) Obbligatoria(e)	-1*
Le AP non riescono ad effettuare l'Offensiva Obbligatoria	+1
*-1 VP se la condizione esiste, non -1VP per MO non effettuata	

Jihad (18.1)

Più Punti Jihad il giocatore delle CP ha, più Tribù può avere sulla mappa e maggiori sono le possibilità di una Rivolta Jihad. I seguenti sono i modi per cambiare il Livello di jihad:

+3	Carta Evento CP#1 JIHAD
+1	Carta Evento CP#12 LIBERATE SUEZ
+1	Carta Evento CP#13 PAN-TURCHISMO
+1	Carta Evento CP#14 AMMUTINAMENTO INDIANO
+1	Carta Evento CP#15 DJEMAL DISTRUGGE LE SOCIET' SEGRETE
+1	Carta Evento CP#23 INTRIGHI TEDESCHI IN PERSIA
+1	Carta Evento CP#24 MISSIONE IN AFGHANISTAN
+?	Rivolta Jihad che ha successo (18.2.5)
+1	Per ogni Città Jihad catturata dalle CP
-1	Per ogni Città Jihad catturata dalle AP
-1	Carta Evento AP#3 COLPO DI STATO EGIZIANO
+1	Carta Evento AP#8 TRATTATO SEGRETO
+1	Carta Evento AP#13 BOMBARDAMENTO DI COSTANTINOPOLI (21.4.2)
-1	Carta Evento AP#18 LAWRENCE
+1	Invasione della Siria da Cipro (13.3.1)
+2	Distruggere in combattimento (o obbligare alla ritirata per mare) l'ultima unità AP che riceve il rifornimento esclusivamente da uno specifico porto entro l'Impero Ottomano.
+1	Porre le unità AP Fuori Rifornimento catturando un porto entro l'Impero Ottomano attraverso il quale quelle unità stavano tracciando la loro unica linea di rifornimento.
+1	Eliminare una Unità Combattente Regolare RU, BR, IN o ANZ Fuori Rifornimento durante la Fase di Attrito, fuori dai Balcani.
+2 o +1	Catturare un segnalino Testa di Ponte Non Balcanica per l'Avanzata Dopo il Combattimento delle CP (+2) o Movimento (+1).
+1	Il giocatore AP ritira volontariamente l'unità unità che riceve il rifornimento esclusivamente attraverso o una data Testa di Ponte Non Balcanica o da uno specifico porto nell'Impero Ottomano.

Blocco ed RP Massimi Turchi (22.4)



Quando viene giocato l'evento *BLOCCO DELLA ROYAL NAVY*, ponete il segnalino RP Max TU nello **spazio 25** della Tabella Generale. Per il resto della partita, per ogni RP TU registrato giocando una carta strategia per RP, riducete il segnalino RP Max TU di uno. Se il segnalino RP Max TU raggiunge 0, non si possono registrare altri RP TU giocando una Carta Strategia per RP. Non spostate il segnalino RP Max TU quale risultato di RP TU Bonus su carte evento, RP ricevuti quale risultato di invasioni fallite, o RP convertiti da RP GE.

Valore Rivolta Jihad se un'Unità Combattente regolare CP è nel paese.



Valore Rivolta Jihad se non vi è alcuna Unità Combattente regolare CP nel paese.

EGITTO: Tirate un dado ed aggiungete il Livello di Jihad (punti Jihad correnti). Se il risultato del dado è pari o superiore rispetto al Valore Rivolta Jihad il paese si ribella. È consentito un Controllo Rivolta Jihad in ogni Fase di Rivoluzione.

Effetti di una Rivolta che ha Successo (18.2.5)

Non si può avere alcuna Rivolta Jihad dopo che è stato giocato l'evento *PAN-TURCHISMO*.

Area o Regione	Unità che Arrivano	Altri Effetti (18.2.5)
Ribellione in Asia Centrale		+1 Livello Jihad 1 Rimpiazzo/Turno Fonte Limitata di Rifornimento
Alleanza con l'Afghanistan		+1 Livello Jihad 1 Rimpiazzo/Turno Fonte Limitata di Rifornimento
Ribellione in Egitto		+2 Livello Jihad 1 Rimpiazzo/Turno
Ammutinamento Indiano		+2 Livello Jihad 1 Rimpiazzo/Turno Unità indiane eliminate con 1 o 2
Eventi Prerequisito: Asia Centrale ed Afghanistan: <i>MISSIONE IN AFGHANISTAN</i> Egitto: <i>LIBERATE SUEZ</i> India: <i>AMMUTINAMENTO INDIANO</i>		

9.8 Aree Ristrette



(9.8.1) Le cinque aree sulla mappa dove ogni spazio all'interno dell'area ha linee diagonali sono Aree Ristrette. Il numero di LCU consentite in ciascuna di queste cinque aree è severamente limitato (9.8.3).

(9.8.2) Restrizioni sull'organizzazione delle LCU: Le LCU possono essere organizzate in Aree Ristrette, ma solo in spazi collegati da una ferrovia ad una Fonte di Rifornimento amica controllata o (solo per l'AP) ad un porto amico rifornito.

(9.8.3) Limite LCU: Il Livello di Impegno Bellico di un giocatore determina il numero di LCU che può avere in ciascuna delle Aree Ristrette (vedere tabella qui sotto). Questa limitazione è per Area Riservata per giocatore.

	Mobilizzazione	Guerra Limitata	Guerra Totale
# massimo di LCU per giocatore	1	2	3*

* Il giocatore CP deve prima giocare l'evento *Ferrovia Berlino-Baghdad*

Se un giocatore ha più LCU in un'Area Ristretta di quelle consentite (anche se a causa di una ritirata), deve eliminare permanentemente tutte le LCU in eccesso come se fossero Fuori Rifornimento. Il giocatore proprietario sceglie quali LCU eliminare permanentemente.

Proprietà delle Tribù e delle Unità Irregolari (17.1.8):

- non possono mai fare SR.
- non sono mai soggette al Maltempo (12.2.3).
- non contano come nazionalità per l'Attivazione (7.2.3).
- se stanno attaccando senza le Unità Combattenti regolari non possono soddisfare le MO.
- possono esercitare il Controllo Parziale solo su uno spazio e solo mentre lo occupano (10.3).
- non possono porre unità nemiche Fuori Rifornimento, ma possono porle in Rifornimento Disorganizzato (10.4).
- se una Tribù è di cavalleria, può conferire il DRM +1 bonus di combattimento di cavalleria.
- Una Tribù può terminare il suo movimento a non più di un movimento pieno di distanza da uno spazio col codice di colore di quella Tribù.
- Gli Irregolari sono in rifornimento solo nelle loro Aree di Rifornimento (17.2.2) e non possono muovere o ritirarsi fuori da quelle aree (se lo fanno, sono eliminati).
- Gli Irregolari possono assediare i Forti, ma le Tribù non possono farlo.

Cooperazione Britannico-Russa (20.2)

(20.2.1) Limitazioni al Raggruppamento: Le unità RU non possono raggrupparsi con unità BR/IN/ANZ e non possono cooperare con loro in attacchi combinati. **Eccezione:** la Divisione Jugoslava RU è etnicamente un'unità serba che può cooperare con le unità BR/IN/ANZ.

(20.2.2) Limitazioni all'Attivazione: Le unità RU che tracciano il rifornimento esclusivamente alle Fonti di Rifornimento BR possono Attivarsi per il Movimento, ma non possono Attivarsi per il combattimento, usare RP, o SR. Lo stesso vale per le unità BR/IN/ANZ che tracciano il rifornimento esclusivamente alle Fonti di Rifornimento RU. **Eccezione:** Dopo l'inizio della Fase 4 della Rivoluzione Russa, la Divisione Jugoslava RU ed una SCU di Cavalleria RU sono trattate come unità BR eccetto per le MO (18.3.8).

(20.2.3) Limitazioni al Movimento: Le unità RU non possono mai entrare in India o Baluchistan.

(20.2.4) Truppe Britanniche e Russe in Persia: Gran Bretagna e Russia hanno suddiviso la Persia in sfere di influenza, e c'è una penalità in VP se le truppe di un impero entrano nella/e sezione/i della Persia dominata dall'altro (19.6.3).

Collasso Nazionale

(19.2.8) La Grecia Non Collassa Mai: la Grecia non Collassa mai, anche se Atene è occupata. Le unità GR funzionano normalmente e possono essere ricostruite. **Nota:** dal momento che le unità GR sono sempre in rifornimento ovunque in Grecia e possono essere ricostruite in qualsiasi spazio vuoto o amico controllato in Grecia, la guerra di guerriglia è un'opzione praticabile.

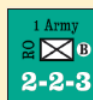


(19.3.5) Collasso della Bulgaria: La Bulgaria collassa se il giocatore AP controlla Sofia durante la Fase dello Stato di Guerra. Quando la Bulgaria collassa, rimuovete tutte le unità BU, inclusa la LCU dell'Armata XI GE-BU, rimpiazzandola con una SCU della Fanteria GE dalla Casella della Riserva, se disponibile.



(19.4.5) Collasso Serbo (solo una volta per partita): La Serbia collassa ogni volta che Belgrado è controllata dalle CP e il giocatore AP desidera annunciare il Crollo Serbo, OPPURE quando:

- Belgrado e Skopje sono controllate dalle CP.
- Non ci sono LCU SB in Serbia.



(19.5.5) Collasso della Romania (solo una volta per partita): La Romania collassa durante la Fase dello Stato di Guerra se il giocatore AP desidera annunciare il Crollo della Romania, OPPURE quando:

- Bucarest, Costanza e Ploesti sono controllate dalle CP; O
- tutte le LCU RO vengono eliminate;

E

- in Romania non sono presenti LCU RU.

Il Fronte Balcanico (20.1)

(20.1.1) Restrizioni per le AP: Le unità AP che ricevono rifornimento esclusivamente attraverso un porto greco possono effettuare un solo Attacco nei Balcani per Round di Azione. È possibile attivare più di uno spazio per il combattimento, ma tutte le unità attaccanti devono attaccare lo stesso spazio difendente. Questa restrizione viene revocata dall'evento d'Espèrey. **Eccezione:** Una MO AP nei Balcani permette un attacco BR contro uno spazio diverso, se l'AP lo desidera. Non vi è alcuna restrizione all'Attivazione per il Movimento.

(20.1.2) Restrizioni per le CP: Le unità CP possono anche effettuare un solo Attacco in o in Grecia per Round di Azione. È possibile attivare più di uno spazio per il combattimento, ma tutte le unità attaccanti devono attaccare lo stesso spazio difendente. Questa restrizione viene eliminata giocando l'evento Robertson. **Nota:** Ricordate che le LCU BU e TU non possono entrare nelle paludi, il che potrebbe rendere un po' più difficile catturare e tenere Salonicco.



(20.1.3) Unità Solo Balcaniche: Le unità indicate come Solo Balcani [l'indicatore "B"] non possono muovere, attaccare, SR, o essere piazzate, ricostruite, o organizzate fuori dai Balcani. Vedere 9.4.4 se le unità bulgare si ritirano in Turchia.