

PURSUIT of GLORY

(Alla Ricerca della Gloria)

LA GRANDE GUERRA NEL VICINO ORIENTE



MANUALE DEL GIOCATORE

I Contenuti	
Scenari	2
Esempio di Gioco	4
Guida alla Strategia	16
Strategia Base Nazionale	16
Strategia Stato di Guerra	17
La Storia Dietro le Carte e Note sulle Carte	18
Giocatore delle Potenze Centrali	18
Giocatore delle Potenze Alleate	26
Sequenza di Gioco	38

SCENARI

S1.0 Scenario Campagna

S1.1 Piazzamento Iniziale dei Segnalini

Sulla mappa o accanto ad essa sono posizionati numerosi segnalini. Altri sono riservati per un uso successivo, per designare determinati eventi. **Nota:** tutti i segnalini con “1914” stampato sopra sono posizionati sul lato 1914 (l'altro lato indica qualche cambiamento successivo dovuto agli eventi).

- Posizionate il Segnalino di Turno nello spazio “Autunno 1914” sulla Tabella dei Turni.
- Ponete il segnalino VP sullo spazio “10” della Tabella Generale.
- Ponete il segnalino VP RU ed il segnalino Jihad sullo spazio “0” della Tabella Generale.
- Ponete tutti i segnalini di Stato di Guerra ed i segnalini di Rimpiazzo (RP) accanto alla Tabella Generale.
- Ponete i segnalini di Offensiva Obbligatoria (MO) AP e CP nello spazio “RU” sulla Tabella MO di ciascun giocatore. Ponete il segnalino “Enver al Fronte” accanto al tracciato MO CP, e ponete il segnalino “Modificatore MO AP” sulla casella 0 di quel tracciato.
- Ponete il segnalino “Cipro (1914)” nella casella adiacente a Cipro.
- Ogni giocatore piazza il suo segnalino “LCU in Aree Ristrette” sul primo spazio della Tabella delle LCU Massime in Aree Ristrette.
- Ogni giocatore piazza i suoi sei Segnalini di Azione vicino alla sua Tabella dei Round di Azione.
- I vari segnalini di neutralità o ribellione nella Persia Neutrale, Egitto, India, Afghanistan e Asia Centrale dovrebbero essere posti dentro o vicino a quei paesi sulla mappa, come indicato.
- Il segnalino “Rifornimento GE alla TU” dovrebbe essere posto al suo posto nella Casella della Riserva delle CP dal lato 1914.
- Il segnalino “RU Assalto Anfibia Consentito” viene posto nella Casella della Riserva Alleata (AP).
- Nessun giocatore ha Superiorità Aerea, quindi il segnalino viene messo da parte fino a quando non viene giocato l'evento *Fliegerabteilung* o *Royal Flying Corps*.
- Posizionate i Segnalini di Attivazione Movimento/Attacco dove entrambi i giocatori possono raggiungerli.
- Tenete tutti gli altri segnalini (es. Max RP TU, Sottomarini nel Mediterraneo, ecc.) vicino alla mappa per usarli quando vengono giocate le carte appropriate.

S1.2 Piazzamento Iniziale delle Unità

Piazzate le unità negli spazi indicati sulla Scheda di Piazzamento 1914. Notate che alcune LCU iniziano nella Casella delle Risorse di Corpo, ed alcune SCU iniziano nella Casella della Riserva. Nota anche che alcune unità iniziano dal lato più debole: queste unità “ridotte” sono elencate tra [parentesi quadre].

Le posizioni di piazzamento iniziale delle unità nel 1914 sono contrassegnate sulla mappa con le loro bandiere nazionali. Per facilitare la procedura di piazzamento, i nomi delle città vengono indicizzati nei riferimenti alla griglia attorno al bordo esterno della mappa. Dopo che tutte le unità sono state piazzate, tutte le Tribù rimanenti vengono messe sulla Tabella della Guerra Tribale.

OPZIONALE: Le quattro unità indiane che iniziano sulla testa di ponte di Shatt al-Arab possono iniziare su qualsiasi Testa di Ponte del Golfo Persico.

S1.3 Carte Strategia Iniziali

(S1.3.1) Se lo desidera, il giocatore AP prende la carta *Assalto Russo-Britannico*. Poi mescola le carte Mobilitazione AP e pesca una mano di sette carte (contando la carta *Assalto Russo-Britannico*, se scelta). Questa scelta è di pubblico dominio. **Nota:** La scelta dell'*Assalto Russo-Britannico* non richiede che questo evento venga giocato, ma la carta può essere giocata solo come evento durante il primo Round di Azione dell'Autunno 1914.

(S1.3.2) Successivamente, il giocatore delle CP può, se lo desidera, scegliere una delle sue carte di Mobilitazione da 4 OPS. Poi mescola le rimanenti carte Mobilitazione CP e pesca una mano di sette carte (contando la carta da 4 OPS, se scelta). Questa scelta è di pubblico dominio. **Nota:** il giocatore CP non è obbligato a giocare la carta che ha scelto, né è obbligato a giocarla come evento se viene giocata.

(S1.3.3) I giocatori possono, se sono d'accordo, usare mani da otto carte (25.7).

S1.4 Restrizioni dell'Autunno 1914

Al turno 1 si applicano le seguenti restrizioni:

- I giocatori non tirano per un'Offensiva Obbligatoria (MO) nel Turno 1, ma invece entrambi iniziano con MO RU.
- Saltate la Fase dello Stato di Guerra nel Turno 1.
- Il Livello di Impegno Bellico di qualsiasi giocatore **non** può avanzare alla Guerra Limitata nel Turno 1, anche se il suo Stato di Guerra è 4 o superiore.

- Gli spazi persiani neutrali non possono essere attraversati dalle unità di alcun giocatore finché non viene giocato l'evento *Spinta Persiana* o *Trattato Segreto*. **Nota:** Questa restrizione continua oltre l'autunno 1914. Dopo che si verifica uno di questi eventi, le unità di entrambi i giocatori possono entrare nella Persia Neutrale per il resto della partita (19.6). **Nota:** Entrambi i giocatori possono entrare in Azerbaigian, Arabistan e le tre regioni persiane fin dall'inizio poiché si trovano già nelle sfere di influenza russa e britannica.
- Gli eventi di rinforzo possono essere giocati nel primo turno (a differenza dell'originale Orizzonti di Gloria).
- Nessun giocatore può entrare in Serbia o Bulgaria finché non viene giocato l'evento *Bulgaria*. Nessun giocatore può entrare in Romania finché non viene giocato l'evento *Romania*.

S2.0 Scenario Guerra Limitata

Il piazzamento e il gioco dello Scenario Guerra Limitata è identico a quello dello Scenario Campagna, ma termina con un Armistizio durante la Fase dello Stato di Guerra del turno della Primavera 1916, a meno che non sia terminato prima con una Vittoria Automatica.

Nota: Questo non indica che storicamente si sarebbe verificato un Armistizio, ma se fosse avvenuto a questo punto, i giocatori possono determinare chi avrebbe ottenuto il vantaggio.

Se il Livello di Impegno Bellico di un giocatore raggiunge la Guerra Totale durante questo scenario, aggiunge le sue carte Guerra Totale al suo mazzo come al solito.

S3.0 Scenario Guerra Totale 1916

S3.1 Piazzamento Iniziale delle Unità

Piazzate le unità negli spazi indicati sulla Scheda di Preparazione della Guerra Totale. Per facilitare il lavoro di piazzamento iniziale, i nomi delle città vengono indicizzati nei riferimenti alla griglia attorno al bordo esterno della mappa. **Nota:** le bandiere negli spazi sulla mappa rappresentano le posizioni di partenza del 1914 e non sono usate nello scenario Guerra Totale.

S3.2 Piazzamento Iniziale dei Segnalini

Tabella Generale:

- VP = 7
- Jihad! = 6
- RP TU MAX = 11
- Stato di Guerra: CP = 11, AP = 12, Combinato = 23

Sulla mappa:

- LCU in Aree Ristrette: AP = 3, CP = 2
- Segnalino di Rifornimenti GE al TU = Ferrovia Bulgara Aperta
- Modificatore MO AP = 1
- Assalto Anfibia RU non consentito
- Superiorità Aerea CP
- U-boat nel Mediterraneo
- Permessi la Ribellione Egiziana
- Ammutinamento Indiano non consentito
- Rivolta in Asia C. consentita
- È consentita l'Alleanza Afgana
- Segnalino di Cipro (BR) nella casella adiacente a Cipro.
- Neutralità persiana violata

Tracciato dei Turni:

- Segnalino di Turno = Turno 8
- Parvus = Turno 5
- Rivoluzione Russa = Turno 9
- Lunga Vita allo Zar! = Turno 11
- Indicatore Ferrovia Suez = Turno 11

Tenete tutti gli altri segnalini (ad esempio, RP Max TU, Sottomarini nel Mediterraneo, ecc.) vicino alla mappa per utilizzarli quando vengono giocate le carte appropriate.

S3.3 Spazi VP Catturati

- VP RU: Trabzon, Erzerum, Van, Teheran, Hamadan, Isfahan
- Altro: Basra

S3.4 Controllo degli Spazi

Tutti gli spazi VP sono controllati dal giocatore che può tracciare il rifornimento da quello spazio ad una delle sue Fonti di Rifornimento. Per chiarire:

- CP controllano: Belgrado, Skopje, Medina
- AP controllano: Qum (uno spazio Jihad)

S3.5 Note Importanti

- Forti Distrutti: Fao, Seddul Bahr, Kum Kale, Trabzon, Erzerum
- La Serbia è collassata.

S3.6 Carte Strategia Iniziali

AP: Inizia con l'evento *Romania* in mano e sei carte casuali. Il mazzo è composto da tutte le carte Guerra Totale, più tutte le carte "1916": *Bombardamento Costiero*, *Progetto Alexandria*, *Gurkhas*, *Druzhiny Armeni*, *Autoblindo*, *Solidarietà Alleata*, *Lascia che i Francesi Sanguinino*. Tutti gli altri eventi sono stati giocati. *Jafar Pasha* è a faccia in su davanti al giocatore AP.

CP: Inizia con l'evento *Tempeste di Sabbia* e *Zanzare* in mano e sei carte casuali. Il mazzo è composto da tutte le carte Guerra Totale, più tutte le carte "1916": *Alto Comando Tedesco*, *Inchiesta Parlamentare*, *Ammutinamento Indiano*, *Vi Ordino di Morire!*, *Direttiva Occhio di Bue*, *Re Costantino*, *Fliegerabteilung* e *Vertice Enver-Falkenhayn*. Non ci sono Prigionieri a faccia in su davanti al giocatore CP.

Ferrovie: Murray prende il comando è stato giocato e la Ferrovia del Sinai sarà costruita nel turno 11. L'evento Ferrovia Berlino-Baghdad non è stato giocato, quindi i tunnel vicino ad Adana non sono stati completati.

S3.7 Regole Opzionali

La Regola 25.2 è raccomandata in questo scenario.

S3.8 Unità Rimosse Permanentemente

(S3.8.1) Unità CP

- **TU:** 2 x Fant Elite; Cav; Speciale (Stanke Bey); 2 x Cav;
- **TU-A:** Speciale (Corpo Cammellato)
- **PE:** Rivolta Persiana

(S3.8.2) Unità AP

- **BR:** VIII CORPO; IX CORPO; 3 x Fant Elite; Cav; Fant
- **ANZ:** ANZAC CORPS; 2 x Fant
- **IN:** 3 x Fant Elite; 3 x Fant
- **RU:** Fant Elite; 4 x Fant
- **ARM:** Rivolta Armena

ESEMPIO DI GIOCO



Incoraggiamo i nuovi giocatori a prepararsi e a giocare con questo esempio di gioco. Dopo due turni, dovrete avere abbastanza familiarità con le regole di base da poter continuare il gioco di esempio da sole. Lascia entrambi i giocatori in posizioni abbastanza equilibrate – in sostanza, la posizione finale delle unità è il piazzamento iniziale per uno scenario di Guerra Limitata!

Utilizzate la configurazione standard del 1914. Ponete le forze di invasione indiane (IN) ed il segnalino di Testa di Ponte nello spazio di Testa di Ponte di Shatt al-Arab adiacente a Fao. Entrambi i giocatori prendono il loro mazzo di carte Mobilitazione, mettendo da parte i mazzi Guerra Limitata e Guerra Totale. Come è suo diritto, il giocatore AP sceglie di includere la carta *Assalto Russo-Britannico* nella sua mano iniziale di sette carte. Il giocatore CP decide di esercitare la sua opzione di includere una delle sue 4 carte OPS nella sua mano iniziale e sceglie il *Pan-Turchesimo*. Ogni giocatore pesca poi altre sei carte, portando la propria mano iniziale alle sette richieste.

Mani per il Turno 1

Giocatore AP

Assalto Russo-Britannico
Rinforzi Anzac
Churchill Prevala
Trattato Segreto
Kitchener
Enver va ad Est
Colpo di Stato Egiziano

Giocatore CP

Pan-Turchismo
Riserve al Fronte
Reclute Fresche
Ammutinamento Indiano
Salvate Tiflis
Goeben
Liberate Suez

TURNO 1 — AUTUNNO 1914

Fase delle Offensive Obbligatorie

Normalmente, i giocatori tirano per determinare la loro Offensiva Obbligatoria (MO) all'inizio del gioco. Ma nel turno dell'autunno 1914, entrambi i giocatori impostano automaticamente le loro MO su "RU" (russa).

Fase di Azione

ROUND DI AZIONE 1

Azione AP 1

Il giocatore AP gioca *Assalto Russo-Britannico* come evento e lo rimuove permanentemente dal gioco (poiché la carta ha un asterisco dopo il suo nome). Il numero tra parentesi dopo il titolo dell'evento indica che lo Stato di Guerra AP e lo Stato di Guerra Combinato

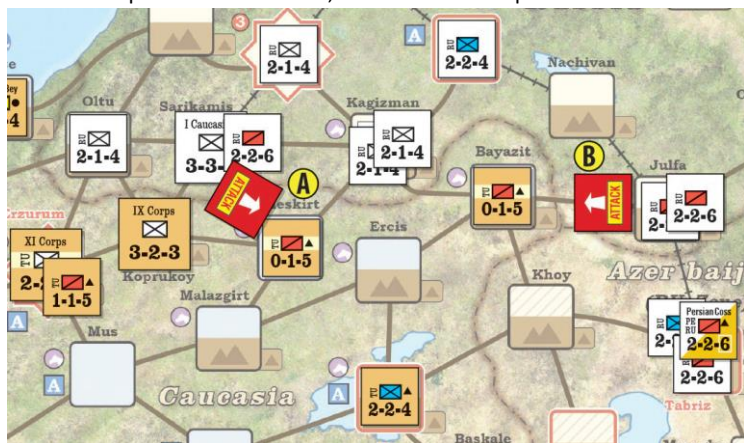
umentano entrambi di due. Come indicato nell'evento, le unità IN sulla Testa di Ponte di Shatt al-Arab (due Div Fant IN 1-1-3 ed una Div Cav IN 1-1-5) avanzano verso Fao e indicano il Forte con un segnalino Distrutto. Il giocatore AP attiva poi lo spazio Fao per l'Attacco e poi sceglie due spazi russi a nord da attivare per gli attacchi: Sarikamis, Julfa. L'evento afferma che questi attacchi non contano come Offensive Obbligatorie (MO).



Tre divisioni indiane invadono l'Iraq ed attaccano Basra (Bassora).

Combattimento a Fao: il giocatore AP annuncia un attacco a Bassora. Le unità IN hanno un totale di 3 Fattori di Combattimento da tre unità (due Div Fant IN 1-1-3 ed una Div Cav IN 1-1-5). Quindi, sparano sulla Tabella 3 Fuoco Leggero (poiché non hanno LCU nell'attacco, non possono usare la Tabella Fuoco Pesante). I difensori si trovano in una palude, il che sposta l'attacco AP di una colonna a sinistra sulla colonna 2. L'unità arabo-turca (TU-A) ha un Fattore di Combattimento pari a 0 (è una Div Inf TU-A ridotta, con valori 0-1-4 sul lato ridotto). Pertanto, i turchi rispondono al fuoco sulla colonna 0 della Tabella del Fuoco Leggero. Nessuna delle due parti gioca Carte Combattimento (CC). Il giocatore CP annuncia la Ritirata Turca dal combattimento (il che significa che la sua unità svanirà prima che le unità IN entrino in contatto, possibilmente riducendo il danno subito dalle truppe arabo-turche). Le unità IN ricevono un Modificatore +1 al tiro di dado (DRM) per il loro attacco, perché hanno un'unità di cavalleria e i turchi no. Il giocatore AP tira un 1 e aggiunge il suo DRM +1, per un totale di 2. Fa riferimento a questo sulla colonna 2 sulla Tabella del Fuoco Leggero, che indica che ha un Numero di Perdite 1. Dato che i Turchi hanno annunciato il ritiro dal combattimento, questo Numero di Perdite viene ridotto di 1. Pertanto, il Numero di Perdite AP netto è 0 – i Turchi non subiscono alcun danno! Contemporaneamente, i turchi tirano per vedere quale danno infliggono alle unità IN. Il giocatore CP tira un 4 e lo fa riferimento alla colonna 0 della Tabella del Fuoco Leggero. Ciò indica un numero di perdita 1. Il giocatore AP deve girare un'unità con un fattore di perdita pari a 1; sceglie di girare una divisione di fanteria 1-1-3. Il TU-A 1-1-4 Div Fant ridotta (valore attuale 0-1-4) deve ritirarsi di uno spazio (poiché ha annunciato una ritirata); si ritira a Qurna. La DIV Fant IN 1-1-3 e la Divisione di Cavalleria IN 1-1-5 (Div Cav) a Fao avanzano verso Bassora, lasciando la Div Fant IN 1-1-3 ridotta (valore attuale 0-1-3) a Fao (normalmente, le unità ridotte non possono Avanzare Dopo il Combattimento, ma in risposta ad una Ritirata Turca, il giocatore AP può avanzare anche le unità ridotte, se lo desidera). Le unità IN entrano a Bassora, che va sotto Controllo AP. Poiché è uno spazio VP, il Livello VP cambia -1 (da 10 a 9).

(A) Combattimento di Sarikamis: il giocatore AP annuncia un attacco a Eleskirt. Le sue unità russe (RU) hanno un totale di 5 Fattori di Combattimento (il giocatore AP ha un Corpo Caucasic RU 3-3-4 I e una Div Cav 2-2-6 a Sarikamis), e poiché è presente una LCU, lo faranno usare la Tabella del Fuoco Pesante. Il difensore turco ridotto (TU) Div Cav 1-1-5 (valore attuale 0-1-5) ha un Fattore di Combattimento di 0 e deve usare la Tabella del Fuoco Leggero (poiché non è presente alcuna LCU). Nessun giocatore gioca una carta Combattimento. Il giocatore delle CP non può annunciare una Ritirata Turca, poiché non vi è terreno difensivo o trincea nello spazio. Non esiste DRM, poiché entrambe le parti hanno la cavalleria in battaglia. Il giocatore AP tira un 6, ottenendo un Numero di Perdite di 5. Anche il giocatore CP lancia un 5, ottenendo un Numero di Perdite pari a 1. La cavalleria in difesa viene distrutta. Di solito, le unità distrutte vengono poste nella casella delle unità eliminate/rimpiazzate, ma poiché la cavalleria è contrassegnata da un triangolo nero, non può mai essere ricostruita e viene rimossa dal gioco. Le unità RU hanno tutte un Fattore di Perdita maggiore di 1 danno che i Turchi potrebbero infliggere, pertanto tutte ignorano questo potenziale danno senza alcun effetto. Il giocatore AP sceglie di non Avanzare Dopo il Combattimento, anche se avrebbe potuto farlo.

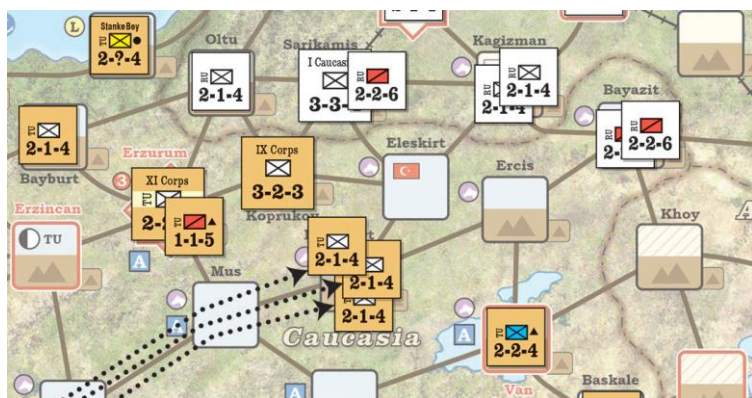


Due russi attaccano in Turchia.

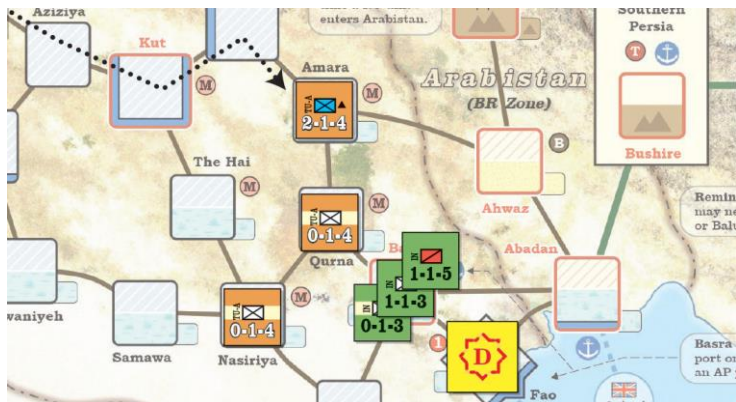
(B) Combattimento di Julfa: Il giocatore AP annuncia un attacco a Bayazit. Le sue unità tireranno sulla colonna 4 della Tabella del Fuoco Leggero (il giocatore AP ha due RU 2-2-6 Cav). I difensori sono in montagna, il che sposta l'attacco di uno a sinistra sulla colonna 3. I difensori rispondono al fuoco sulla Tabella Fuoco Leggero 0 poiché sono una Div Cav TU ridotta 1-1-5 (valore attuale 0-1-5). Nessuno dei due giocatori gioca una CC. Il giocatore CP annuncia la Ritirata Turca. Non vi è DRM poiché entrambe le parti hanno la cavalleria. Il giocatore AP lancia un 6 per un numero di perdite pari a 2. La Ritirata Turca riduce questo di 1, quindi il Numero di Perdite nette è 1. Il Giocatore delle CP tira un 1 per un Numero di Perdite pari a 0. La TU ridotta 1-1-5 Cav Div (valore attuale 0-1-5) subisce una perdita di livello e viene distrutta. Ancora una volta, poiché l'unità è contrassegnata da un triangolo nero, viene rimossa permanentemente dal gioco. Entrambi le Div Cav RU 2-2-6 avanzano a Bayazit.

Azione CP 1

Il giocatore CP gioca *Salvate Tiflis* per 4 punti di Spostamento Strategico (SR), mettendo la carta nel mazzo degli scarti (non viene rimossa dal gioco, poiché l'evento non è stato giocato). Poi segna la giocata sulla Tabella dei Round di Azione (questo è particolarmente importante, dato che non può giocare due carte SR consecutivamente). Il giocatore CP decide di fare SR con quattro SCU, invece di fare SR su una LCU (entrambe le scelte costerebbero quattro punti SR). Fa SR con un TU 2-1-4 Div Fant da Yozgat a Malazgirt; un TU 6 2-1-4 Div Fant da Kastamonu a Malazgirt; un TU 2-1-4 Div Fant da Ankara a Malazgirt; e un TU-A 2-1-4 Div Fant da Homs ad Amara.



Il giocatore CP fa SR con 3 divisioni al Caucaso ...

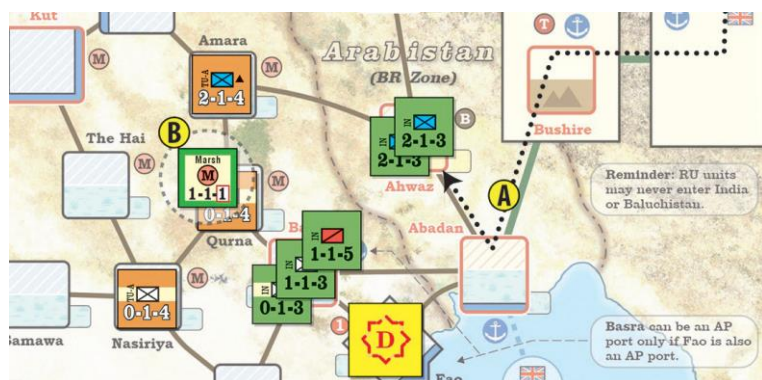


...ed SR con una divisione TU-Elite da Homs ad Amara.

ROUND DI AZIONE 2

Azione AP 2

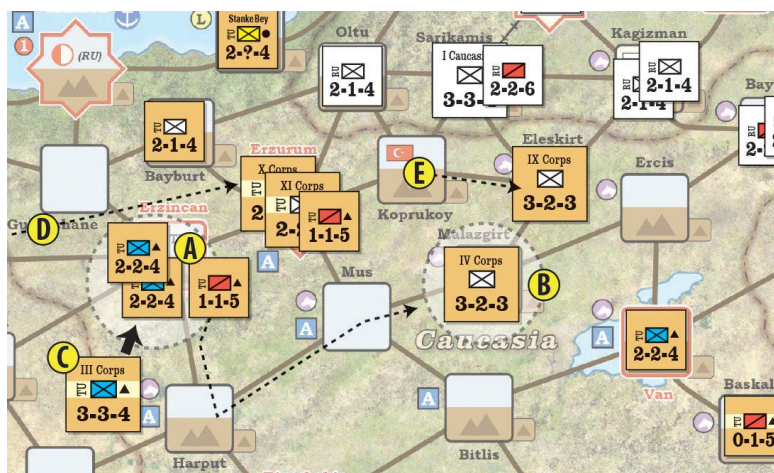
Il giocatore AP decide anche di fare SR con le unità e gioca *Kitchener* per 4 punti SR. Il giocatore AP fa due SR IN 2-1-3 Div Fant dall'India ad Ahwaz; un IN 1-1-5 Cav Div dal Baluchistan a Sollum, Egitto; e un Div Fant IN 1-1-3 dal Baluchistan al Pt. Detto, Egitto.



A) Due divisioni indiane fanno SR dall'India. B) Gli Arabi delle Paludi appaiono a Qurna per l'incremento del livello di Jihad.

Azione CP 2

Il giocatore CP gioca *Pan-Turchismo* come evento, rimuovendolo permanentemente dal gioco (a causa dell'asterisco). Lo Stato di Guerra delle CP (WS) avanza a 2, e la WS Combinata avanza a 4. Il Giocatore CP piazza i due 2-2-4 Div Fant Elite e l'1-1-5 Cav Div a Erzincan. Poi registra 1 TU RP e aumenta il Livello della Jihad di +1. L'aumento del Livello Jihad gli consente di posizionare immediatamente una tribù sulla mappa: un Arabo delle Paludi viene rimosso dalla Tabella della Guerra Tribale e si unisce all'unità TU-A a Qurna. Poiché questa carta è contrassegnata da un riquadro giallo nell'angolo in alto a sinistra, l'evento consente anche al giocatore di utilizzare le 4 OPS. Il giocatore CP Attiva i seguenti spazi per il movimento: Malazgirt, Sivas, Erzincan, Koprukay.



A) I rinforzi provenienti dall'evento Pan-Turchismo arrivano a Erzincan. B) Il IV Corpo viene costituito a Malazgirt. C) Il Corpo d'Elite III viene costruito a Erzincan con la sua forza ridotta. D) L'X Corpo si sposta a Erzerum. E) Il IX Corpo si sposta a Elaskirt.

Malazgirt: Il giocatore CP costruisce il TU IV Corpo usando le tre divisioni 2-1-4 a Malazgirt. Una viene rimosso dal gioco, una viene messo nella Casella delle Unità Eliminate e la terza viene posta nella Casella della Riserva. Il IV Corpo viene preso dalla Casella delle Risorse del Corpo e posto a Malazgirt.

Erzincan: L'1-1-5 Cav si sposta a Malazgirt. Invece di muovere i due TU Div Fant Elite, il giocatore CP decide di costruire il III Corpo TU, che è attualmente nella Casella delle Risorse di Corpo. Poiché ci sono solo due divisioni a Erzincan, il corpo apparirà con forza ridotta (notate che la costruzione del III Corpo TU richiede almeno due TU Div Fant Elite, poiché il corpo è Elite). Una delle divisioni d'élite viene posta nella Casella della Riserva; l'altra viene rimossa dalla mappa (ma non eliminata permanentemente).

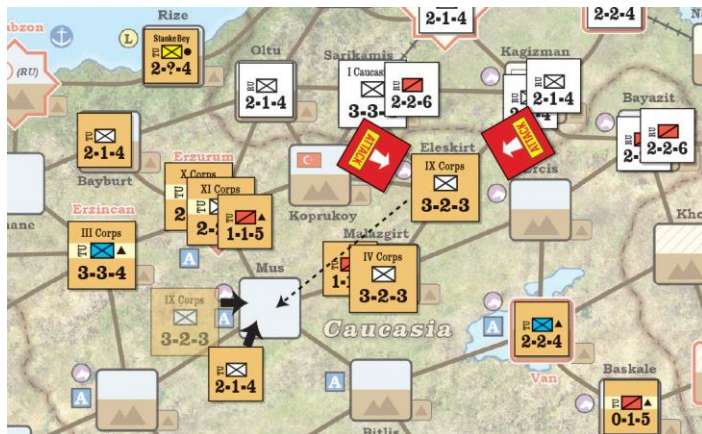
Sivas e Koprucay: Il Corpo TU X ridotto si muove a Erzerum e il Corpo TU IX si muove a Eleskirt.

ROUND DI AZIONE 3

Azione AP 3

Il giocatore AP gioca *Colpo di Stato Egiziano* per 2 OPS ed Attiva sia Sarikamis che Kagizman per il combattimento. Entrambi i gruppi attaccano Eleskirt. Viene annunciato un attacco di fianco. Il giocatore AP ha il I Corpo Caucasicco RU 3-3-4 e una 2-2-6 Div Cav a Sarikamis e due 2-1-4 Div Fant a Kagizman. La somma totale è 9. Il giocatore AP userà la colonna 9–11 della Tabella del Fuoco Pesante (HFT). I turchi risponderanno al fuoco sulla colonna 3 dell’HFT. Nessuno dei due giocatori gioca CC. Sarikamis blocca l'attacco sul fianco. Kagizman non è adiacente ad un'altra unità ostile, quindi l'attacco sul fianco ha DRM +1. Il giocatore AP tira un DRM 3, +1 per un totale di 4. L'attacco sul fianco ha successo. L'attaccante spara per primo, con DRM +1 per la cavalleria. Tira un 1 più il DRM +1, per un totale di 2, che risulta in un Numero di Perdite (LN) di 4. A causa dell'Attacco di Fianco riuscito, il corpo turco deve subire danni

immediatamente. Prima di rispondere al fuoco, assorbe 2 punti di danno (si gira sul lato ridotto) e poi assorbe altri 2 punti di danno (eliminando la LCU, che viene posta nella Casella delle Unità Eliminate/Rimpiazzabili). La LCU viene sostituita sulla mappa da una SCU Inf TU 2-1-4 dalla Casella della Riserva. Il giocatore CP poi risponde al fuoco con questa SCU Inf sulla colonna 2 della Tabella del Fuoco Leggero (LFT). Lancia un 6, ottenendo un LN di 2. Il giocatore AP sceglie di ridurre la SCU Cav RU 2-2-6 a Sarikamis per assorbire il danno. Successivamente, poiché il Numero di Perdite AP era 2 più alto del Numero di Perdite CP, l'AP ha vinto il combattimento, e poiché l'AP ha ancora un attaccante a piena forza, la SCU Inf TU sopravvissuta deve ritirarsi esattamente di 2 spazi; va a Mus. Ricordate: il vincitore del combattimento viene deciso confrontando i Numeri di Perdite, non il danno effettivo assorbito dalle unità.



Il IX Corpo turco è quasi distrutto ed Eleskirt da un Attacco di Fianco russo, ma risorge a Mus grazie alle riserve.

Il giocatore delle CP ora sceglie di giocare una carta di combattimento, giocando le Riserve al Fronte, scartandola permanentemente. È in grado di ricostruire immediatamente la sua LCU distrutta a piena forza (per 2 RP) a Mus. Anche la SCU Inf resta a Mus. Il giocatore AP sceglie di non Avanzare Dopo il Combattimento. Il giocatore AP ha portato a termine la sua Offensiva Obbligatoria Russa e sposta il segnalino MO su “Fatta”.

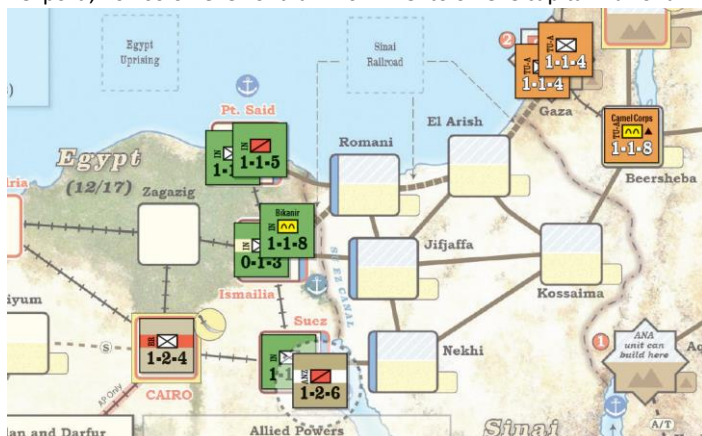
Azione CP 3

Il CP gioca *Liberate Suez* per RP, registrando 3 TU, 2 GE ed 1 RP Alleato CP. Questo porta gli RP TU ad un totale di 4 RP TU registrati per l'uso alla fine del turno. Ancora una volta, il giocatore CP deve registrare attentamente questa azione sulla Tabella delle Azioni, poiché non può giocare una carta per RP per due Round di Azione di fila.

ROUND DI AZIONE 4

Azione AP 4

L'AP gioca *Rinforzi Anzac* per l'evento e rimuove permanentemente la carta dal gioco. Lo Stato di Guerra AP avanza a 3 e la WS Combinata avanza a 5. Mette un 1-2-6 ANZ Div Cav a Suez ed una 3-2-4 Div Fant ANZ a Bassora. L'AP può piazzare le unità direttamente nei porti, non solo nelle Fonti di Rifornimento o nelle capitali nazionali.



Il rafforzamento continua in Egitto con l'arrivo dell'ANZAC.

Azione CP 4

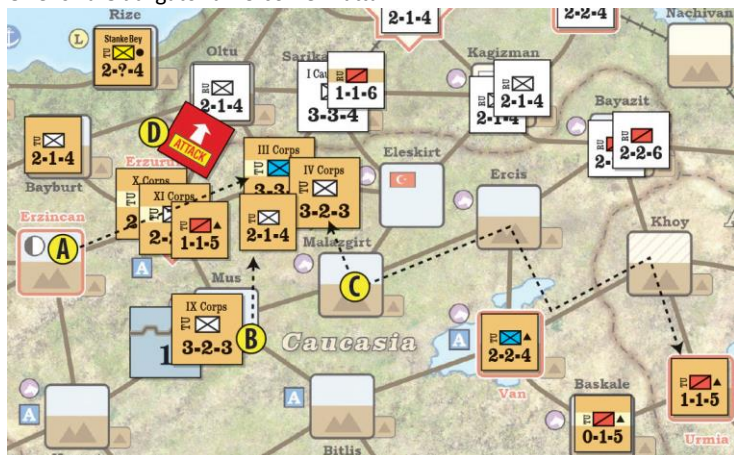
Il giocatore CP gioca *Ammutinamento Indiano* per 4 OPS. Attiva tre spazi per il movimento (Erzincan, Mus, Malazgirt) e uno spazio per il combattimento (Erzurum). Il movimento deve avvenire prima. Le unità turche in A, B e C muovono a Koprukoy. La cavalleria turca cattura Urmia per un VP. Lo stack in D attacca Oltu.

A) Erzincan: Il III Corpo TU ridotto 4-3-3 (valore attuale 3-3-3) muove a Koprukay.

B) Mus: La Div Fant TU 2-1-4 si sposta a Koprukay. Il IX Corpo TU rimane a Mus e tenta di costruire una trincea. Il giocatore CP tira un 1 e aggiunge una trincea allo spazio.

C) Malazgirt: Il IV Corpo TU 3-2-3 muove a Koprukoy. La Div Cav TU 1-1-5 muove a Urmia, catturando quello spazio VP. Il segnalino VP si sposta di +1, da 9 a 10. Dal momento che Urmia è anche uno Spazio VP RU, il segnalino VP RU è ora a -1.

D) Erzurum: Il CP tirerà sulla colonna 5 dell'HFT. I difensori sono in montagna, il che sposta l'attacco delle CP sulla colonna 4. L'AP risponderà al fuoco sulla colonna 2 del LFT. Il CP ha un DRM +1 per la cavalleria. Il giocatore CP tira un 1 (+1 DRM per un totale di 2) e ottiene un numero di perdite di 2. Il giocatore AP tira un 3 per un LN di 1. Il TU 1-1-5 Cav è ridotto. La Div Fant RU 2-1-4 viene distrutta e posta nella Casella delle Unità Eliminate. Nessuna unità CP può Avanzare, poiché nessuna è a piena forza. Il CP registra la sua Offensiva Obbligatoria RU come "Fatta".



Le unità turche in A, B e C muovono a Koprukoy. La cavalleria turca cattura Urmia per un VP. Il gruppo in D attacca Oltu.

ROUND DI AZIONE 5

Azione AP 5

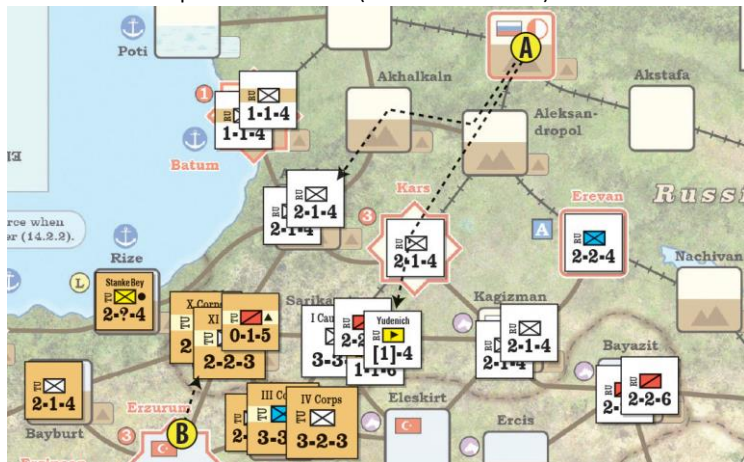
Il giocatore AP usa 1 OPS (quindi non gioca alcuna carta). Attiva Tiflis per il movimento. Il HQ Yudenich e la Div Cav RU 2-2-6 muovono a Sarikamis. Le due Div Fant RU 2-1-4 si spostano ad Ardahan.

Azione CP 5

Il CP gioca *Reclute Fresche* per 2 OPS ed Attiva Damasco ed Erzerum per il movimento.

Damasco: una Div Fant Elite TU 2-2-4 si sposta a Gaza. L'altra Div Fant Elite TU 2-2-4 Fant si muove a Beersheba.

Erzerum: Due Corpi ridotti TU 3-2-3 (valori attuali 2-2-3) ed una Div Cav TU 1-1-5 ridotta (valore attuale 0-1-5) muovono a Oltu.



A) Yudenich e tre divisioni russe muovono da Tiflis. B) Le tre unità turche a Erzurum muovono fino a Oltu.

ROUND DI AZIONE 6

Azione AP 6

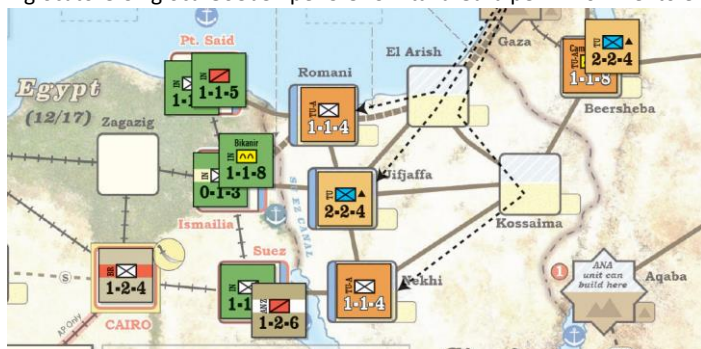
Churchill Prevale viene giocata per l'evento e rimossa permanentemente. Il WS AP va a 4 e il WS combinato va a 6. **Nota:** Normalmente questo 4 WS significherebbe che il Livello di Impegno Bellico AP passerebbe a Guerra Limitata alla fine del turno, ma nell'autunno 1914 i Livelli di Impegno di Guerra non possono cambiare: l'AP rimarrà alla Mobilitazione durante l'inverno 1915.

Il giocatore AP inizia a bombardare i forti dei Dardanelli. Per prima cosa bombarda Kum Kale e ottiene un 2. Il forte viene distrutto! Successivamente bombarda Seddul Bahr e lancia un 3. Il forte viene distrutto! Poi si sposta verso la successiva coppia di forti più a

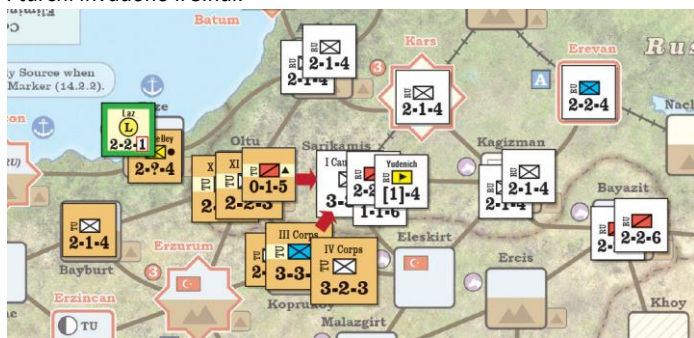
monte della costa, scegliendo il prossimo da bombardare - Maidos: tira un 6. Il forte viene distrutto! Il giocatore AP poi bombarda Canakalle e lancia un 3. Il forte viene distrutto! Alla fine bombarda Gallipoli, ottenendo un 5. Il forte è distrutto! La Royal Navy si trova davanti a Costantinopoli. Il giocatore AP ci pensa brevemente, poi sceglie di bombardare Costantinopoli. Guadagna immediatamente 1 VP (poiché è il Giocatore AP, ciò significa che il segnalino VP si sposta verso il basso, da 10 a 9). Dato che l'Occidente ha oltraggiato il mondo musulmano, anche il Livello della Jihad passa da (+1) a 2, e il giocatore CP posiziona immediatamente una nuova tribù sulla mappa (sceglie di far apparire i Laz a Rize). A causa del successo di Churchill, due Div Fant Elite BR 3-2-4 vengono immediatamente inviati a Lemno. La Royal Navy poi bombarda i Forti del Bosforo, ottenendo un 3. Fallimento! (Forse la Royal Navy è stata ostacolata dalle mine.) I forti del Bosforo non vengono distrutti: nessun ulteriore aiuto raggiungerà i russi.

Azione CP 6

Il giocatore CP gioca Goeben per 3 OPS. Attiva Gaza per il movimento e attiva Koprukoy e Oltu per il combattimento.



I turchi invadono il Sinai.



I turchi attaccano Sarikamis da due direzioni.

Gaza: Una Div Fant TU-A 1-1-4 si muove a Romanis, la Div Fant Elite TU-A 2-2-4 si muove a Jifaffa, e l'altra Div Fant TU-A 1-1-4 si muove a Nekhi.

Koprukay e Oltu: entrambi i gruppi lanciano un attacco combinato contro Sarikamis. Questo include le unità a Koprukay – un Corpo TU 3-2-3, un Corpo TU 4-3-3 ridotto (valore attuale 3-3-3), ed una Div Fant TU 2-1-4; e Oltu, due corpi ridotti (valori attuali 2-2-3) e una 0-1-5 Cav che sommati danno 12. Il CP è sulla colonna 12-14 LCU, ma si sposta sulla colonna 9-11 LCU a causa alle montagne. L'AP è sulla colonna 6-8 LCU. Non vengono giocate carte CC. L'AP ha +1 DRM per l'HQ. Il giocatore CP tira un 3 per 4 LF. Il giocatore AP tira un 1 (+1 DRM per un totale di 2) per 3 LF. Il giocatore CP gira un Corpo TU 3-2-3 ed una Div Fant TU 2-1-4 a Koprukay. Il giocatore AP riduce la sua Cav RU 2-2-6 (valore attuale 1-1-6) e la piazza nella casella eliminati. Il giocatore AP gira anche un Corpo RU 3-3-4. L'attaccante ha 1 LF in più rispetto al difensore, quindi il giocatore AP di solito deve ritirarsi o subire una perdita aggiuntiva per impedire una ritirata, tuttavia tutti gli attaccanti sono ridotti, quindi questo non è necessario. Se almeno un'unità attaccante fosse stata a piena forza, il quartier generale di Yudenich avrebbe potuto impedire una ritirata con la sua abilità speciale. Il quartier generale di Yudenich ha subito una sconfitta in combattimento e deve girare la pedina.

Fase di Assedio

Non vi sono forti sotto assedio.

Fase della Rivoluzione

La Jihad è a 2, e vi sono due unità tribali sulla mappa. Non si aggiunge né rimuove alcuna unità tribale.

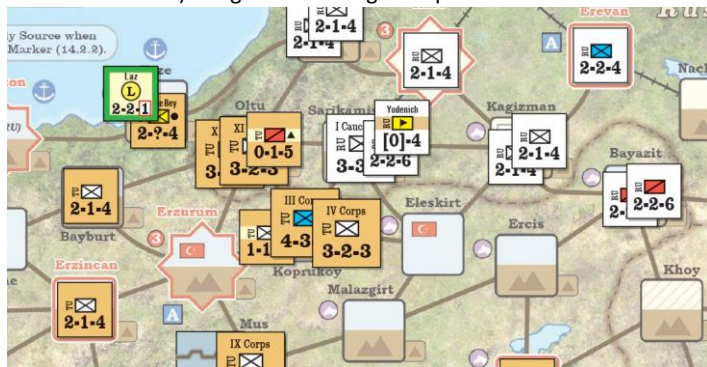
Fase dello Stato di Guerra

Si salta questa fase nel primo turno.

La Fase dei Rimpiazzi

AP: Non ha RP da usare.

CP: Non ha unità danneggiate che possano utilizzare gli RP Alleati delle CP, quindi sono sprecati. Ci sono 4 RP TU, e vengono usati come segue: I due Corpi TU 3-2-3 ridotti a Oltu vengono riportati al loro lato a piena forza (per 1 RP ciascuno), e i due corpi a Kopruckay (un RP ridotto). Anche il Corpo TU 4-3-3 (valore attuale 3-3-3) e un Corpo ridotto TU 3-2-3 (valore attuale 2-2-3) vengono riportati al loro lato a piena forza (per 1 RP ognuno). Il giocatore CP converte un RP GE in un RP TU e ricostruisce un TU 2-1-4 Div Fant dalla Casella delle Unità Eliminate, piazzandola a Erzincan (questa unità turca non può essere piazzata a Damasco o Baghdad, poiché non è una Unità turco-araba). I segnalini RP vengono riportati a 0.



La situazione nel Caucaso dopo la Fase dei Rimpiazzi

Fase di Pesca delle Carte Strategia

Il giocatore CP pesca sette carte per riportare la sua mano a sette. Il giocatore AP ha ancora due carte in mano, quindi pesca cinque carte per riportare la sua mano a sette.

Mani per il Turno 2

Giocatore AP	Giocatore CP
Trattato Segreto (tenuta)	Enver to Constantinople
Enver Va ad Est (tenuta)	Missione Militare Tedesca
Blocco della Royal Navy	Spinta in Persia
Rinforzi Russi (#10)	Inchiesta Parlamentare
Druzhiy Armeni	Tempeste di Sabbia e Zanzare
Sfera di Influenza	Alto Comando Tedesco
Bombardamento Costiero	Jihad!

Fine del Turno

Avanzate il Segnalino di Turno all'Inverno 1915.

TURNO 2 – INVERNO 1915

Nota: Ci sono controlli per il Maltempo negli spazi di Montagna durante i turni Invernali.

Fase delle Offensive Obbligatorie

Il giocatore delle CP tira un 6 ("Enver al Fronte"). Ciò richiede che il giocatore AP selezioni il primo MO CP e scelga "BR/IN/ANZ". Dato che la prima MO è stata "Enver al Fronte", il giocatore delle CP deve tirare una seconda MO. Tira un 1 – un MO "RU". Il giocatore AP tira un 3 per la sua MO: "No BR".

Fase di Azione

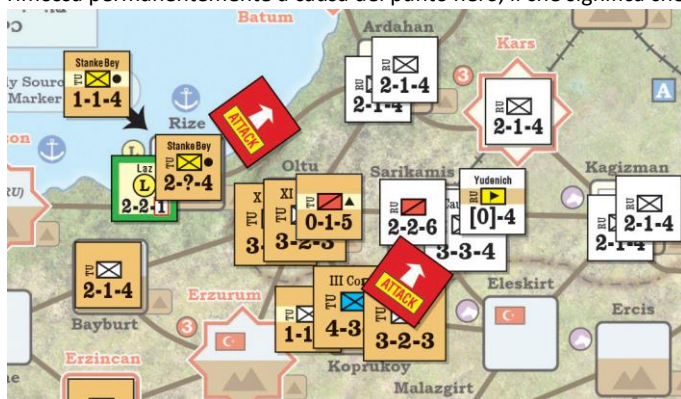
ROUND DI AZIONE 1

Azione AP 1

Il giocatore AP gioca *Enver Va ad Est* per l'evento rimuovendo permanentemente la carta dal gioco. Il giocatore AP annuncia che i turchi a Rize devono attaccare Ardahan e che i turchi a Kopruckay devono attaccare Sarikamis. Il giocatore CP effettua poi quegli attacchi (durante il Round di Azione del giocatore AP).

Combattimento di Rize: Dal momento che le unità delle CP stanno attaccando sulle montagne, il giocatore delle CP deve tirare per il Maltempo. Tira un 2: tutte le unità attaccanti a piena forza devono essere ridotte (le unità già ridotte non vengono mai danneggiate dal maltempo). La Div Stanke Bey del TU viene ridotta dal lato 2-?-4 al lato 1-1-4. L'unità 2-2-0 Laz è una tribù quindi non viene ridotta dal Maltempo. Queste due unità ora sommano fino a 3 Fattori di Combattimento SCU. Il CP tirerà sulla colonna 2 della LFT, spostata a sinistra sulla colonna 1, poiché i difensori sono in montagna. Il giocatore AP tirerà sulla colonna 4 della LFT. Non vengono giocati CC.

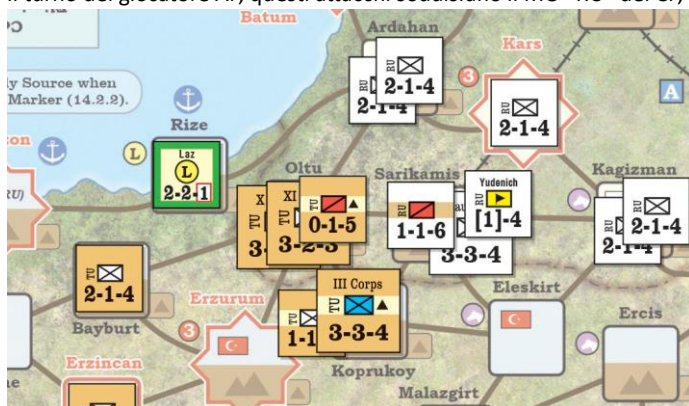
Il giocatore CP tira un 1, ottenendo un Numero di Perdite (LN) pari a 0. Il giocatore AP tira un 1, ottenendo 1 LN. Il Laz ha 2 LF e non può accettare la perdita. La Stanke Bey Div ha 1 LF e può accettare la perdita. Il giocatore CP deve eliminare l'unità Stanke Bey (viene rimossa permanentemente a causa del punto nero, il che significa che questa unità non potrà mai ricevere RP).



Due attacchi obbligatori dovuti a Enver Va ad Est.

Combattimento di Koprukay: Ancora una volta, il giocatore CP deve tirare per il Maltempo. Tira un 4 – ancora una volta, tutte le unità attaccanti a piena forza devono essere ridotte. Il Corpo TU 4-3-3 viene girato sul lato 3-3-3. Il Corpo TU 3-2-3 viene girato sul lato 2-2-3. La Div Fant 2-1-4 TU ridotta (valore attuale 1-1-4) è già girato e non è influenzato. I Fattori di Combattimento di queste unità ora ammontano a 6. Il CP tirerà sulla colonna 6-8 dell'HFT, spostato a sinistra sulla colonna 5 a causa delle montagne. L'AP rotolerà sulla colonna 4 dell'HFT. Il CP non annuncia CC. L'AP gioca la sua CC Armena Druzhiny (+1 DRM). L'AP ottiene anche un ulteriore DRM +1 per avere l'unica Div Cav in battaglia, per un totale di +2 DRM. Il HQ di Yudenich è dalla parte "0", quindi non aggiunge DRM alla battaglia. Il giocatore CP tira un 1, ottenendo 2 LN. Il giocatore AP tira un 3 (+2 DRM per un totale di 5) e ottiene 4 LN. Il giocatore AP riduce la Div Cav RU 2-2-6. Il giocatore delle CP prende il Corpo ridotto 2-2-3 TU e lo pone nella Casella delle Unità Eliminate. Una Div Fant TU 2-1-4 viene posta nella casella dalla Casella della Riserva. Questa viene poi girata sul lato ridotto 1-1-4. Viene poi messa anch'esso nella casella eliminata.

L'AP vince il combattimento. Come ricompensa, il quartier generale di Yudenich viene riportato alla sua piena forza. La carta CC Druzhiny Armeni rimane in gioco poiché il giocatore AP ha vinto il combattimento. Può essere utilizzato nei Round di Azione successivi in questo turno se le condizioni vengono nuovamente soddisfatte. Viene piazzato a faccia in su vicino alla mappa. Anche se questo è il turno del giocatore AP, questi attacchi soddisfano il MO "RU" del CP, e il segnalino MO del CP viene spostato su "Fatto".



La situazione dopo i due attacchi imposti: i turchi hanno perso Stanke Bey e il IV Corpo, e il III Corpo è ridotto.

Azione CP 1

Il giocatore CP gioca Inchiesta Parlamentare per RP, registrando 2 RP TU ed 1 RP GE.

ROUND DI AZIONE 2

Azione AP 2

Il giocatore AP gioca *Blocco della Royal Navy* [Marina Reale] come evento, rimuovendolo permanentemente dal gioco. Il segnalino RP TU Max viene posto nello spazio 25 della Tabella Generale. Il segnalino VP viene girato dalla parte "Blocco". Da ora in poi, ogni volta che il giocatore turco registra RP TU, il segnalino RP TU massimi viene abbassato di quell'importo (alla fine del turno, tutti gli RP TU non utilizzati vengono riaccreditati, spostando verso l'alto gli RP TU massimi di quell'importo).

Azione CP 2

Il giocatore CP gioca *Enver a Costantinopoli* come evento, rimuovendolo permanentemente dal gioco. La MO di *Enver al Fronte* viene cancellato. Il giocatore CP pesca tre carte del giocatore AP dalla sua mano, le guarda e le restituisce.

ROUND DI AZIONE 3

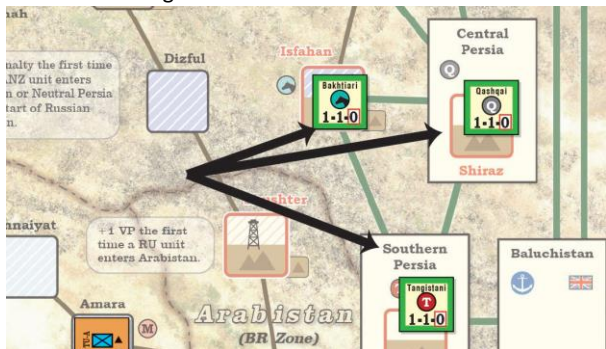
Azione AP 3



Il giocatore AP gioca *Sfera di Influenza* come evento, ponendo due Div Fant RU 2-1-4 e due Div Fant Elite RU 2-2-4 a Julfa.

Azione CP 3

Il giocatore CP gioca *Jihad!* come evento, rimuovendolo permanentemente dal gioco. Lo Stato di Guerra delle CP avanza a 4, e lo Stato di Guerra Combinato avanza a 8. Il Livello della Jihad aumenta da 2 a 5, il che consente al Giocatore CP di mettere altre tre tribù sulla mappa (mette la tribù Bakhtiari a Isfahan, la tribù Qashqai nella Persia centrale e i Tangistani nella Persia meridionale). Ognuno di questi spazi è uno spazio VP – quindi il segnalino VP si muove di +3 (da 9 a 12). Il giocatore CP riceve anche due RP TU Bonus che non influenzano il segnalino RP TU Max.



Tre tribù arrivano attraverso la *Jihad!* evento che guadagna 3 spazi VP.

ROUND DI AZIONE 4

Azione AP 4

Il giocatore AP gioca *Rinforzi Russi* (#10) come evento, rimuovendoli permanentemente dal gioco. Il Corpo Caucasic ridotto RU 3-3-4 IV (valore attuale 2-3-4), una Div Fant Elite RU 2-2-4, ed una Div Fant RU 2-1-4 sono posti a Tiflis. Viene posta la Div Cav RU 2-2-6 in Asia centrale.

Azione CP 4

Il giocatore CP gioca *Spinta in Persia* per 4 punti SR. Riposiziona due Div Fant TU-A 1-1-4 da Aleppo ad Haifa; una Div Fant TU 2-1-4 da Costantinopoli ad Amara; e una Div Fant TU 2-1-4 da Costantinopoli a Ruwandiz.

ROUND DI AZIONE 5

Azione AP 5

Il giocatore AP gioca *Trattato Segreto* come evento, rimuovendolo permanentemente dal gioco. Questo permette ora ad entrambi i giocatori di entrare nella Persia Neutrale (il segnalino di Neutralità Persiano viene girato). Un'unità BR 1-1-1 Persian Cordon viene posta in Persia Centrale (nonostante l'unità nemica, poiché i nemici possono coesistere nelle Regioni – il giocatore CP mantiene il controllo di questo spazio finché la tribù Qashqai non viene rimossa). Il Livello della Jihad aumenta da 5 a 6, e il Giocatore CP seleziona la tribù Sinjabi dalla Tabella della Guerra Tribale, ponendola a Kermanshah. Il giocatore AP attiva Tabriz per il movimento. La Div Cav Coss 2-2-6 persiana si muove ad Hamadan (uno spazio VP). La Div Cav RU 2-2-6 muove a Qum attraverso Teheran (uno spazio VP). Le unità RU hanno catturato due spazi VP in questo turno (anche se l'unità ha mosso solo attraverso Teheran). Pertanto, il segnalino VP si sposta verso il basso di due spazi (da 12 a 10). Entrambi gli spazi sono indicati con segnalini di controllo RU, ed il segnalino VP RU si muove di +2 (da -1 a 1). Inoltre, poiché Qum è una Città Jihad, il Livello della Jihad cambia -1 (da 6 a 5). Il giocatore CP non rimuove una tribù dalla mappa quando ciò accade (sebbene se il livello della Jihad rimane a 5, dovrà togliere una tribù dalla mappa alla fine del turno). Indicate tutti gli spazi attraversati in Persia con segnalini di controllo AP (ricordando di usare segnalini di controllo RU sugli spazi VP).

Azione CP 5

Il giocatore delle CP gioca *Alto Comando Tedesco* per 2 OPS. I seguenti spazi sono Attivati per il movimento: Haifa e Cizre.

Haifa: Il giocatore CP organizza un Corpo TU a forza ridotta. Una Div Fant TU/A 1-1-4 viene inviata nella Casella della Riserva, e una Div Fant TU/A 1-1-4 viene rimossa dal gioco. Un Corpo TU/A 2-2-3 ridotto (valore attuale 1-2-3) viene preso dalla Casella delle Risorse di Corpo e posto ad Haifa.

Cizre: Il TU-A 1-1-4 Div Fant si trasferisce a Suleymaniye.

ROUND DI AZIONE 6

Azione AP 6

Il giocatore AP gioca *Bombardamento Costiero* per 2 OPS. I seguenti spazi sono Attivati per il movimento: Julfa e Tabriz.

Tabriz: La Div Fant Elite RU 2-2-4 si sposta a Sehneh.

Julfa: La Div Fant Elite RU 2-2-4 si sposta a Khoy ed entrambe le RU 1-1-4 a Suj Bulak.

Azione CP 6

Il giocatore CP gioca *Missione Militare Tedesca* come evento, rimuovendola permanentemente dal gioco. Lo Stato di Guerra delle CP passa a 5, e lo Stato di Guerra Combinato a 9. Il Bonus RP di 1 TU sposta il segnalino RP TU di +1 (a 5). Questo Bonus RP non influenza il segnalino TU Max RP. Il giocatore CP piazza trincee a Smyrna, Adana, Chardak ed Ezine.

Fase di Assedio

Non ci sono forti sotto assedio.

Fase della Rivoluzione

La Jihad è a 5 e ci sono sei tribù sulla mappa. Il giocatore delle CP sceglie di rimuovere i Tangistani dalla Persia Meridionale e riportarli nella Casella Tribale. Dato che le tribù possono controllare uno spazio solo quando sono fisicamente presenti, la Persia Meridionale ritorna immediatamente sotto il controllo AP, e il segnalino VP sposta -1 (da 10 a 9).

Fase dello Stato di Guerra

Poiché è un turno Invernale ed è in vigore il Blocco, il Giocatore AP guadagna 1 VP (il segnalino VP si sposta da 9 a 8). entrambi i giocatori hanno almeno 4 punti Stato di Guerra, quindi il Livello di Impegno in Guerra per ciascun giocatore passa a Guerra Limitata. Spostate il segnalino LCU massime in Aree Ristrette nella casella 2 (Guerra Limitata).

Fase dei Rimpiazzi

AP: Non ha RP da usare.

CP: Non ha unità danneggiate che possano utilizzare gli RP Alleati CP, quindi sono sprecati. Ha anche 5 RP TU da utilizzare. Ripara il Corpo TU III a Kopruckay (per 1 RP), ricostruisce a piena forza un Corpo TU 3-2-3 distrutto a Erzincan (per 2 RP), e gira quattro SCU ridotte a piena forza per gli ultimi 2 RP. Il CP converte anche 1 RP GE in RP TU e gira il Corpo 3-2-3 ridotto (valore attuale 2-2-3) sul lato 3-2-3. Tutti i segnalini RP vengono riportati a 0.

Draw Strategy Card Phase

The CP Player chooses to discard the CC remaining in his hand—Sandstorm and Mosquitoes. The AP player places the Armenian Druzhiny CC in his discard pile. Both players take their Limited War Deck and shuffle it together with their Draw Pile and Discard Pile. The CP Player then draws seven cards to bring his hand up to seven, after which the AP Player does likewise.

Fase di Pesca delle Carte Strategia

Il giocatore CP sceglie di scartare le CC rimanenti nella sua mano – *Tempesta di Sabbia* e *Zanzare*. Il giocatore AP pone la CC *Druzhiny Armeni* nel suo mazzo degli scarti. Entrambi i giocatori prendono il loro mazzo Guerra Limitata e lo mescolano insieme al mazzo di pesca e al mazzo degli scarti. Il giocatore CP pesca quindi sette carte per portare la sua mano a sette, dopodiché il giocatore AP fa lo stesso.

Mani per il Turno 3

Giocatore AP

Nessun Prigioniero

Rivolta Armena

Autoblinda

Rinforzi Indiani

Invasione di Salonicco

I Serbi Ritornano

Kitchener

Giocatore CP

Liberate Suez

Intrighi Tedeschi in Persia

Gorlice-Tarnow

Fliegerabteilung

Rinforzi Turchi (#26)

Djemal Distrugge le Società Segrete

“Vi Ordino di Morire!”

Fine del Turno

Avanzate il Segnalino di Turno alla Primavera 1915.

Ora dovrete saperne abbastanza per giocare con successo a questo gioco, consultando le regole e le carte di aiuto al giocatore secondo necessità. Questo esempio di gioco è bilanciato, se desiderate continuarlo.

GUIDA ALLA STRATEGIA

Questa guida contiene alcuni suggerimenti di base che il giocatore medio scoprirebbe nei primi giochi attraverso tentativi ed errori. Parte del divertimento di un nuovo gioco è creare strategie per sorprendere i vostri avversari. Quindi, abbiamo cercato di non togliere nulla di questo divertimento. Lo scopo di questa guida è impedire a un principiante di commettere errori basilari.

STRATEGIA BASE NAZIONALE

Russia (RU)

Rassegnatevi al fatto che la Russia perderà quasi sempre. La Rivoluzione Russa avverrà quasi sempre, e la Turchia prenderà i VP russi se non sarà distratta in altro modo. Allora qual è il punto della Russia? Per far sì che la Turchia spenda RP di valore e altre risorse, per tenerla occupata su più fronti e forzarla a usare le sue Carte Strategia per Punti Operazioni invece degli eventi (spesso) più preziosi. I russi non dovrebbero sentirsi in colpa nel subire anche delle perdite, sapendo che i turchi hanno una quantità limitata di RP. Ma ricordate di ricevere RP per riparare le vostre perdite. D'altro canto, ritardare la Rivoluzione Russa mantiene i corpi turchi vincolati, quindi i russi devono cercare di ottenere alcuni VP per assicurarsi che la Rivoluzione non avvenga troppo presto. Catturare Trabzon è difficile all'inizio, ma è un importante punto vittoria nonché un centro di rifornimento avanzato per la Russia: infatti, una campagna per conquistare Trabzon, anche se deve essere sostenuta per diversi turni, spesso vale la pena per il russo, costringendolo il Giocatore CP a rispondere costantemente. Se la Persia rimane neutrale, vi priverete di facili VP in Persia e quindi accelererete la Rivoluzione. Non lasciate che ciò accada. Per quanto riguarda la Romania, è possibile, ma difficile, ottenere qualche vittoria nei Balcani. Se si sceglie il momento giusto, quando i tedeschi sono occupati, è possibile ritardare ulteriormente la rivoluzione. Forse la cosa più importante è che i russi dovrebbero essere aggressivi. Alla fine le loro perdite non contano, perché la Rivoluzione prima o poi avverrà, quindi attaccare spesso (a patto che non sia una missione suicida) di solito danneggia la posizione strategica CP più che la posizione strategica AP. Un modo sicuro per rendersi la vita estremamente difficile come Giocatore AP è sedersi con i russi ad aspettare che l'esercito turco venga da voi. Se accade ciò, il giocatore CP non deve fare assolutamente nulla se non prepararsi a difendersi dalle forze BR/IN/ANZ a sud e a ovest.

Impero Britannico (BR, IN, ANZ)

All'inizio della guerra l'Egitto è molto debole e rischia un'invasione turca attentamente pianificata. Una buona tattica è quella di compensare questa debolezza facendo SR con le divisioni provenienti dall'India e dal Baluchistan (come hanno fatto storicamente gli inglesi). Quando inviate divisioni in Egitto, annotate dove possono apparire le tribù e organizzate la guarnigione di conseguenza. Se il giocatore CP invade, contrattaccate velocemente – ci sono troppi spazi VP in uno spazio troppo piccolo per consentire una avanzata turca. I Bawi sono la rovina di Bassora. (Sì, potete citarmi a riguardo.) È importante che gli inglesi prendano rapidamente il controllo dei porti e presidino Ahwaz dai Bawi. Se tentate di raggiungere Baghdad, valutate attentamente i vantaggi e gli svantaggi dei percorsi settentrionale e meridionale. Le manovre tattiche possono ridurre la quantità di battaglie necessarie.

Per quanto riguarda la Persia, siate pronti a far sì che le forze BR/IN/ANZ sostengano la violazione russa della neutralità persiana, e fate attenzione al fatto che il giocatore CP prenda il controllo (di solito tramite posizionamento tribale) delle regioni persiane: riprendetele il più rapidamente possibile quando questo succede.

Quindi, preparatevi a lanciarsi in Russia non appena avviene la Rivoluzione per difendere gli spazi VP; se non lo fate, il giocatore CP potrà divertirsi approfittando della Rivoluzione e possibilmente anche spostare il segnalino VP abbastanza per una vittoria automatica. Infine, non consentite in alcun modo al giocatore turco di entrare in Afghanistan. Nei Balcani, gli inglesi possono organizzare un'equa difesa della Serbia se inviano presto un'invasione a Salonicco. Mandate gli inglesi in ritardo e potreste ritrovarvi bloccati sulle spiagge. Perché inviare unità? Per impedire alla ferrovia di collegare Berlino a Costantinopoli. Una volta che questa ferrovia è collegata, i turchi possono usare RP GE e raddoppiare effettivamente il loro potere RP. Le invasioni sono grandi minacce. Conservate una carta di invasione fino al 1917 e i turchi dovranno continuare a presidiare i luoghi che potreste invadere. Gettate via tutte le vostre carte di invasione in anticipo e i turchi libereranno le loro guarnigioni per venirvi a cercare.

I giocatori potrebbero sperare che indicheremo loro i posti migliori per le invasioni navali. La risposta è che sono tutte utili in determinate circostanze, e in effetti vi ritroverete a valutare e rivalutare costantemente il potenziale di ciascuna località. Ma tutte le invasioni che hanno successo richiedono grandi carte OPS per sostenerle e un'attenta pianificazione dei rinforzi. Se avete in mano carte OPS piccole, conservate qualsiasi carta di invasione per un altro turno. Un'invasione a Gallipoli in particolare richiede un impegno molto grande. Ci sono tre VP su questa mappa per simulare il significato di piccoli progressi sul morale. Chiunque tenti di prendere Gallipoli potrebbe voler seguire il consiglio ignorato di Churchill e portare più truppe di quelle arrivate con due carte invasione in quella posizione nel tentativo di conquistare completamente questa zona molto difficile (Gallipoli può essere una vera e propria voragine, divorando OPS mentre fornisce beneficio significativamente inferiore a quanto sperato). Portare una carta di invasione in Egitto potrebbe non essere così entusiasmante come un assalto a Gallipoli, ma renderà felice Allenby, ed è una strategia che vale la pena considerare. La rivolta araba non è una carta da trascurare. Catturare Hejaz abbasserà la Jihad di un punto intero. E la cattura di Aqaba darà alla rivolta una forte divisione quando arriverà Allenby. La cattura di Medina rimuoverà un altro punto Jihad e darà agli

Alleati un VP. Non date punti Jihad al giocatore turco. Questi possono rapidamente andare fuori controllo e portare ad un ammutinamento indiano. Se vedete la Jihad a sei punti, pensate a catturare al più presto una città Jihad.

Turchia (TU, TU-A)

I giocatori turchi hanno RP limitati, il che non è un problema se la guerra non dura a lungo, giusto? Il giocatore turco dovrebbe spesso considerare di usare la sua capacità di ritirarsi dal combattimento per proteggere RP di valore. Inoltre, provate a giocare per l'evento qualsiasi carta che fornisca RP TU bonus: questi RP non contano ai fini del numero RP massimo.

Rallentate i vostri aggressori. Mettete le unità deboli sacrificabili ad uno spazio di distanza dal vostro avversario. Il vostro avversario dovrà perdere un turno muovendosi accanto a lui e poi un altro turno attaccandolo. Mentre il vostro avversario è in ritardo, posizionate le vostre unità più forti in posizioni difensive, costruite trincee o prendete RP. Non lasciate LCU di valore nella casella delle Risorse di Corpo. Il giocatore turco dovrebbe costruire la maggioranza dei suoi Corpi durante la Mobilitazione o subito dopo. Anche conservarne alcuni per rispondere alle invasioni potrebbe essere saggio. Ma tenete presente che la sostituzione di due SCU con una LCU ridotta spesso lascia uno spazio più vulnerabile agli attacchi, quindi fate attenzione quando e dove esercitare questa opzione. L'inizio del turno invernale è un ottimo momento per organizzare le LCU nel settore nord-orientale della mappa, poiché è improbabile che i russi attacchino con la minaccia di logoramento stagionale incombente sulle loro teste, la Bulgaria è una carta molto importante per la Turchia. Lasciare che i tedeschi catturino la Serbia settentrionale aprirà una linea ferroviaria da Berlino, e permetterà al giocatore turco di iniziare ad usare RP tedeschi illimitati, invece dei RP turchi limitati. Tuttavia, la Bulgaria richiede un impegno di OPS e non dovrebbe essere giocata se è necessaria una manovra altrove. Infatti, una volta che i Balcani sono in gioco, rimarrete stupiti dalla rapidità con cui riescono a catturare tutta la vostra attenzione e a consumare tutte le vostre carte: fate attenzione, perché mentre state cercando di distruggere le forze AP lassù, permettete alle forze AP di tracciare e pianificare la strategia nel sud.

Non rimuovete le guarnigioni dalle teste di ponte finché tutte le carte invasione non sono state giocate (e non dimenticare il Progetto Alexandria). Anche lasciare le LCU nelle vicinanze di Gallipoli è saggio. Le vostre carte Mobilitazione sono forti, ma conservarne alcune per più avanti nel gioco può riservare al giocatore Alleato un'enorme sorpresa.

La Turchia dovrebbe pianificare la sua strategia per vincere definitivamente entro l'inverno 1917. Successivamente, le carte evento AP possono causare la rivolta delle vostre unità arabe e la Turchia potrebbe ricevere RP negativi (il che significa che dovete togliere truppe sane). Se è avvenuta la rivoluzione russa puntualmente, potete sopravvivere a queste carte, ma diventa più difficile ad ogni turno che passa.

I punti Jihad sono un modo molto sottile ed efficace per danneggiare gli Alleati. Un buon uso della carta *Attacco Catastrofico* può produrre un po' di Jihad quando le unità BR vanno fuori rifornimento. Qum è una città jihadista in Persia che vale la pena catturare. Anche molte carte turche aumentano la Jihad.

L'obiettivo è raggiungere una Jihad di sette. A questo punto, potete iniziare a lanciare i dadi per un colpo di stato in Asia Centrale con un risultato di "6". Ottenere l'Asia Centrale dà un punto Jihad e puoi iniziare a tirare per l'Afghanistan. Ma il vero obiettivo è aprire la strada per far entrare le unità in questi paesi con tiri di dado quasi automatici. Quando l'Afghanistan si unisce alle CP, ottiene potenti forze d'incursione che possono distruggere quasi tutto ciò che è adiacente ad esso e minacciare Russia e India. L'aumento della Jihad apre nuove carte da giocare e porta a un possibile ammutinamento all'interno dell'esercito indiano. Siate un generale paziente nei confronti della Russia. La Rivoluzione Russa avverrà e quei VP potranno essere vostri. Il vostro obiettivo dovrebbe essere quello di costringere il giocatore AP a usare le carte per manovrare le forze russe ma non lasciare che vi attacchino con alcun tipo di vantaggio: i russi possono permettersi le perdite, voi no. Tuttavia, pianificate di assicurarvi che i russi non prendano VP, e attaccate se minacciano di farlo. Non trascurate i Balcani. Ci sono cinque VP che i tedeschi possono portare lì, e potete ottenere altri tre VP mantenendo una LCU in Galizia. Ma ancora una volta, non lasciate che i Balcani prosciughino tutte le vostre risorse, a meno che non possiate garantire che l'area prosciugherà anche le risorse del vostro avversario.

STRATEGIA STATO DI GUERRA

Il giocatore Alleato dovrebbe cercare di raggiungere uno Stato di Guerra Combinata (CWS) di 26 il più presto possibile per giocare *Lloyd George Prende il Comando* e consentire il gioco di *Allenby*. Allo stesso modo, il CP non dovrebbe giocare punti Stato di Guerra se lo Stato di Guerra Combinato è vicino a 26. *Lloyd George Prende il Comando* può comunque essere giocata indipendentemente dal CWS (stato di guerra combinato) entro l'autunno 1916 in ogni partita. Il giocatore CP dovrebbe provare ad arrivare velocemente a Guerra Totale per fermare le perdite di VP dalla carta Blocco AP. *Attenzione: uno Stato di Guerra Combinato pari a 40 provoca un Armistizio ed è possibile.*

SINGOLE CARTE CP

Pan-Turchismo: A prima vista sembra una carta straordinaria, ma tenete presente che questa carta alla fine vi costerà un VP e vi farà perdere tempo prezioso mentre affrontate una rivolta armena. Valutate attentamente se questa politica sia vantaggiosa per il vostro piano di gioco.

Spinta in Persia: I russi hanno bisogno della Persia più di voi. Costringete i russi a giocare a *Trattato Segreto* ed otterrete un punto Jihad. Ma ancora una volta, considerate il vostro piano di gioco.

Salvate Tiflis: Questa carta può salvarvi da un fronte russo aggressivo. Conservate questa carta per il momento giusto.

Liberate Suez: Vale la pena perdere alcune truppe per guadagnare un punto Jihad? Nella maggior parte dei casi sì. Se il BR sembra debole in Egitto, considerate un forte attacco con il supporto di alcune tribù egiziane.

Parvus A Berlino: Permettetemi di dirlo nel modo più semplice possibile: giocatela immediatamente come evento. Se la fate scorrere nel vostro mazzo, probabilmente avete perso la partita. Giocate subito questo evento.

Attacco Catastrofico: Il giocatore turco può usarla per mettere le truppe AP fuori rifornimento. Fino a quando questa carta non viene giocata, il giocatore AP dovrebbe considerare di lasciare una o due guarnigioni dietro le linee nei punti di rifornimento vitali.

SINGOLE CARTE AP

Blocco della Royal Navy: Giocate immediatamente questa carta come evento se volete che abbia qualche effetto reale nel gioco. Anche riciclare questa carta una volta dà un vantaggio significativo alle CP.

Churchill Prevale: questa carta consente il gioco delle invasioni. Di solito questo dovrebbe essere giocato immediatamente come evento.

Murray Prende il Comando: Prendete tempo per giocare a questo evento.

Invasione di Kitchener: Questa è la vostra unica invasione a sorpresa, che dà al giocatore CP poco tempo per reagire. Usate questa carta con attenzione.

A Gerusalemme entro Natale: Questo è un rischio, ma un rischio che vale la pena correre se si ha la CC giusta per farcela.

LA STORIA DIETRO LE CARTE E NOTE SULLE CARTE

GIOCATORE DELLE POTENZE CENTRALI

CP#1 JIHAD

In quanto califfo, il sultano ottomano era venerato come difensore dell'Islam, anche al di fuori dei confini ottomani. Nel novembre 1914 usò questa autorità religiosa per lanciare un appello alla guerra santa o jihad contro gli invasori britannici e russi. Il proclama del sultano fu immediatamente tradotto nelle lingue araba e indiana, nella speranza che seminasse dissensi all'interno dell'Impero britannico, conseguenti in un ammutinamento militare indiano o in una rivolta musulmana in Egitto. La jihad promosse rivolte armate da parte di alcune tribù, ma non si verificarono episodi importanti all'interno dell'Impero britannico oltre alle rivolte dei Senussi nell'Egitto occidentale.

CP#2 RECLUTE FRESCHE

L'esercito ottomano non era organizzato allo stesso modo di un esercito europeo. Durante la guerra, gli eserciti europei pianificarono di mobilitare unità aggiuntive, utilizzando nuovi uomini o riserve addestrate. Gli ottomani mantenevano un gran numero di unità indebolite durante il tempo di pace. Durante la mobilitazione, i riservisti venivano utilizzati per portare queste unità a piena forza.

CP#3 ENVER A COSTANTINOPOLI

Gli intrighi politici a Costantinopoli richiedevano l'attenzione di Enver e potevano distrarlo dai suoi obiettivi militari al fronte. Poiché i piani militari di Enver non erano sempre ottimali, questa distrazione era spesso una buona cosa (per l'esercito ottomano). Un ottimo esempio fu la quasi completa distruzione di due corpi turchi a cui Enver ordinò di attaccare i russi. I corpi marciarono eroicamente attraverso le bufere di neve in montagna alla fine di dicembre 1914 senza attrezzatura invernale. I sopravvissuti alla marcia furono annientati in combattimento (anche se anche in quelle condizioni disperate i turchi quasi sfondarono le linee russe, il che avrebbe costretto i russi a riversarsi verso Tiflis). Enver aveva sperato di ottenere una Tannenberg caucasica.

CP#4 RISERVE AL FRONTE

NOTA: Questo evento "annulla" il danno: le riserve vengono portate in battaglia prima che l'unità venga distrutta. Pertanto, qualsiasi unità può essere riparata, anche quella che normalmente verrebbe eliminata permanentemente dal combattimento.

Questo evento può riparare solo i danni causati da questo combattimento. Riporta un'unità alla sua condizione pre-combattimento. Non può essere utilizzato per riparare a piena forza un'unità che era già ridotta al momento dell'inizio del combattimento. Se l'unità ridotta fosse eliminata, l'evento potrebbe riportare l'unità sul tabellone nel suo stato ridotto. I difensori ricostruiti appaiono nello spazio di ritirata. Nonostante la mancanza di infrastrutture in molte parti dell'Impero Ottomano, c'erano momenti in cui le truppe potevano essere portate al fronte abbastanza rapidamente per colmare le lacune. I soldati turchi erano famosi per la loro capacità di marciare forzatamente verso il fronte in modo rapido ed efficace. Il fiume Tigri fungeva anche da via veloce per le truppe che scendevano da Mosul al fronte mesopotamico.

CP#5 ALTO COMANDO TEDESCO

I tedeschi, sotto il feldmaresciallo von der Goltz, consigliarono attivamente gli ottomani sulle operazioni militari, sia a Costantinopoli che al fronte. Già nell'agosto 1914, il personale tedesco si stava spostando attraverso la Romania neutrale e la Bulgaria verso la Turchia

per assistere nei preparativi di guerra della Turchia. Questi “consiglieri” tedeschi ottennero rifornimenti cruciali e addestrarono e organizzarono unità ottomane. Goltz iniziò a fare il consigliere dei turchi come maggiore nel 1883, diventando aiutante di campo del sultano nel 1914. Goltz fu successivamente inviato per opporsi all'avanzata dell'esercito indiano in Mesopotamia e guidò la difesa turca a Ctesifonte (a sud di Baghdad). Quella battaglia fece retrocedere le truppe del generale britannico Townshend verso Kut. Il successivo assedio di Kut e la resa finale delle forze di Townshend furono una grave sconfitta per l'Impero britannico. La vittoria dei turchi a Kut dimostrò che le truppe non europee potevano infliggere un'umiliante sconfitta alle forze dell'Impero britannico. Alcuni giorni prima della resa di Kut, Goltz morì, per cause naturali o per veleno (la verità è sconosciuta). La presenza di ufficiali tedeschi fu spesso risentita e riconosciuta come un segno delle intenzioni coloniali della Germania nell'Impero Ottomano.

CP#6 TEMPESTE DI SABBIA E ZANZARE

Violente tempeste di sabbia potrebbero fermare completamente gli attacchi alleati. Ad esempio, l'attacco di Maude del 1917 contro le forze turche a nord di Baghdad (vicino a Samara) fu rinviato a causa di una potente tempesta di sabbia. Nel frattempo i turchi rafforzarono le loro linee, contrattaccarono e poi si ritirarono. Gli inglesi non proseguirono, ponendo fine alla loro avanzata verso Mosul (nella quale entrarono con successo solo dopo l'armistizio), nonostante le proteste turche secondo cui Mosul apparteneva alla Turchia alla fine della guerra, ma il petrolio lo avrebbe poi determinato. La malaria poteva rendere intere unità quasi inefficaci per lunghi periodi: era forse la principale fonte di vittime in Grecia e Mesopotamia.

CP#7 GOEBEN

Il segnalino RP RU non può essere ridotto sotto lo zero da questo evento. La Goeben, una delle navi da guerra più avanzate e potenti del mondo, era tedesca. Inseguita attraverso il Mediterraneo dalla flotta britannica dopo lo scoppio delle ostilità in Francia, la Goeben fuggì nella neutrale Costantinopoli. Lì fu aggiunta alla flotta ottomana (con la scusa che i turchi la avessero acquistata dalla Germania): l'equipaggio tedesco divenne presumibilmente personale militare ottomano, completo di fez. Gli alleati erano indignati, poiché una Turchia veramente neutrale avrebbe dovuto imprigionare l'equipaggio e confiscare la nave secondo gli obblighi del diritto internazionale. Invece, il comandante della Goeben fu nominato capo della flotta turca del Mar Nero. In questo modo il regime dei Giovani Turchi si schierò apertamente con la Germania. Ciò fu reso ancora più chiaro quando la Goeben (sotto gli ordini del suo comandante tedesco) salpò nel Mar Nero e bombardò la costa russa nell'ottobre 1914. In risposta, i russi e gli inglesi dichiararono guerra alla Turchia e la invasero nel novembre 1914.

CP#8 MISSIONE MILITARE TEDESCA

Sotto il comando del generale Liman von Sanders, la missione militare tedesca rafforzò notevolmente le difese ottomane, in particolare le antiche fortificazioni a guardia dei Dardanelli e degli Stretti (la via marittima dal Mediterraneo orientale che porta al Mar Nero e Costantinopoli). I tedeschi continuarono a rafforzare l'efficacia militare della Turchia durante la guerra, ed Enver cedette ai tedeschi la responsabilità primaria della difesa della penisola di Gallipoli poco dopo il bombardamento navale britannico. Curiosamente, quando Enver propose per la prima volta un'alleanza tedesco-turca nel luglio 1914, l'ambasciatore tedesco lo rifiutò. Due giorni dopo, però, lo stesso Kaiser approvò l'alleanza, ma questa fu tenuta segreta. In parte ciò era dovuto al fatto che gli ottomani non sarebbero stati in grado di intraprendere una vera azione militare almeno fino al dicembre 1914.

CP#9 INCHIESTA PARLAMENTARE

Periodici disfatte e disastri militari britannici, come il ritiro da Gallipoli e la resa a Kut, portarono all'imbarazzo all'estero e pressioni politiche da parte della stampa e del parlamento in patria. Inizialmente, le indagini delle commissioni parlamentari (come la Commissione dei Dardanelli) contribuirono a paralizzare la strategia britannica e a rallentare notevolmente il flusso di uomini e materiali diretti a est.

CP#10 SPINTA PERSIANA

La nuova unità può trovarsi nello spazio scelto per Attivarsi per il movimento usando le OPS di questa carta. Questo evento rimane giocabile anche se il giocatore AP ha già giocato a Trattato Segreto. All'inizio della guerra, gli Ottomani fecero uno sforzo maggiore, con forze minime, per impadronirsi del territorio in Persia, soprattutto in Azerbaigian, che era quasi un protettorato o colonia russa. I turchi entrarono attraverso Suj Balak, catturando Tabriz con una piccola forza, che fuggì immediatamente quando i russi tornarono (dopo aver interrotto la loro ritirata fallita per “salvare” Tiflis). Inizialmente i turchi non entrarono nelle principali parti della Persia neutrale, ma solo nell'area controllata dai russi, presumibilmente per liberare le terre persiane dagli invasori russi.

CP#11 SALVATE TIFLIS

Le unità che non possono ritirarsi in base a questo evento (ad esempio, unità RU circondate in un porto del Mar Nero) non sono obbligate a ritirarsi, e non subiscono conseguenze avverse se non lo fanno. Si è trattato di un arretramento volontario, non di una ritirata forzata sotto il fuoco. Anche se l'attacco di Enver del 1914 attraverso le montagne innevate fu un triste fallimento (con conseguente annientamento di due corpi), il comandante russo a Tiflis fu preso dal panico. Temendo una svolta turca al culmine della battaglia, ordinò a tutte le sue unità di ripiegare verso Tiflis. Solo il generale Yudenich mantenne la sua posizione, sconfiggendo

l'avanzata turca, facendo apparire del tutto ridicola la ritirata russa. Ciò portò alla destituzione del comandante generale russo e all'elevazione di Yudenich al comando generale del teatro caucasico. E giustamente!

CP#12 LIBERATE SUEZ

Il giocatore CP deve usare 2 OPS per attaccare le unità AP in Egitto, altrimenti non può giocare questa carta. Uno dei principali rivali di Enver era Djemal Pasha. Con sede a Damasco e al comando di tutte le forze ottomane in Siria-Palestina, Djemal stabilì un regno semi-indipendente. Nel gennaio 1915 lanciò un primo attacco contro l'Egitto, sperando di catturare il Canale di Suez e ispirare una rivolta musulmana in Egitto. Inviò con successo cinque divisioni attraverso il deserto del Sinai (impresa non da poco) e attaccò attraverso il canale vicino a Ismailia. L'attacco fu un completo fallimento dovuto in gran parte alla prontezza delle poche truppe indiane di stanza lì. Alcune truppe turche riuscirono ad attraversare il canale utilizzando pontoni che avevano trascinato attraverso il Sinai a questo scopo, ma furono sopraffatte e facilmente sconfitte.

CP#13 PAN-TURCHISMO

Per chiarire – non si può tirare per la Rivolta della Jihad prima del gioco di questa carta (neppure il tiro gratuito che il giocatore delle CP ottiene la prima volta che un'unità delle CP muove in ciascuno dei paesi della Rivolta della Jihad). Per secoli, l'Impero Ottomano aveva fatto molto per accogliere i diversi popoli e religioni all'interno dei suoi confini. Sotto Enver, i Giovani Turchi sottolinearono un'ideologia che affermava la supremazia dell'etnia turca e sostenevano una visione secondo cui i turchi riaffermavano la loro supremazia nel Vicino Oriente e nell'Asia centrale, compresa la Persia (sotto la guida ottomana, ovviamente). Una politica come questa era sempre più problematica per i gruppi etnici all'interno dell'Impero Ottomano, in particolare per gli armeni (ma anche i greci e gli arabi). Pertanto, questa politica può aver contribuito a forgiare l'unità etnica turca, ma ha anche contribuito alla disintegrazione dell'Impero Ottomano.

CP#14 AMMUTINAMENTO INDIANO

Sorprendentemente, gli ottomani e i tedeschi lavorarono duramente per fomentare la ribellione in India. I loro sforzi includevano la spedizione segreta di armi dagli Stati Uniti ai ribelli indiani. Queste armi furono intercettate in alto mare dai servizi segreti britannici. I tedeschi quasi riuscirono a istigare un ammutinamento tra alcune unità indiane, ma anche questo fu annullato dall'eccellente intelligence britannica. Tuttavia, i fuochi del nazionalismo indiano furono alimentati, e in una certa misura si può attribuire alle potenze centrali il merito di aver alimentato le fiamme del nazionalismo che alla fine scacciò gli inglesi dall'India.

CP#15 DJEMAL DISTRUGGE LE SOCIETÀ SEGRETE

Djemal Pasha fu uno dei tre leader più influenti della Turchia, uno dei tre uomini che dominarono il movimento rivoluzionario dei Giovani Turchi e presero il controllo del governo del Sultano nel 1908. Durante la prima guerra mondiale, Djemal era a capo della Quarta Armata in Siria -Palestina e lì repressi spietatamente il movimento nazionalista arabo. La sua incapacità o riluttanza a trattare con gli arabi su un piano di parità (o su base onorevole) contribuì in gran parte al desiderio degli arabi di sbarazzarsi del governo ottomano, portando direttamente alla rivolta araba. Questa carta rappresenta anche il fatto che gli Ottomani avevano una consistente rete di spionaggio in Egitto che era piuttosto attiva, soprattutto nella prima metà della guerra.

CP#16 RE COSTANTINO

Il re Costantino era sposato con la sorella del Kaiser tedesco e sembra aver moderatamente favorito la causa tedesca, pur rimanendo neutrale (almeno il re cercò di non far arrabbiare i tedeschi, partendo dal presupposto che i tedeschi avrebbero probabilmente vinto, quindi almeno uno dovrebbe non farli arrabbiare). Quando Venizelos, il primo ministro greco, invitò gli alleati a sbarcare a Salonicco, gettando la Grecia tra le braccia degli alleati, Costantino costrinse Venizelos alle dimissioni. Venizelos istituì quindi un governo rivale e un esercito sotto la protezione degli alleati. La Grecia vacillò tra AP e CP finché gli Alleati costrinsero Costantino all'esilio e portarono saldamente la Grecia nel campo alleato. Questi sforzi alleati includevano una fallita invasione di Atene e un blocco su vasta scala della Grecia, nonché importanti sforzi diplomatici, inclusa una visita dello stesso generale Kitchener.

CP#17 TRADIMENTO A FORTE RUPEL

Nel maggio 1916, i bulgari attraversarono il confine greco, avvicinandosi al forte greco a guardia del Passo Rupel. I greci aprirono il fuoco e i bulgari sorpresi fuggirono. Ben presto i bulgari riapparvero. Questa volta il comandante del Forte Rupel ricevette istruzioni di trattenere il fuoco e di consegnare il forte ai bulgari, con le armi intatte. Ciò indignò gli Alleati, che lo videro come un sicuro segno del tradimento e dei sentimenti filo-tedeschi di re Costantino. Tuttavia, questa manovra potrebbe essere stata il risultato di sforzi contorti della Grecia per evitare la guerra con Germania e Bulgaria e per rimanere neutrale (dopo tutto, agli Alleati fu concesso l'accesso a Salonicco; perché non i bulgari a Fort Rupel? - quindi la logica potrebbe essere questa). Questa carta rappresenta anche il fatto che i bulgari avevano già occupato posizioni montane fortemente fortificate a Doiran nel dicembre 1915, quando le truppe francesi e britanniche si ritirarono dalla Serbia tornando in Grecia.

CP#18 RINFORZI TURCHI

Molti arabi furono costretti al servizio militare per conto dell'Impero Ottomano. Altri si unirono volontariamente come mezzo di avanzamento. Infatti, come si può vedere in questo gioco, una parte significativa dell'esercito ottomano era composta da unità arabe. Con il proseguire della guerra, però, la “devozione” araba alla causa ottomana diminuì, soprattutto dopo lo scoppio della rivolta araba nell'Hejaz.

CP#19 SORPRESA

All'inizio della guerra, le informazioni britanniche sulle regioni ottomane e sui movimenti delle truppe erano quasi del tutto inadeguate. In effetti, gli inglesi a volte rimanevano sorpresi da ciò che i turchi riuscivano a realizzare, sottovalutando gravemente un degno nemico. Ad esempio, a Ctesifonte, gli ottomani portarono più unità in prima linea proprio sotto il naso degli inglesi. Il successivo assalto britannico si scontrò con un muro di mattoni della risolutezza ottomana, provocando una clamorosa sconfitta britannica e la ritirata a Kut.

CP#20 JAFAR PASHA

Una volta che il Giocatore AP riceve questa carta, essa non conta per il numero totale di carte che può tenere in mano e può essere utilizzata solo come Carta Combattimento.

Jafar Pasha era un ufficiale arabo delle forze ottomane che frequentò la scuola per ufficiali in Germania, ricevette la Croce di Ferro, aiutò a fortificare Gallipoli, fu decorato da Enver Pasha e fu scelto da Enver per guidare la ribellione dei Senussi (contrabbando di armi e oro passato il blocco britannico). Jafar fu poi catturato dalla cavalleria neozelandese, fuggì dagli arresti domiciliari al Cairo utilizzando una corda per lenzuolo, fu ripreso e poi iniziò a reclutare prigionieri di guerra arabi per unirsi alla rivolta araba. Alla fine, gli inglesi lo nominarono capo di stato maggiore di Faisal responsabile dell'esercito arabo del nord, dove prestò servizio con distinzione. Successivamente fu decorato dal generale Allenby: la sua guardia d'onore era proprio l'unità di cavalleria neozelandese che lo aveva quasi ucciso quando fu catturato durante il combattimento con i Senussi! Dopo la guerra, gli inglesi lo incaricarono dell'Iraq del dopoguerra (inizialmente come Ministro della Difesa, poi come Primo Ministro). A detta di tutti, piaceva a tutti. Immagino di sì: divenne ambasciatore iracheno a Londra, dormì a Buckingham Palace e divenne un avvocato britannico. Era anche brillante: parlava qualcosa come otto lingue. Sfortunatamente, a quanto pare fu assassinato nel tentativo di impedire il colpo di stato militare iracheno che rovesciò la monarchia negli anni '30.

CP#21 FLIEGERABTEILUNG

Nonostante il dominio britannico dei cieli nel corso della guerra, inizialmente la potenza aerea britannica era decisamente inferiore in questa regione. Inoltre, la Germania fece uno sforzo concertato (e con successo) per rafforzare l'aeronautica ottomana nei primi anni di guerra. Durante quel periodo, sia i numeri che le competenze conferirono a questa forza aerea composita tedesco-ottomana la superiorità nel Vicino Oriente e giocarono un ruolo decisivo nel prevenire gli sforzi britannici di raccogliere informazioni sui movimenti delle truppe ottomane. Una volta che l'aeronautica turco-tedesca perse la superiorità aerea, non fu mai più riconquistata. Da allora in poi, la Gran Bretagna dominò i cieli. La mancanza di informazioni sui movimenti delle truppe britanniche (unita alla conseguente conoscenza da parte della Gran Bretagna delle unità ottomane) sarebbe costato caro ai turchi, portando direttamente al massiccio sfondamento britannico sulla linea Gaza-Beersheba.

CP#22 SOMMERGIBILI TEDESCHI NEL MEDITERRANEO

L'introduzione dei sommergibili tedeschi alterò l'equilibrio del potere navale nel Mediterraneo e provocò atrocità in mare, compreso l'affondamento di grandi navi ospedale (come la *Braemar Castle* e il *Britannic*). Nessuna invasione alleata fu tentata o addirittura contemplata seriamente una volta che la presenza sottomarina tedesca nel Mediterraneo divenne un fattore dominante. Infatti, senza la capacità di trasportare rifornimenti in Grecia dall'Italia attraverso lo stretto corso d'acqua di Trieste (dove i sottomarini potevano essere evitati più facilmente), lo sforzo alleato nei Balcani sarebbe stato gravemente ostacolato o condannato. Le forze sottomarine tedesche furono notevolmente aumentate nel 1917 (vedi Evento CP#53).

CP#23 INTRIGHI TEDESCHI IN PERSIA

Sotto la guida dell'ambasciatore tedesco a Costantinopoli (barone von Wangenheim) e la guida in loco del “Lawrence tedesco” (Wilhelm Wassmuss), la Persia fu ridotta per anni ad uno stato di ribellione tribale e quasi al caos, contribuendo ad una carestia diffusa. La speranza tedesca di un'alleanza con una forte Persia era un'altra delusione per Berlino – e includeva la straordinaria idea (che incontrò un certo successo) che le tribù musulmane potessero essere convinte che la Germania fosse essa stessa una nazione musulmana assediata dai cristiani (e che i Kaiser era stato all'Hajj alla Mecca). In effetti, un'alleanza tedesco-persiana fu firmata nel 1915, ma le uniche truppe persiane disponibili a sostenerla erano i 7.000 gendarmi persiani guidati da ufficiali filo-tedeschi provenienti dalla Svezia. Tale alleanza era chiaramente inefficace.

CP#24 MISSIONE IN AFGHANISTAN

Furono compiuti vari sforzi tedeschi, ma il più famoso fu una banda di avventurieri militari guidati da Niedermayer e Hentig che sfuggirono alle truppe britanniche in Persia, raggiungendo Kabul. Lì trascorsero circa sei mesi cercando di convincere l'emiro afgano

a rompere i suoi accordi con la Gran Bretagna ed entrare in guerra a fianco della Germania. Nel gennaio 1916 fu firmata un'intesa scritta. L'emiro però pose una condizione: attivare l'alleanza quando truppe tedesche o turche fossero scese in campo accanto ai guerrieri afgani (e ovviamente sarebbe stata necessaria la firma del Kaiser). È dubbio che l'emiro pensasse che tali condizioni fossero plausibili: sembra più probabile che stesse semplicemente giocando con i tedeschi nel tentativo di placare i sostenitori tedeschi alla sua corte, compreso suo fratello, il Primo Ministro. Dalla presunta alleanza non venne fuori nulla. Tuttavia, l'emiro fu assassinato nel 1919 dalle forze anti-britanniche, portando direttamente alla terza guerra anglo-afghana e all'indipendenza formale dell'Afghanistan.

CP#25 RINFORZI TURCHI

Mentre la guerra continuava, i turchi iniziarono a prosciugare completamente la riserva di uomini, danneggiando gravemente l'economia in gran parte agricola.

CP#26 RINFORZI TURCHI

Durante la guerra furono organizzati un gran numero di corpi, dando ai turchi una struttura organizzativa ben oltre la loro effettiva capacità di supportare le truppe sul campo per un periodo di tempo prolungato. Tuttavia, questi corpi fornirono un supporto vitale allo sforzo militare ottomano, anche se gravemente indeboliti. In termini di gioco, questi corpi consentono molti combattimenti utilizzando il tavolo del fuoco pesante, anche se i corpi sono costruiti in uno stato ridotto.

CP#27 ATTACCO CATASTROFICO

Questa carta rappresenta il disastroso attacco dell'esercito indiano a sud di Baghdad a Ctesifonte nel novembre 1915. Il generale britannico Townshend mise a dura prova le sue unità all'estremità di una linea di rifornimento molto lunga. Inoltre, i turchi avevano inviato molti più rinforzi in posizioni più forti di quanto Townshend si rendesse conto: le unità arabe ottomane correvano verso nord sin da quando l'esercito indiano era sbarcato a Bassora (e ci si aspettava che avrebbero continuato a farlo). Dopo un attacco disastroso, Townshend ordinò alle sue unità di ritirarsi a Kut. Lì furono circondate e assediate. Nonostante i massicci sforzi britannici per salvare le unità intrappolate, gli uomini di Kut alla fine si arresero. Questa carta rappresenta lo stato pessimo dell'intelligence britannica riguardo alle forze ottomane, così come l'eccessiva fiducia di molti ufficiali britannici che si aspettavano di sconfiggere facilmente i turchi.

CP#28 “VI ORDINO DI MORIRE!”

Il discorso da cui è estratta questa citazione potrebbe essere il discorso più famoso della storia turca, l'equivalente di un discorso di Gettysburg turco. L'uomo che pronunciò queste parole fu Mustafa Kemal, più tardi conosciuto come “Ataturk”, l'uomo che nel dopoguerra divenne il padre della Turchia moderna. Secondo quanto riferito, era un genio militare e aveva una tenacia e una volontà in gran parte ineguagliabili nella sua epoca, tranne forse da uomini come Allenby. Quando gli Alleati sbarcarono inizialmente a Gallipoli, Kemal ordinò ai suoi uomini di precipitarsi verso la costa e mantenere a tutti i costi la linea scarsamente difesa, dando così alle altre truppe turche il tempo di arrivare. Ordinò alle sue truppe di combattere, aspettandosi pienamente che non sarebbero sopravvissute, ma che la Turchia lo avrebbe fatto. In effetti, gran parte della sua unità sopravvisse, avendo combattuto con grande distinzione, arginando con successo l'ondata iniziale britannica/ANZAC. Il mito secondo cui i turchi non potevano o non volevano combattere bene fu totalmente smantellato a Gallipoli. I soldati britannici e ANZAC a Gallipoli riconobbero rispettosamente che il soldato turco era un degno avversario e un eccellente combattente, soprattutto se ben rifornito, ben nutrito e ben guidato.

CP#29 VERTICE ENVER-FALKENHAYN

In un incontro con Falkenhayn nel 1916, Enver si impegnò a inviare immediatamente truppe turche per assistere nell'invasione della Romania e anche a inviare un intero corpo ottomano in Galizia. Le truppe turche si comportarono egregiamente, rimanendo sul fronte orientale per un periodo di tempo significativo, colmando un ampio varco nella linea del fronte austro-ungarica. A quanto pare, Enver sperava che ciò avrebbe dimostrato il valore della Turchia come partner alla pari nelle Potenze Centrali, soprattutto perché la Turchia si stava dimostrando più affidabile e resistente rispetto ai partner austriaci dei tedeschi.

CP#30 DIRETTIVA OCCHIO DI BUE

Le unità TU/TU-A che Avanzano Dopo il Combattimento ed effettuano il secondo attacco, devono essere a piena forza e possono essere un gruppo puramente TU, un gruppo puramente TU-A, o un gruppo misto TU/TU-A. Tuttavia, questo gruppo che avanza non deve includere alcuna unità che non sia TU/TU-A.

Nell'estate del 1915, mentre le forze Alleate erano impegnate a Gallipoli, i russi si spinsero verso Mus. I turchi iniziarono a spostare truppe in quel settore, all'insaputa dei russi, compreso il IX Corpo ricostruito. E i turchi riuscirono ad accumulare una forza formidabile. Spogliarono anche l'area di Erzerum per rafforzare ulteriormente queste unità. Ed Erickson, nel suo libro *Ordered to Die*, lo descrive come “un magistrale raduno di forze, condotto in segreto in circostanze difficili”. Il comandante di queste forze, Abdulkarim Pasha, lanciò una serie di attacchi che respinsero i russi di Yudenich, spingendoli fuori da Malazgirt. Con il sostegno di Enver, Abdulkarim spinse ulteriormente le sue unità già esauste, attaccando Eliskirt in un'offensiva che Enver chiamò “Direttiva Occhio di Bue”. I turchi riuscirono effettivamente a raggiungere la valle dell'Eleskirt, ma furono contrattaccati dai russi, che quasi riuscirono a circondare i turchi troppo estesi, costringendoli a una frettolosa ritirata a Malazgirt.

CP#31 GORLICE-TARNOW (Offensiva Fuori dal Teatro di Operazioni)

Questa grande offensiva durata tre mesi contro le truppe russe in Galizia (territorio austro-ungarico) fu la campagna iniziale dell'XI Armata tedesca, con armi combinate tedesche e austro-ungariche sotto il comando del generale tedesco Mackensen. Settimane di combattimenti portarono al crollo di vaste porzioni della linea russa. Ciò provocò non solo la ritirata delle forze russe dalla Galizia, ma costrinse anche i russi a ritirarsi dalla Polonia. La campagna Gorlice-Tarnow costrinse i russi a ritirare le truppe dal Caucaso e a ridurre i rifornimenti inviati lì.

CP#32 VERDUN (Offensiva Fuori dal Teatro di Operazioni)

Questo tentativo tedesco di dissanguare a morte l'esercito francese divenne la battaglia più lunga e probabilmente la più sanguinosa della prima guerra mondiale. Falkenhayn incanalò un gran numero di truppe tedesche in un tritacarne, sperando che l'esercito francese alla fine crollasse. Ha scritto: "La corda in Francia ha raggiunto il punto di rottura. Uno sfondamento di massa – che in ogni caso va oltre le nostre possibilità – non è necessario. Alla nostra portata ci sono obiettivi per il cui mantenimento lo Stato Maggiore francese sarebbe costretto a impiegare ogni uomo di cui dispone. Se lo faranno, le forze francesi moriranno dissanguate". In risposta, i francesi fecero pressioni sugli inglesi affinché lanciassero l'attacco della Somme più a nord, nel tentativo riuscito di allontanare i tedeschi da Verdun. Ciò rese necessario che gli inglesi inviassero molte truppe dell'Impero dal Vicino Oriente in Francia. In particolare, Kitchener si risentì che le sue unità del Nuovo Esercito venissero utilizzate in questo modo. Aveva sperato di mantenere l'esercito britannico fresco fino a quando non fosse stato notevolmente rafforzato più avanti nella guerra, quando gli altri combattenti erano esausti. La Gran Bretagna avrebbe potuto quindi dettare i termini della pace. I francesi (e i russi) erano molto attenti a questa possibilità e minacciavano una pace separata se la Gran Bretagna non si fosse dissanguata equamente al loro fianco! La limitazione all'utilizzo dei RP GE include la loro conversione.

CP#33 BULGARIA

Turchia e Bulgaria erano acerrimi rivali, essendosi appena combattuti una sanguinosa guerra nei Balcani nel 1913 (che comprendeva l'invasione bulgara della Turchia europea e l'occupazione da parte della Bulgaria della fortezza turca di Adrianopoli). Tuttavia, i due paesi firmarono un trattato difensivo nell'agosto 1914, a patto che la Turchia facesse alcune concessioni territoriali alla Bulgaria. La Germania quindi condusse in guerra il suo nuovo amico, con grande disappunto degli alleati, che avevano sperato che la Bulgaria rimanesse neutrale o si unisse alla causa alleata. L'ingresso a sorpresa della Bulgaria colse i serbi alle spalle e fu programmato per coincidere con l'assalto tedesco-austriaco contro Belgrado. Dopo aver resistito con successo a due precedenti invasioni, questa volta la Serbia crollò quasi immediatamente. I bulgari poi si spinsero nel nord della Grecia, allontanarono inglesi e francesi e contribuirono a sconfiggere la Romania. Inizialmente combattenti energici, i bulgari alla fine furono prosciugati economicamente ed emotivamente, soprattutto a causa della pressione sempre crescente da parte di britannici, francesi, serbi e greci che premevano a nord di Salonicco. Quando l'Austria-Ungheria crollò e i tedeschi spostarono le truppe sul fronte occidentale, i bulgari divennero l'unico baluardo nei Balcani a frenare l'ondata alleata. Quando il morale della Bulgaria alla fine crollò e le sue truppe si ritirarono in gran numero, la guerra finì. Nel giro di pochi giorni, la Serbia fu liberata e la Germania si arrese, sapendo che nulla di importante si frapponesse tra lei e gli eserciti vittoriosi alleati di Salonicco.

CP#34 PARVUS A BERLINO

NOTA: questa carta è stata modificata per maggiore equilibrio e prevedibilità. I fan della vecchia regola possono ancora utilizzare la regola opzionale 25.10 nel Regolamento.

Parvus, un esule russo che viveva a Costantinopoli, era stato uno stretto collaboratore di Trotsky. Dopo che la guerra si era intensificata, Parvus si recò a Berlino per incontrare i funzionari, convincendoli a contribuire a finanziare una Rivoluzione Russa. Ai tedeschi indicò Lenin l'uomo adatto a questo compito. Anche se il ruolo effettivo di Parvus da allora in poi fu limitato, a lui va gran parte del merito o della colpa per aver messo in moto una catena di eventi culminati nella rivoluzione dei rossi.

CP#35 TOWNSHEND A LEMNOS

Il generale Townshend fu al comando della prima grande marcia britannica inesorabilmente a nord verso Baghdad. In realtà, gli fu ordinato di mantenere i suoi obiettivi microscopicamente piccoli e di non fare altro che salvaguardare il petrolio dell'Arabistan. Ma, sorprendentemente, ciò richiese l'acquisizione di ulteriore territorio e poi, per salvaguardare quel territorio, fu costretto ad acquisire altro territorio, tutto in nome della costruzione di un cordone in continua espansione attorno a quel sempre importante petrolio! Quando le difese ottomane in Mesopotamia crollarono, a Townshend fu finalmente permesso (incoraggiato?) di spingersi verso nord, soprattutto perché il suo viaggio sembrava non richiedere molto più lavoro di una camminata faticosa al caldo. E in effetti, la capacità di Townshend di inseguire l'intera forza turca verso nord con solo poche navi fluviali, una manciata di truppe e un paio di piccoli cannoni non gli dava sicuramente motivo di preoccuparsi. Ma le cose non sono sempre come sembrano. Come altri hanno poi scoperto, il successo in Iraq può essere molto più difficile da ottenere di quanto sembri. . . Appena a sud di Baghdad, le truppe di Townshend furono sopraffatte dalle forze ottomane superiori, e la rapida ritirata di Townshend verso Kut portò a una delle più grandi sconfitte dell'Impero britannico prima di Dunkerque. Dopo che lui e le sue truppe si arresero, Townshend fu portato a Costantinopoli, dove gli fu permesso di vivere nel lusso. Nel 1918 i Giovani Turchi lo liberarono, mandandolo sull'isola di Lemno nel tentativo di negoziare una pace separata per loro conto. L'incontro non diede frutti.

CP#36 APIS

Se a qualcuno può essere attribuito il merito di aver dato inizio alla Prima Guerra Mondiale, quello è probabilmente Dragutin Dimitrijevic-APIS ("l'ape"). Un ufficiale serbo e fondatore/leader della società della Mano Nera (L'Unione della Morte), Apis si prese il merito di aver armato gli studenti che assassinarono l'arciduca Ferdinando a Sarajevo. Presumibilmente diresse anche gli omicidi del monarca serbo e della sua regina nel 1903. Nel 1917 fu accusato di nuovo di cospirazione contro il governo serbo, fu arrestato, sottoposto a un processo politico farsa e giustiziato. Il governo serbo in esilio rimosse anche molti ufficiali che sostenevano Apis e disperse un intero esercito serbo nel tentativo di garantire che non ci sarebbero state ribellioni o ammutinamento tra gli allievi e i seguaci di Apis.

CP#37 RINFORZI TURCHI

Sotto il comando tedesco (che i turchi, soprattutto Kemal risentirono molto), le difese ottomane in Palestina furono rafforzate.

CP#38 CARENZA D'ACQUA

La carenza acuta e cronica di acqua potabile, soprattutto nel Sinai, rallentò notevolmente il ritmo delle operazioni britanniche. A volte, la carenza era abbastanza grave (almeno nella mente del comandante) da richiedere la cessazione delle operazioni, anche in vista del completo successo in battaglia. Questo è stato il caso di Beersheba, dove gli inglesi dovevano catturare i pozzi d'acqua o ritirarsi entro la fine della giornata. Temendo la sete per i suoi uomini e i suoi cavalli, il comandante annullò l'attacco in vista di una vittoria conquistata a fatica. La necessità di acqua era particolarmente acuta quando era coinvolta la cavalleria, poiché i cavalli cadevano rapidamente nel grande caldo senza acqua sufficiente, specialmente durante il combattimento.

CP#39 PASHA 1

Pasha 1 era un pacchetto "moltiplicatore di forza" che i tedeschi inviarono per aiutare la "Forza del deserto" della Quarta Armata ottomana nel Sinai. Il consigliere tedesco a capo di quella forza (lo stesso ufficiale che pianificò il disastroso attacco turco al Canale di Suez nel 1915) era Kress von Kressenstein. Sotto la sua guida, i turchi attaccarono nuovamente attraverso il Sinai nel 1916 e fallirono nuovamente. Kress fu anche incaricato delle difese di Gaza, respingendo con successo gli inglesi due volte nel 1917, la doppia sconfitta portò direttamente al licenziamento del generale Murray e alla nomina del generale Allenby. Il successivo successo di Allenby a Gaza portò alla sostituzione di Kress con il generale Falkenhayn, e Kress pose fine alla guerra comandando la piccola missione militare tedesca in Georgia, assicurandosi che la bandiera tedesca sventolasse alta su Tiflis. Vedi quella piccola unità tedesca che il giocatore AP può piazzare in Georgia? Quello è Kress!

CP#40 "PER AIUTARVI E SALVARVI"

Le unità eliminate permanentemente non possono essere rimesse in gioco. Se il giocatore CP sta riportando indietro solo 1 o 2 SCU, costa comunque 1 VP. Il giocatore CP può riportare indietro quante più unità possibile, pagando la penalità per ciascuna. Quindi una LCU GE, 2 SCU AH, l'Alpenkorps, e 2 SCU GE avrebbero una penalità di -3 VP (-1 VP per la LCU e -2 VP per 5 SCU).

Quando le difese bulgare in Serbia e Macedonia iniziarono a crollare, le truppe bulgare si sciolsero o furono letteralmente annientate dalla potenza aerea alleata. I tedeschi iniziarono a inviare unità da altri fronti e settori, dicendo ai bulgari che sarebbero venuti per "aiutarli" e "salvarli". In realtà, le unità tedesche erano a corto di personale e arrivarono alla spicciolata, senza aggiungere vero "mordente" alla difesa delle CP. Nemmeno l'Alpenkorp poté fare nulla per impedire il crollo della Bulgaria e la liberazione di Belgrado. In breve tempo la strada per Vienna si aprì. L'Austria-Ungheria scivolò nella rivoluzione e i tedeschi si arresero.

CP#41 TALAAT PASHA RIFORMA IL GABINETTO

Sebbene Enver fosse in larga misura il volto pubblico e il leader più espressivo dei Giovani Turchi, fu Talaat, il ministro degli Interni, a essere in realtà il membro più importante dei Giovani Turchi e leader della più grande fazione all'interno di quel movimento. Questo lo rese l'uomo più influente in Turchia. Le sue riforme contribuirono a stabilizzare il governo ottomano nel mezzo di sconfitte militari e massicci sconvolgimenti economici. (Curiosamente, la ribellione dei Giovani Turchi iniziò sotto la guida di Talaat a Salonico nel 1908, e fu sempre a Salonico che intervennero gli Alleati, schiacciando l'ancora di salvezza dei Giovani Turchi verso la Germania nel 1918.)

CP#42 GLI ARSENALI DELLO ZAR

Quando l'esercito russo crollò e i turchi avanzarono nel territorio controllato dalla neonata Federazione Transcaucasica (Armenia e Georgia), i turchi catturarono armi e munizioni, soprattutto nella fortezza di Kars. I turchi ne avevano un disperato bisogno, dal momento che le loro stesse munizioni e l'industria degli armamenti erano del tutto inadeguate a sostenere i loro sforzi durante la lunga guerra.

CP#43 ORDINI CONFUSI

Le comunicazioni nella regione erano piuttosto scarse e non era raro che le unità imperiali britanniche facessero confusione sugli ordini. Ciò poteva portare alla ritirata delle unità che stavano avendo successo, alla mancanza di supporto per le unità che erano avanzate con successo sotto il fuoco o a ripetuti inutili assalti frontali contro un fuoco spaventoso senza un obiettivo chiaro in vista.

CP#44 ARMATA DELL'ISLAM

Nel 1918, Enver tentò di costruire un'armata puramente musulmana (cioè niente tedeschi!) che avrebbe marciato in Russia, Persia e Asia centrale nel tentativo di liberare i musulmani e sollevare forze jihadiste. In effetti, si riuscì a realizzare ben poco di carattere radicale, ma l'Armata dell'Islam si aprì la strada attraverso l'Armenia e conquistò Bassora, un importante centro petrolifero sul Mar Caspio. Questa "armata" aveva in realtà le dimensioni di una divisione o di un corpo: da 14.000 a 25.000 uomini.

CP#45 YILDIRIM

Il piazzamento del quartier generale di Falkenhayn può causare un po' di confusione. Se l'evento Romania non è stato giocato, ponete il HQ Falkenhayn con le altre unità Yildirim. Se è stata giocata la Romania e se Falkenhayn è ancora sulla mappa, il giocatore delle CP può (a sua scelta) muovere immediatamente Falkenhayn per raggrupparsi con le altre unità Yildirim se una linea di rifornimento può essere tracciata dallo spazio corrente di Falkenhayn allo spazio di Yildirim. Se Falkenhayn è stato eliminato prima del gioco di Yildirim, il suo HQ non riappare.

La forza Yildirim (o Fulmine) fu ufficialmente designata Pasha 2 e fu progettata come un "moltiplicatore di forza" che avrebbe notevolmente aumentato l'efficacia combattiva dell'esercito turco. La sua destinazione iniziale era Baghdad, con l'obiettivo di cacciare gli inglesi dalla Mesopotamia. Tuttavia, gli inaspettati successi di Allenby in Palestina costrinsero Yildirim a deviare a sud di Aleppo. Yildirim era comandato dal generale Falkenhayn, ex comandante supremo di tutte le forze tedesche: oh come sono caduti i potenti! La presenza di Yildirim in realtà non fece altro che mettere in imbarazzo Falkenhayn e intensificare il risentimento turco per il tentativo della Germania di dominare gli affari militari ottomani. Ciò era particolarmente evidente nel disprezzo di Kemal per la "follia" di Falkenhayn in Siria-Palestina.

CP#46 SUPREMAZIA DELLA JIHAD (Ipotetica)

NOTA: Le Tribù nella Casella delle Unità Eliminate NON ritornano sulla mappa – ritornano alla Tabella della Guerra Tribale. Le unità nella Tabella della Guerra Tribale NON vanno sulla mappa. Tuttavia, le tribù già attive sulla mappa vengono potenziate al massimo della loro forza e ricevono un bonus per il combattimento durante questo Round di Azione. Pertanto, questa carta è molto utile se il giocatore CP ha già un buon numero di tribù attive sulla mappa e desidera portare molte tribù fuori dalla Casella delle Unità Eliminate. Questa carta dà al giocatore CP la possibilità di investire risorse in una massiccia rivolta tribale contro gli invasori britannici e russi. Alcune tribù entreranno in azione, mentre altre che hanno rinunciato alla causa si sentiranno rinfrancate e pronte per l'azione futura. Ma questa carta richiede che il fervore per la jihad sia già forte e richiede che il giocatore CP sia disposto a rinunciare a una carta da 4 OPS e ad aumentare lo Stato di Guerra. Storicamente, questo tipo di rivolta di massa non è mai stata raggiunta durante la guerra.

CP#47 OFFENSIVA JIHAD (Ipotetica)

Questa carta rappresenta la possibilità che la Turchia si riunisca per un importante sforzo strategico durante la Guerra Totale. I turchi stavano effettivamente accumulando munizioni ad Aleppo per questo tipo di grande offensiva (utilizzando le truppe Yildirim) nel 1917, ma il deposito di munizioni di Aleppo esplose. Ci si chiede se l'intelligence britannica abbia avuto qualcosa a che fare con questo evento.

CP#48 ROBERTSON (Ipotetica)

In realtà, in Gran Bretagna vi fu un dibattito di lunga data tra gli occidentali e gli orientali, tra coloro che volevano concentrarsi sulla guerra in Francia e coloro che pensavano che il modo migliore per porre fine alla guerra fosse eliminare la Turchia, dare il cambio alla Russia e guidare a nord attraverso la Serbia nell'impero austro-ungarico. Robertson, capo dell'esercito britannico, combatté Lloyd George su questo tema. Lloyd George, da lungo tempo originario dell'Est, iniziò finalmente a spostare lo sforzo bellico verso est dopo essere diventato Primo Ministro. Alla fine gli sforzi di Robertson per mantenere l'attenzione sulla Francia divennero un fastidio troppo grande e Lloyd George lo fece licenziare. Questa carta ipotizza cosa sarebbe potuto accadere se gli sforzi britannici nell'est fossero andati male - "dimostrando" che gli uomini e il materiale inviati lì erano peggio che sprecati - rafforzando così Robertson e permettendogli di vincere la sua faida con Lloyd George. Se ciò fosse accaduto, senza dubbio Robertson avrebbe iniziato a ritirarsi dallo "spettacolo secondario" del Vicino Oriente e si sarebbe concentrato completamente sulla Francia.

CP#49 FERROVIA BERLINO-BAGHDAD

In termini di gioco, questa mancanza logistica limita gravemente la capacità dei giocatori di rifornire unità su larga scala nelle aree sottosviluppate dell'Impero Ottomano e rende impossibile spostare grandi quantità di truppe via ferrovia tra quelle aree e la Turchia vera e propria. Prima dell'inizio della guerra, i tedeschi erano in procinto di convertire l'Impero Ottomano in un entroterra neocoloniale per la Germania, sperando di migliorare l'irrigazione e l'agricoltura nella regione della Mesopotamia, nonché di ottenere l'accesso al petrolio e ai mercati. Si pensava anche all'immigrazione tedesca nelle regioni ottomane "sottopopolate". La costruzione di una ferrovia da Berlino a Baghdad è stata un elemento importante di questo piano strategico. Una volta completata, la ferrovia avrebbe consentito alle truppe tedesche di raggiungere il Golfo Persico più rapidamente di quanto le truppe britanniche avrebbero potuto essere spedite dall'Inghilterra alla stessa destinazione. Nella regione di Adana (dove la Turchia incontra la Siria sulla costa mediterranea), furono necessari due imponenti progetti di ingegneria per completare i tunnel ferroviari attraverso i monti Tarso. I lavori su questi tunnel continuarono durante i primi anni della guerra e furono finalmente completati nel 1917, collegando la Siria-

Palestina e l'Arabia all'Anatolia (Turchia). La ferrovia si estese anche brevemente verso la Mesopotamia, ma le risorse necessarie per completare veramente la ferrovia in modo tempestivo non furono mai rese disponibili.

CP#50 KAISERSCHLACHT (Offensiva Fuori dal Teatro di Operazioni)

Questa massiccia offensiva tedesca della primavera 1918 sul fronte occidentale fu l'ultimo grande sforzo per cacciare gli inglesi e i francesi dalla guerra. La massiccia perdita di uomini da entrambe le parti indusse gli inglesi a ritirare le truppe di stanza nel Vicino Oriente, in particolare la 52a e la 74a Divisione.

CP#51 RINFORZI TURCHI

La mia impressione è che il Gruppo dell'Ala Sinistra fosse una combinazione di unità residuali che operavano in gran parte per proteggere la linea attorno alla ferrovia Damasco-Hejaz. I turchi erano piuttosto bravi a riorganizzare i frammenti delle unità di cui disponevano per creare qualcosa di nuovo.

CP#52 L'ARMATA DEL CAUCASO SI RIFORMA

I turchi erano particolarmente abili nel ricombinare le unità indebolite, risultando in formazioni più forti. Questo evento rappresenta un grande sforzo per riformare le unità gravemente dilaniate che si confrontavano con la Russia, dando vita a unità più forti e più coerenti (anche se meno numerose).

CP#53 GUERRA SOTTOMARINA SENZA RESTRIZIONI

L'eccezione per le unità AP in grado di tracciare il rifornimento ad Atene rappresenta l'accesso di quelle unità alla rotta di rifornimento dall'Italia attraverso l'Adriatico attraverso l'Albania e in Grecia, annullando così di fatto il vantaggio tedesco nei sottomarini.

Nel tentativo di spezzare la volontà degli Alleati, soprattutto sottomettendo la Gran Bretagna alla fame, i tedeschi tornarono alla guerra sottomarina e lo fecero su larga scala nell'inverno del 1917. Questa decisione fu uno dei fattori che spinsero gli americani a entrare in guerra.

CP#54 OFFENSIVA YILDIRIM (Ipotetica)

Quando la Germania creò per la prima volta la Forza Yildirim (Fulmine), la basò ad Aleppo, destinata alla Mesopotamia e alla riconquista di Baghdad. Tuttavia, l'improvvisa svolta di Allenby a Gaza-Beersheba causò l'invio prematuro delle unità Yildirim a sud. Se Yildirim fosse stato in grado di unirsi in una grande forza combattente, è possibile che avrebbe potuto essere utilizzata in modo molto più strategico ed efficace per scardinare gli sforzi AP nel Vicino Oriente. Questa carta rappresenta la speranza tedesco-ottomana per queste unità e rappresenta anche un importante dispendio di risorse.

CP#55 STANCHEZZA BRITANNICA DELLA GUERRA

Molti vedevano il Vicino Oriente e i Balcani come uno spettacolo secondario, una completa distrazione dal teatro principale, il fronte occidentale, dove la guerra "avrebbe dovuto" essere decisa. Altri, tra cui Churchill e Lloyd George, ritenevano che il guadagno maggiore al minor costo sarebbe probabilmente arrivato nelle aree litoranee del Mediterraneo. Mentre gli eventi andavano di male in peggio nel 1915 (il ritiro da Gallipoli e la resa a Kut), ci fu una significativa redistribuzione delle truppe dal Vicino Oriente al fronte occidentale, inclusa la maggior parte delle truppe ANZAC e alcuni indiani. In verità, fu preso un modesto impegno nei confronti dei Balcani, ma alle truppe britanniche fu ordinato di rimanere in gran parte sulla difensiva – e in gran parte erano presenti in Grecia solo per impedire ai francesi di lamentarsi! Voci importanti in Gran Bretagna continuarono a chiedere il ritiro dalla guerra nei Balcani e in Turchia. Alla fine, se le pressioni interne fossero aumentate, è possibile che il sostegno britannico al coinvolgimento nel Vicino Oriente sarebbe diminuito fino al punto di un armistizio separato con la Turchia, o almeno così ipotizza questa carta.

GIOCATORE ALLEATO

AP#1 ASSALTO RUSSO-BRITANNICO

Le unità dell'esercito indiano sulla testa di ponte del Golfo Persico sono gli elementi principali della "Forza D" nel suo tentativo di invadere Fao. L'unità di fanteria IN nella Base sull'Isola del Bahrein (il resto della "Forza D") non muove con il gioco dell'Assalto Russo-Britannico. L'ultima brigata della Forza D era in viaggio ed arrivò più tardi. Gli elementi principali della Forza D possono muovere in Kuwait (potrebbero prepararsi ad avanzare attraverso Shaiba), Abadan (potrebbero attaccare Bassora), o Fao (potrebbero distruggere il Forte e attaccare l'unità TU a Bassora).

In risposta ai turchi che consentirono all'incrociatore da battaglia tedesco Goeben di rifugiarsi a Costantinopoli e poi bombardare la costa russa sotto lo scudo della presunta neutralità turca, gli imperi russo e britannico dichiararono guerra alla Turchia all'inizio del novembre 1914. Fu proprio l'impero russo e l'intenzione britannica di passare all'offensiva immediatamente dopo la dichiarazione di guerra. Il 1° novembre, l'esercito indiano sbarcò a Fao, invadendo rapidamente il forte antiquato e procedendo verso Abadan e Bassora. Il 3 novembre gli inglesi effettuarono un bombardamento discontinuo dei Dardanelli. Il 5 novembre, i russi invasero il Caucaso, attaccando la Terza Armata turca a Koprukoy, seguita da operazioni verso Van.

NOTA: La scelta di tre diversi siti di invasione dal Golfo Persico rappresenta il potenziale per la Gran Bretagna di condurre manovre di aggiramento nel Golfo. Il Kuwait era filo-britannico, così come lo sceicco di Mohammerah (Arabistan).

Storicamente, gli inglesi presero in considerazione lo sbarco a Umm Qasr in Kuwait. Sembra che non ci sia stata alcuna reale idea di sbarcare a est: il canale a est di Abadan era troppo poco profondo per gestire molte navi. Ai fini del gioco, invece, abbiamo considerato la remota possibilità che gli inglesi avrebbero potuto condurre un'invasione diretta dell'Arabistan attraverso la zona a est di Abadan, dove sorgerebbe l'enorme porto iraniano di Bandar-e Mahshahr. Quella città o paese era un antico porto di lunga data e aveva dimostrato che il suo potenziale poteva essere sviluppato. Quindi, per varietà di gioco, le abbiamo incluse come opzioni per il giocatore, sebbene fossero possibilità storicamente remote. Si noti inoltre che gli inglesi possono entrare in truppe attraverso il porto di Bushire nella Persia centrale: questa sarebbe stata un'altra possibile via per l'Arabistan (o via terra dal Baluchistan, l'attuale Pakistan).

AP#2 RINFORZI ANZAC

Questa mobilitazione dell'Impero è un passo importante verso la Guerra Limitata, dando al giocatore AP un punto importante (forse addirittura vitale) sullo Stato di Guerra.

Il numero di cavalleria inizialmente inviato fu piccolo, da qui il cambiamento nella carta rispetto alla versione 1. Le truppe australiane e neozelandesi iniziarono presto ad arrivare in Egitto a sostegno dell'Impero. Avrebbero svolto un ruolo chiave in questo teatro durante tutta la guerra. In effetti, il ruolo dell'ANZAC a Gallipoli fu per molti versi fondamentale nel plasmare i nazionalismi australiano e neozelandese. I "Diggers" sono ancora molto rispettati e celebrati oggi.

AP#3 COLPO DI COLPO EGIZIANO

L'Egitto e Cipro erano entrambi tecnicamente sotto il dominio ottomano nel 1914, sebbene la Gran Bretagna di fatto li stesse già occupando e governando entrambi (gli inglesi occuparono l'Egitto nel 1882!). Il sovrano egiziano, il Khedive, era tecnicamente un viceré ottomano ed era un uomo ambizioso. Il governo britannico era favorevole all'annessione totale sia dell'Egitto che di Cipro, ma Kitchener chiarì chiaramente che una tale mossa avrebbe violato le promesse britanniche di una futura indipendenza per il popolo egiziano e avrebbe contribuito a una potenziale rivolta contro il dominio britannico. Il Khedive era a Costantinopoli quando iniziò la guerra e vi rimase. Quando la Gran Bretagna dichiarò guerra agli Ottomani, subito dopo dichiararono l'Egitto un protettorato britannico, deposero il filo-ottomano Khedive e insediarono al suo posto lo zio dell'ex Khedive. Anche Cipro venne ufficialmente annessa, consentendo agli inglesi di utilizzarla come potenziale isola base per le invasioni della Siria/Palestina.

AP#4 BOMBARDAMENTO COSTIERO

Le grandi navi della Royal Navy britannica, talvolta integrate da navi da guerra francesi, spesso fungevano da piattaforme di artiglieria mobile lungo le coste, anche nel Canale di Suez. Ciò diede alle potenze alleate un leggero, ma continuo, vantaggio nelle battaglie vicino alla costa.

AP#5 DRUZHINY ARMENI

All'inizio della guerra alcuni armeni furono organizzati formalmente come unità all'interno dell'esercito russo. Furono organizzate anche unità più piccole e meno formali (druzhiny). Le popolazioni armene all'interno dell'Impero russo (alcune delle quali erano state aggiunte all'impero quando la Russia conquistò i territori ottomani alla fine del XIX secolo) erano preoccupate per le notizie di maltrattamenti subiti dai loro fratelli che vivevano ancora all'interno dell'Impero Ottomano, soprattutto una volta che le popolazioni armene erano di orientamento etnico. Le dottrine del panturchismo furono propagate dai Giovani Turchi governano a Costantinopoli. Pertanto, questi armeni hanno combattuto per le loro case e la loro nazione, non per la Russia in sé.

Secondo Ed Erickson, nel suo libro *Ordered to Die*, "I Druzhiny, un movimento nazionalista armeno, assediavano la città lacustre di Van in aspri combattimenti il 14 aprile 1915. . . . [L'] esercito russo [venuto a dare il cambio a Van] conteneva un gran numero di armeni organizzati in diverse divisioni dell'esercito di reggimenti di fanteria ben addestrati e altamente motivati" (p. 99). Questa carta simula la motivazione extra di queste unità.

AP#6 PUGNACITÀ E TENACIA

Le unità dell'esercito indiano in Mesopotamia erano grandi combattenti, resistevano tenacemente alla difesa e spingevano con aggressività in attacco. Riuscirono (o furono costretti) anche a ignorare gli effetti del caldo della prima estate di guerra, continuando come se le condizioni simili a quelle di un forno non avessero alcuna conseguenza.

AP#7 ENVER VA AD EST

Per chiarire – ogni attacco TU deve essere diretto contro un solo spazio. I difensori in un gruppo non sono mai obbligati a dividere il loro attacco contro più spazi.

Enver, il ministro della Guerra turco, uno dei principali leader dei Giovani Turchi che avevano preso il controllo del Il governo ottomano era impetuoso e incline all'azione. Fu lui che, nel 1913, guidò i ribelli contro il governo ottomano, provocando la morte del ministro della Guerra. Nel 1914, lo stesso Enver fu promosso a quel posto, ma mostrò poca attitudine sia per il comando in prima linea che per la grande strategia. I tedeschi lo guardavano con profondo sospetto, riconoscendo la sua mancanza di abilità militare. E in effetti,

all'inizio della guerra, quando l'inverno cominciava a calare sulle montagne del Caucaso, Enver escogitò un piano per produrre una versione turca di Tannenberg, la grande manovra a tenaglia prussiana che aveva distrutto gran parte dell'esercito russo e fermato l'avanzata del rullo compressore russo in Germania nel 1914. Le truppe di Enver erano impreparate per l'inverno in montagna (mancavano riparo, vestiti, cibo), il terreno non era adatto a un massiccio assalto coordinato e le sue truppe avrebbero dovuto lasciare l'artiglieria a casa. Questi fatti non fecero nulla per scoraggiare Enver. Il conseguente fiasco sanguinoso e gelido portò alla distruzione di quasi due terzi della Terza Armata ottomana, l'annientamento virtuale di due corpi completi.

AP#8 TRATTATO SEGRETO

Nel 1907, gli inglesi e i russi negoziarono un trattato che pose fine al "Grande Gioco" in Asia, come veniva chiamata la loro rivalità. Quel precedente trattato cedeva l'Afghanistan alla sfera d'influenza britannica e divideva la Persia in una zona d'influenza russa, una zona britannica e un'ampia zona neutrale centrale. Questo accordo fu successivamente rinegoziato, dando ai russi pieno accesso alla zona neutrale. Dopo che i bolscevichi salirono al potere in Russia, resero pubblico questo trattato segreto, con grande imbarazzo della Gran Bretagna. La crescente influenza russa nella parte principale della Persia neutrale contribuì molto ad alimentare i sentimenti jihadisti, contribuendo ad alimentare varie rivolte tribali.

AP#9 SFERA DI INFLUENZA

Le ferrovie russe nel nord della Persia (Azerbaijan) e l'influenza politica e militare russa in quell'area, hanno dato loro una maggiore flessibilità in termini di movimenti di truppe dietro le linee del fronte. Questa flessibilità potrebbe essere utilizzata per spostare il baricentro al fronte, cogliendo di sorpresa le forze ottomane.

AP#10 RINFORZI RUSSI

Yudenich fece buon uso del più piccolo IV Corpo russo, incaricandolo di proteggere l'ala sinistra del suo esercito, soprattutto nelle avanzate attraverso Van e oltre. Questo corpo svolse un ruolo fondamentale per tutta la guerra.

AP#11 BLOCCO DELLA ROYAL NAVY

All'inizio della guerra, la Royal Navy britannica impose un blocco all'Impero Ottomano. Ciò non solo interruppe importanti scambi commerciali per l'economia ottomana, in gran parte agricola, ma fermò anche la navigazione costiera da cui dipendeva l'Impero Ottomano per il proprio trasporto interno, a causa delle scarse infrastrutture interne. Così, l'Impero Ottomano iniziò a morire di una lenta morte economica. Questa crisi economica fu aggravata dal quasi completo drenaggio della riserva di manodopera disponibile. Questo svuotamento dei villaggi paralizzò il potenziale agricolo dell'Impero.

AP#12 PROGETTO ALEXANDRIA (Ipotetica)

Non bisogna sottovalutare quanto fosse profonda la rivalità franco-britannica in Siria/Palestina. Semmai, la penalità in VP e Livello Jihad nel gioco per un'invasione britannica della Siria sottostima l'effetto politico che un'invasione britannica avrebbe avuto a Parigi e nelle menti degli arabi. Questa carta non può essere utilizzata come carta Rinforzo Britannica, così come le altre invasioni. Nonostante il riconoscimento che i francesi e gli arabi avrebbero fortemente protestato contro qualsiasi invasione britannica della Siria/Palestina (soprattutto della Siria), gli inglesi pianificarono ripetutamente e occasionalmente sostennero un'invasione su piccola scala nella regione, o appena a nord, ad Alessandretta (dove le linee di rifornimento turche passano vicino al mare). Si riteneva che un'invasione in quest'area avrebbe potuto isolare la Siria/Palestina dalla Turchia vera e propria, proteggendo così l'Egitto. Avrebbe anche potuto tagliare la ferrovia verso la Mesopotamia e dare agli inglesi un pezzo importante con cui contrattare dopo la guerra. Le difficoltà militari del progetto, unite agli alti costi politici, fecero sì che i piani venissero più volte accantonati.

AP#13 CHURCHILL PREVALE

I forti situati lungo uno stretto l'uno dall'altro (ad esempio Seddul Bahr e Kum Kale) devono essere entrambi distrutti prima che un forte più a monte del corso d'acqua possa essere bombardato. Il giocatore AP sceglie contro quale Forte della coppia tirare per primo. Churchill fu il principale sostenitore della "forzatura" dei Dardanelli e dell'invio della Royal Navy britannica a Costantinopoli, nella speranza di aprire una via di rifornimento verso la Russia e di mettere la Turchia fuori dalla guerra. Sperava anche che gli Alleati portassero la Grecia in guerra e che un esercito greco marciasse su Costantinopoli. I russi, tuttavia, non avrebbero sostenuto quest'ultima opzione: si consideravano i futuri guardiani dell'ortodossia e di Costantinopoli. In parte per alleviare la pressione sulla Russia nel Caucaso, il governo britannico appoggiò la proposta navale di Churchill, portando direttamente alle invasioni di Gallipoli e a un notevole aumento delle risorse britanniche impegnate nella regione. Il fronte secondario divenne sempre più dominante, anche se non furono mai disponibili risorse sufficienti per portare a termine il lavoro in modo completo. Inoltre, c'erano dubbi sulla competenza del comandante britannico, soprattutto contro personaggi del calibro di Liman von Sanders e Kemal. L'effetto del successo degli Alleati avrebbe potuto essere devastante – o minimo. Alcune navi britanniche e francesi arrivate a Costantinopoli avrebbero potuto spingere i Giovani Turchi ad arrendersi o (più probabilmente) rafforzare la loro determinazione a combattere. Nella migliore delle ipotesi era discutibile se la Gran Bretagna potesse sostenere la Royal Navy a Costantinopoli: mine turche, siluri, sottomarini CP, pressioni politiche (i turchi in realtà pensavano che avrebbero potuto ottenere il sostegno russo per impedire il dominio britannico su Costantinopoli!) si sommarono per respingere la Royal Navy in mare aperto. Nel marzo 1915, infatti, lo zar chiese che Costantinopoli

fosse concessa alla Russia nel caso fosse caduta in mano britannica. E, incredibilmente (e questo dimostra quanto pessime fossero le relazioni tra gli alleati), gli inglesi lo accordarono per paura che la Russia potesse altrimenti negoziare una pace separata con la Germania! Pochi giorni dopo aver fatto questa promessa alla Russia, le navi da guerra britanniche aprirono il fuoco sui forti dei Dardanelli. Abbiamo scelto di concedere al giocatore AP nella migliore delle ipotesi solo un modesto grado di successo temporaneo nel contesto del gioco, poiché non servirebbe a nulla ai giocatori porre fine alla guerra in questo teatro sulla base del gioco di una carta. Ipotizziamo, tuttavia, che il successo navale avrebbe convinto Kitchener ad assegnare più potere terrestre al teatro nel tentativo di controllare la costa che porta a Costantinopoli, nonché di sorvegliare la rotta marittima. Pertanto, la ricompensa del Giocatore AP è costituita da diverse divisioni britanniche d'élite: una possibilità puramente congetturale, ma che il Giocatore AP apprezzerà a lungo termine. L'importanza di Costantinopoli per i russi è riconosciuta in termini di gioco dal fatto che la Rivoluzione Russa non può verificarsi o avanzare se la Russia controlla Costantinopoli, dando così al giocatore AP l'incentivo a utilizzare unità britanniche, ANZAC e francesi per aiutare i russi a catturare Costantinopoli.

AP#14 KITCHENER

Il comandante militare più influente della Gran Bretagna, Kitchener, era consigliere generale in Egitto ed era esperto negli affari del Vicino Oriente. Era stato anche al comando in India e aveva attuato con successo un'importante riforma dell'esercito indiano. Fu anche l'uomo che contribuì in larga misura a vincere la guerra boera, a volte con mezzi discutibili. Durante una visita in Gran Bretagna nell'agosto 1914, fu nominato ministro della Guerra due giorni dopo che la Germania dichiarò guerra alla Francia. Veniva nuovamente considerato il potenziale salvatore della sua nazione.

A suo merito, Kitchener era un astuto pensatore militare disposto ad affrontare direttamente la saggezza convenzionale del suo tempo. Con questo spirito informò immediatamente il governo britannico che la guerra avrebbe richiesto un esercito di milioni e sarebbe durata almeno tre anni. (Questo è stato detto in un momento in cui tutti gli altri pensavano che le truppe sarebbero tornate a casa entro Natale!) Era anche fermamente convinto che l'attenzione della Gran Bretagna dovesse essere concentrata sulla Francia e sul mantenimento della Russia armata e in guerra come aiuto alla Francia. Prese quindi l'iniziativa di aiutare i russi nell'acquisto di armamenti e munizioni all'estero. Ciò equivaleva a far sì che la Gran Bretagna armasse un rivale di lunga data, secondo solo alla Germania. Nella mente di Kitchener, l'unico vero obiettivo militare nel Vicino Oriente era mantenere aperto il Canale di Suez in modo che le truppe indiane, australiane e neozelandesi potessero raggiungere la Francia nel più breve tempo possibile. Tuttavia, se l'esercito indiano avesse voluto salvaguardare l'approvvigionamento petrolifero della Royal Navy in Arabistan, questo avrebbe dovuto essere consentito (su piccola scala).

Iniziò immediatamente a riorganizzare quasi tutto e iniziò a costruire il suo nuovo esercito, che sperava di tenere in gran parte di riserva finché Francia e Russia non avessero sconfitto i tedeschi fino alla quasi sottomissione. Allora la Gran Bretagna sarebbe emersa per dominare l'ordine del dopoguerra. Le sue idee erano così rivoluzionarie, la sua sfiducia nei confronti dei politici così profonda e la sua incapacità di parlare ai politici in modo chiaro e persuasivo, portarono molti a considerarlo eccentrico, incompetente, ecc. Annegò nel 1916 mentre era in viaggio verso la Russia quando la sua nave colpì una mina tedesca. Svolse un ruolo decisivo nel portare la potenza militare della Russia al suo apice nel 1916.

AP#15 GURKHAS

I Gurkha provengono dal Nepal e hanno una lunga tradizione di essere alcuni dei combattenti d'élite più feroci degli eserciti britannico e indiano coloniale. Un ufficiale britannico che prestò servizio con loro durante la prima guerra mondiale scrisse: "Senza lamentarti sopporti la fame, la sete e le ferite; e alla fine le tue linee incrollabili scompaiono nel fumo e nell'ira della battaglia. Il più coraggioso dei coraggiosi, il più generoso dei generosi, non ha mai avuto amici più fedeli di te."

AP#16 RIVOLTA ARABA

Quasi subito dopo lo scoppio della guerra, fu dichiarata la jihad. Gli inglesi si misero al lavoro per fare di un arabo il nuovo califfo. Per molti anni il sultano ottomano era stato il califfo, il successore o il rappresentante del fondatore dell'Islam. Gli inglesi sostenevano che, poiché i luoghi più sacri dell'Islam erano in Arabia (non in Turchia) e poiché l'Islam aveva avuto origine in Arabia (non in Turchia), il califfo avrebbe dovuto essere un arabo (non un turco). E se questo cambiamento fosse stato effettuato con il sostegno britannico, si sperava che avrebbe rafforzato l'Impero britannico, che a quel tempo conteneva la maggioranza della popolazione musulmana del mondo. In primo luogo, gli inglesi lanciarono una campagna di propaganda che prometteva agli arabi che, se si fossero sollevati contro i loro padroni ottomani, la Gran Bretagna avrebbe garantito la loro indipendenza nel dopoguerra. Gli sforzi britannici si concentrarono soprattutto su Hussein ibn Ali, il leader tribale che governò l'Hejaz per conto degli Ottomani. Saddam Hussein era sia sceriffo che emiro della Mecca, discendente di Maometto. Durante i primi anni di guerra, Hussein, ben consapevole che i Giovani Turchi intendevano deporlo alla prima occasione, giocò un delicato gioco cercando di bilanciare la sua lealtà verso i turchi e esplorando silenziosamente la sua nuova amicizia con gli inglesi, che avevano promesso che avrebbe potuto mantenere e aumentare la sua autorità, diventando califfo e probabilmente sovrano di tutta l'Arabia. Durante questo primo periodo, Saddam Hussein riuscì a tenere i turchi a debita distanza senza alienarli del tutto, mantenendo allo stesso tempo l'Arabia fuori dalla jihad turca. Nel giugno 1916 iniziò la rivolta araba, che portò alla perdita da parte degli ottomani dei santuari più sacri dell'Islam e alla marcia degli arabi verso Damasco sul fianco destro di Allenby, sotto la guida di Feisal, Lawrence e Jafar Pasha. La guerra per l'Hejaz fu inoltre deliberatamente progettata

per drenare le risorse turche, senza mai conquistare completamente la regione, al fine di garantire che fosse necessario un flusso costante di sostituti turchi.

AP#17 SOLIDARIETA' TRA ALLEATI

IMPORTANTE: *Se il BR-GR CND (Corpo di Difesa Nazionale) entra a Salonicco neutrale, lo spazio diventa controllato da AP senza violare la neutralità greca.*

Le varie nazioni alleate iniziarono a condividere le responsabilità sui fronti lontani da casa, in segno di solidarietà. Pertanto, i russi inviarono due brigate in Francia e due in Grecia. Gli italiani inviarono anche una divisione di fanteria in Grecia nell'estate del 1916. (Presumibilmente, i russi in Francia furono responsabili dei sentimenti anticapitalisti che contribuirono a scatenare gli ammutinamenti dell'esercito francese).

La CND era composta da greci contrari al re Costantino e fedeli all'ex primo ministro Venizelos. Fondata nell'autunno del 1916, doveva molto agli inglesi e all'ex primo ministro greco Venizelos. Il re Costantino aveva licenziato Venizelos come rappresaglia per aver invitato gli alleati a sbarcare a Salonicco mentre la Grecia era ancora neutrale. Venizelos istituì quindi un governo greco alternativo e un proprio esercito (il CND) a Salonicco sotto la protezione degli alleati.

AP#18 LAWRENCE

Lawrence of Arabia is surely legendary, evolving from a somewhat obscure military intelligence clerk in Cairo to the giant of the Arab Revolt. He joined with Prince Feisal in 1916 and led the capture of Aqaba in 1917, gaining a port which allowed the British to equip an actual Arab army (the Arab Northern Army). Lawrence remained with the desert tribesman, leading them in raids against the Turkish railroads and helping to guard Allenby's right flank in his march to Damascus.

AP#18 LAWRENCE

Lawrence d'Arabia è sicuramente leggendario, evolvendosi da un oscuro impiegato dell'intelligence militare del Cairo al gigante della rivolta araba. Si unì al principe Feisal nel 1916 e guidò la cattura di Aqaba nel 1917, ottenendo un porto che permise agli inglesi di equipaggiare un vero e proprio esercito arabo (l'Esercito arabo del Nord). Lawrence rimase con gli uomini della tribù del deserto, guidandoli nelle incursioni contro le ferrovie turche e aiutando a proteggere il fianco destro di Allenby nella sua marcia verso Damasco.

AP#19 MURRAY PRENDE IL COMANDO

Murray ricevette il comando del corpo di spedizione egiziano nel gennaio 1916. Riorganizzò le truppe sotto il suo comando e iniziò l'avanzata attraverso il Sinai verso le doppie porte della Palestina: Gaza e Beersheba. Spinse due volte i suoi uomini contro la rocca di Gaza, perdendo entrambe le volte. La sua impresa principale, tuttavia, fu la costruzione della ferrovia e dell'oleodotto attraverso il Sinai che portarono rifornimenti e acqua alle sue truppe. Senza i suoi sforzi, Allenby non sarebbe stato in grado di avanzare così rapidamente dopo aver preso il comando.

AP#20 AUTOBLINDE

All'inizio della guerra erano disponibili autoblinde che operavano in gruppi come carri armati leggeri o cavalleria molto pesante. Ironicamente, erano principalmente sotto il controllo della Royal Navy, con una brigata a guardia dell'Egitto occidentale (navi terrestri davvero!). Giocarono un ruolo importante nella soppressione dei Senussi e fecero la loro comparsa anche in Romania (dopo aver viaggiato molto per arrivare lì)! Inizialmente erano equipaggiate con una mitragliatrice montata, ma più tardi durante la guerra erano dotate di due mitragliatrici o addirittura di un piccolo cannone.

AP#21 NESSUN PRIGIONIERO

Una volta che un giocatore usa questa carta, questa viene passata al suo avversario, che la tiene scoperta sul tavolo di fronte a lui, pronta per essere utilizzata come CC. Mentre è sul tavolo, non ha alcun effetto e non conta nel numero di carte che può tenere in mano. Quando il giocatore desidera utilizzare la carta, ne annuncia l'utilizzo e la passa immediatamente al suo avversario, che potrà poi ripetere questo procedimento in un altro combattimento.

I massacri non erano sconosciuti durante la Grande Guerra, anche sotto la guida di Lawrence, i cui soldati arabi (su suo ordine) non fecero prigionieri mentre davano la caccia a una colonna ottomana in ritirata. Secondo quanto riferito, ciò è stato fatto per vendetta per le atrocità ottomane nel villaggio di Tafas. Di questo evento Lawrence scrive: "In una follia nata dall'orrore di Tafas, abbiamo ucciso e ucciso, anche soffiando in testa ai caduti e agli animali; come se la loro morte e il loro sangue potessero placare la nostra agonia".

AP#22 L'INVASIONE DI KITCHENER

RICORDATE: *Non è necessario utilizzare questa carta per invadere Gallipoli. Il segnalino di Testa di Ponte può essere posto su qualsiasi Testa di Ponte sulla mappa (eccetto le Teste di Ponte al largo di Cipro prima del gioco del Colpo di Stato Egiziano). Le unità ricevute non devono necessariamente essere poste sul segnalino di Testa di Ponte piazzato da questo evento, ma possono essere piazzate in qualsiasi spazio vuoto con un segnalino di Testa di Ponte. In alternativa, può essere usata come carta Rinforzo BR, le unità vengono piazzate secondo le normali regole dei rinforzi, anche dopo aver giocato la Guerra Sottomarina Senza Limiti.*

Dapprima riluttante a sostenere le invasioni di Gallipoli, Kitchener alla fine si recò nell'Egeo per assistere di persona agli eventi. Fu convinto a deviare ulteriori truppe dal fronte occidentale e tentare un altro sbarco, più a monte della penisola di Gallipoli, nella baia di Suvla. Si trattava di una considerevole deviazione di forze, che gli inglesi speravano avrebbe aggirato i turchi, sbloccato lo stallo e avviato un'avanzata su Costantinopoli (almeno via mare). Sotto la guida discontinua del suo anziano comandante, tuttavia, l'invasione non riuscì a fare alcun reale progresso dopo lo sbarco iniziale, nonostante la leggera opposizione, quasi come se il comandante del IX Corpo stesse aspettando l'arrivo dei rinforzi turchi. E lo fecero, sotto il comando di Kemal, che sarebbe emerso come il più grande comandante turco nella guerra. Questo fu un perfetto esempio di come gli inglesi abbiano investito di una leadership inadeguata nella campagna di Gallipoli – e i turchi abbiano fatto il contrario. Nessun reale progresso da Suvla fu mai fatto.

AP#23 IL GRANDUCA A TIFLIS

L'unità di cavalleria extra che può essere mandata con SR a Enzeli deve seguire le normali regole SR.

Dopo che lo zar prese il comando della Russia vera e propria, l'ex comandante degli eserciti russi (il granduca Nicola, zio dello zar) fu inviato a prendere il comando generale in Caucaso, fornendo una supervisione di cui il vittorioso generale Yudenich non aveva bisogno. L'arrivo del Granduca, tuttavia, provocò un'avanzata russa in Persia sotto la guida del generale Baratov. Il generale Yudenich si oppose alla spedizione, ma il Granduca prevalse. (Non si sa se le obiezioni di Yudenich fossero basate sulla deviazione di risorse dal Caucaso o sul desiderio di onorare la neutralità persiana.)

AP#24 RITORNANO I SERBI!

La disputa dell'impero austro-ungarico per l'esistenza della Serbia diede in larga misura il via alla guerra mondiale. Per oltre un anno i serbi si difesero valorosamente e con successo. Tuttavia, nel 1915, il paese fu devastato dal tifo e l'esercito fu molto indebolito. Nell'autunno del 1915, i tedeschi aiutarono gli austro-ungarici a mandare in esilio l'esercito serbo: circa 200.000 soldati furono evacuati attraverso l'Albania verso l'isola di Corfù. Lì, i serbi si riposarono e ricostruirono rapidamente le loro forze, con l'assistenza degli alleati. Alla fine, gli eserciti serbi furono portati in Grecia e iniziarono una lunga offensiva che gradualmente spinse completamente fuori della Serbia le forze delle CP. Pronti a invadere l'Austria-Ungheria, con il sostegno francese e britannico, la vendetta dei serbi fu fermata dall'armistizio del 1918.

AP#25 RINFORZI RUSSI

Il V Corpo del Caucaso fu creato in parte come minaccia: in teoria era previsto che arrivasse via mare e catturasse i forti turchi sul Bosforo, fuori Costantinopoli. Con sede a Odessa, il corpo era davvero incapace di compiere la sua missione e fu presto inviato aappare i buchi aperti nelle linee russe dall'offensiva delle CP a Gorlice-Tarnow.

AP#26 RINFORZI DELL'ESERCITO INDIANO

Il Corpo del Tigri rappresentò un significativo miglioramento della capacità offensiva sotto la guida del generale Nixon, che tuttavia non riuscì a salvare le unità anglo-indiane assediato a Kut. Il 2° Corpo d'Armata Indiano non si unì mai in un'unità coerente sul campo di battaglia. Le sue unità componenti erano sparse per servizio in una varietà di luoghi. La più famosa delle sue divisioni (la 6a divisione [Poona]) fu assediata a Kut e catturata. Alla fine, quasi 600.000 soldati dell'esercito indiano prestarono servizio in Mesopotamia, con altri 100.000 inviati in Egitto. Combatterono valorosamente e bene per l'Impero.

AP#27 LASCIATE I FRANCESI SI DISSANGUINO (Ipotetica)

Beh, non del tutto ipotetica. L'idea è stata sicuramente discussa a Londra. Lasciamo che siano i francesi a combattere. Manteniamo intatto l'esercito britannico. Questa era l'inclinazione di Kitchener, con una visione a lungo termine di una guerra di tre o quattro anni e il desiderio di plasmare la pace successiva avendo un grande e intatto esercito britannico a dettare i termini. Come parte di questa discussione, fu suggerito che alcune ulteriori divisioni britanniche fossero dirottate nel Vicino Oriente. Avere attuato questa politica avrebbe certamente danneggiato le relazioni inglesi con i francesi (quindi la penalità di +1 VP). In realtà i francesi cominciarono a sospettare che la politica britannica stesse andando nella direzione descritta. Pertanto, Parigi insistette più o meno su un'azione britannica immediata e sanguinosa, altrimenti la Francia avrebbe preso in considerazione una pace separata con la Germania. E gli inglesi obbedirono, realizzando la profezia di Kitchener di perdite enormi e inutili. È interessante notare i tassi comparativi di mortalità in combattimento. Secondo la breve storia Osprey del fronte orientale di Geoffrey Jukes, la Francia perse il doppio della percentuale della sua popolazione rispetto alla Gran Bretagna: 1 cittadino francese su 28 morì in combattimento, rispetto a 1 britannico su 57 (vedi pag. 90). Questo rapporto è vero in numeri assoluti: 1.359.000 contro 658.000. Ciò non dimostra affatto una politica britannica volta a raggiungere questo scopo, ma illustra perché i francesi a volte sentivano di sopportare il peso maggiore dei combattimenti.

AP#28 MAUDE

La 15° Div Fant IN non appare magicamente nello spazio AP dell'attaccante. Viene posizionata secondo le normali regole di piazzamento. Quindi, se gli attaccanti sono in un porto, la 15° IN può essere piazzata lì se il raggruppamento lo consente, essendo utilizzata nel combattimento corrente. Per esempio, se gli attaccanti fossero a Bassora (e Fao fosse controllato), la 15° potrebbe essere portata a Bassora ed usato durante questo combattimento (soggetto ai normali limiti al raggruppamento).

Maude, che era stato comandante di divisione nella baia di Suvla, vicino a Gallipoli, fu inviato in Mesopotamia con la sua divisione (la 13ª BR) nel marzo 1916. Lì gli fu assegnato il comando del Corpo del Tigri poco dopo la caduta di Kut (aprile 1916) e gli venne affidato il comando del teatro un mese dopo. Il capo di stato maggiore imperiale, Robertson, ordinò a Maude di stare fermo e di non avanzare. A dicembre, tuttavia, dopo aver riorganizzato e rafforzato le sue forze, Maude lanciò un attacco a Kut e gradualmente procedette verso nord per catturare Baghdad nel marzo 1917. I suoi metodi incrementali e l'attenzione alla logistica (inclusa la costruzione di ferrovie leggere) riscattarono le fortune britanniche nel teatro completamente e impedì ai turchi di consolidare i loro sforzi in Persia. Questa carta rappresenta il colpo inaspettato aggiunto dagli sforzi logistici di Maude, così come le sue capacità di comando.

AP#29 ROMANIA

Se la Romania viene giocata dopo Yildirim, e se il HQ Falkenhayn è ancora in gioco, il giocatore delle CP può (a sua scelta) ottenere immediatamente un SR gratuito per porre Falkenhayn in qualsiasi spazio o regione controllata dalle CP adiacente alla Romania (se una linea di rifornimento può essere tracciato dallo spazio attuale di Falkenhayn a quello nuovo). Se Falkenhayn è stato eliminato prima del gioco della Romania, il suo HQ non riappare. Vedi Yildirim sopra.

La Romania, importante per entrambe le parti a causa del suo grano e del petrolio (i 2 VP in questo gioco), era in realtà un enorme ostacolo per le Potenze Alleate. L'esercito rumeno era gravemente sottoqualificato: una forza più per le parate che per la battaglia. Tuttavia, i rumeni avevano grandi speranze di strappare la Transilvania all'impero austro-ungarico. Dichiarando guerra nell'agosto del 1916 (con grande sorpresa del Kaiser Guglielmo in preda al panico), le forze rumene attraversarono con entusiasmo le montagne verso la Transilvania. Tuttavia, i rumeni furono rapidamente respinti, con i rinforzi tedeschi che arrivarono rapidamente. A sud, le forze delle CP (in gran parte bulgare e turche) erano guidate dal generale Mackensen, forse il comandante tedesco più efficace sul fronte orientale, ex capo della famosa XI Armata. A ovest, le forze delle CP (per lo più tedesche) erano guidate dallo stesso Falkenhayn, ormai caduto in disgrazia e non più comandante generale degli eserciti tedeschi. Le forze rumene si ritirarono rapidamente prima di questo doppio assalto. In ottobre le forze di Mackensen erano a Costanza e un mese dopo i rumeni evacuarono Bucarest senza difenderla. I russi, determinati a mantenere in guerra il loro alleato – e ansiosi di impedire ai tedeschi di raggiungere un nuovo tratto di frontiera russa – dirottaron un numero significativo di unità in Romania, unità di cui c'era estremo bisogno più a nord (e che sarebbero state molto utili a Brusilov per rafforzare la sua offensiva del 1916, che non riuscì ad ottenere un pieno successo in parte a causa di questa deviazione). Le forze russe non salvarono la Romania, ma aiutarono i rumeni a mantenere la parte settentrionale del loro paese (fuori mappa nel nostro gioco) e a tenere i tedeschi lontani da Odessa.

AP#30 L'INVASIONE DI GALLIPOLI

RICORDATE: *Non è necessario utilizzare questa carta per invadere la mappa Gallipoli. Può essere utilizzata per posizionare truppe su qualsiasi Isola Base sulla mappa e per invadere attraverso qualsiasi spazio Testa di Ponte. Oppure può essere usata come carta Rinforzo BR, le unità vengono piazzate secondo le normali regole di rinforzo, anche dopo aver giocato la Guerra Sottomarina Senza Limiti.*

Kitchener inizialmente si oppose al piano di Churchill di forzare il passaggio dei Dardanelli attraverso la sola potenza navale e si oppose anche all'idea di inviare l'esercito britannico in aiuto. Tuttavia, alla fine acconsentì, accettando nel febbraio 1915 di inviare la 29ª divisione in aiuto della Royal Navy, l'unica unità regolare dell'esercito britannico nel teatro. Dirottò anche le forze ANZAC in arrivo (destinate al fronte occidentale) a Gallipoli. Alcune divisioni francesi furono aggiunte per una buona dimostrazione di solidarietà alleata (e forse per garantire che gli inglesi non controllassero da soli Costantinopoli). Sembra che abbia preso questa decisione con gli occhi ben aperti, poiché poco dopo disse: "Le conseguenze di una sconfitta in Oriente sarebbero molto gravi. Non si può tornare indietro". L'invasione iniziò nell'aprile 1915 con un'offensiva diversiva francese nell'area di Kum Kale a sud dei Dardanelli, mentre i veri attacchi avvennero a Helles e Gaba Tepe (ANZAC Cove). I francesi si unirono rapidamente agli sforzi a Helles. Gli sbarchi non andarono bene, nonostante la resistenza turca relativamente debole. Gli Alleati quasi riuscirono a sfondare in un punto, ma Kemal fece precipitare la sua unità nella breccia (il suo famoso discorso "Ti ordino di morire!") - e il dado era tratto. Nei mesi successivi furono compiuti pochi o nessun progresso e in dicembre le forze alleate sulla penisola furono completamente evacuate. In parte ciò era dovuto all'aumento dell'attività dei sottomarini tedeschi, in parte al collasso della Serbia e all'imminente arrivo dell'artiglieria pesante delle CP attraverso il collegamento ferroviario serbo-bulgaro, in parte alla consapevolezza che queste unità AP erano necessarie altrove in Grecia o in Francia. L'evacuazione fu condotta con grande cura e grande successo, poiché i turchi furono ampiamente ingannati riguardo alle intenzioni britanniche. Il nuovo comandante britannico incaricato di supervisionare l'evacuazione, tuttavia, incontrò enormi critiche da parte di un critico. Di lui Churchill scrisse: "Venne, Vide, Capitò".

AP#31 OFFENSIVA INVERNALE RUSSA

NOTA: *Un forte TU che è già assediato NON viene automaticamente distrutto da questa carta. Solo i forti attaccati e occupati da Avanzata Dopo il Combattimento in questo turno vengono automaticamente distrutti. Questa è una carta importante. Usatela saggiamente.*

Nel febbraio 1916, il generale Yudenich lanciò un'offensiva russa a sorpresa tra le montagne e le nevi del Caucaso, mirata in gran parte a catturare la fortezza turca di Erzerum. Gli inglesi avevano appena evacuato Gallipoli e i turchi non avevano ancora ridistribuito le loro forze da lì per affrontare la minaccia russa. Invece, i turchi erano in gran parte preoccupati per la distruzione della piccola forza britannica assediata a Kut in Mesopotamia. Yudenich accumulò rifornimenti e attrezzature invernali e poi progettò di infiltrarsi e aggirare le posizioni fortificate turche a Erzerum. Morgan Price, l'osservatore militare britannico presso l'esercito di Yudenich, riferì:

“È interessante notare che questo era lo stesso tipo di piano adottato da Enver Pasha, quando attaccò i russi appena dodici mesi prima [e fu gravemente sconfitto]. . . . Il piano [di Enver] alla fine fallì, perché non poteva garantire i rifornimenti alle sue forze avanzate nel paese che avevano occupato. Ma i russi ebbero un successo brillante, perché avevano prestato la necessaria attenzione alle strade e ai trasporti per la loro avanzata principale lungo la pianura di Passan”. Questa carta rappresenta quindi sia gli stratagemmi logistici che quelli operativi necessari per spostare un grande esercito in sicurezza in inverno contro posizioni nemiche fortificate, annullando di fatto quelle fortificazioni. Interessante è anche la conclusione del rapporto di Price: “La presa della grande fortezza [Erzerum], fino ad allora considerata inespugnabile, provocò un brivido in tutto il continente. . . . A quel tempo il prestigio militare russo in Oriente era caduto molto in basso. . . . L'avanzata di Enver Pasha nel Caucaso nel dicembre 1914. Ma la spedizione dei Dardanelli aveva dato ai turchi qualcos'altro a cui pensare oltre alla conquista del Caucaso, e aveva così concesso ai russi la tregua necessaria per prepararsi all'attacco a Erzerum che a sua volta salvò gli inglesi da essere cacciati completamente dalla Mesopotamia. “La cattura di Erzerum fu il primo grande successo ottenuto dagli Alleati in Asia. Potrebbe essere considerato il punto di svolta della guerra in Oriente”.

AP#32 RIVOLTA ARMENA

Questa carta rappresenta sia la storica rivolta armata di Van che i disordini generali delle popolazioni armene in parte dovuti alle politiche del pan-turchismo. Se il giocatore delle CP non gioca mai il Pan-Turchismo, la Rivolta Armena non può avvenire. Ciò farà risparmiare al giocatore CP un VP, ma costerà un punto Jihad, punti Stato di Guerra e nuove unità. È una scelta difficile da fare. Non importa quanto duramente il giocatore CP cerchi di evitare il Pan-Turchismo, la continua tentazione di giocarlo di solito diventa insopportabile: si ritroverà ad assecondare le masse, raccogliendo i benefici politici e militari a breve termine, e poi pagando i costi a lungo termine!

Gli effetti militari della carta possono essere trascurabili o sostanziali, a seconda di quanto saggiamente il giocatore AP la usa. Gli eventi legati alla rivolta armena sono controversi e non è questa la sede per risolvere tale controversia. Tuttavia, un breve profilo degli eventi esporrà alcuni fatti fondamentali. C'erano armeni che operavano all'interno dell'esercito russo (poiché molti armeni risiedevano entro i confini della Russia). Ci sono state anche segnalazioni secondo cui i russi stavano inviando armi agli armeni all'interno dell'impero ottomano. Le politiche di Pan-Turchismo di Enver miravano in parte a sopprimere le culture e l'influenza delle popolazioni non turche all'interno dell'Impero, e ci sono state segnalazioni secondo cui la popolazione armena era stata particolarmente presa di mira per la fusione o la soppressione. È stato anche riferito che i turchi temevano una rivolta armena alle loro spalle, poiché ciò avrebbe minacciato le già vulnerabili linee di rifornimento turche. Qualunque sia la causa, ci fu una rivolta armata degli armeni a Van, che causò notevoli disagi ai turchi. Dopo aver conquistato Van, i turchi iniziarono a trasferire massicce porzioni della popolazione armena in altre aree dell'Impero. Si dice che siano avvenute numerose esecuzioni. Molti di coloro che sono stati trasferiti sono morti nelle loro nuove case o durante il viaggio. Molti hanno accusato i turchi di atrocità deliberate, ma i turchi lo hanno negato. Le notizie di un genocidio armeno circolarono rapidamente in Occidente. Ciò si trasformò rapidamente in una campagna di propaganda anti-turca che rivalleggiava con la campagna anti-tedesca dello “stupro del Belgio”. Quindi, il premio VP per aver giocato la Rivolta Armena.

AP#33 COALIZIONE ASQUITH/ LLOYD GEORGE

Asquith era Primo Ministro della Gran Bretagna quando scoppiò la guerra, ma fu presto accusato di aver fatto troppo poco per portare avanti la guerra e porle rapidamente fine. La carenza di munizioni del 1915 – il rapido ritiro delle scorte, in particolare di proiettili di artiglieria – fu un fattore chiave in tutto ciò. Per preservare il suo potere, Asquith formò un governo di coalizione con l'opposizione, con il focoso Lloyd George come nuovo Ministro delle Munizioni incaricato di risolvere la crisi delle munizioni. Questo era un ruolo pieno di pericoli (se avesse fallito), ma comprendeva anche un grande potenziale di ricompensa (se avesse avuto successo). Lloyd George riuscì, sia operando quasi come co-primo ministro, sia resolvendo la crisi delle munizioni. Nel dicembre 1916 spodestò Asquith dalla carica di Primo Ministro.

AP#34 L'INVASIONE DI SALONICCO

RICORDATE: *Non è necessario utilizzare questa carta per sbarcare in Grecia. Può essere utilizzata per posizionare truppe su qualsiasi Base su Isola della mappa e per invadere attraverso qualsiasi spazio Testa di Ponte. Oppure può essere usata come carta Rinforzo BR, le unità vengono piazzate secondo le normali regole sui rinforzi, anche dopo aver giocato Guerra Sottomarina Senza Limiti.*

Dopo molte azioni militari mal pianificate da parte dell'Austria-Ungheria nel 1914 e all'inizio del 1915, che includevano una breve invasione serba dell'Austria-Ungheria, i tedeschi decisero finalmente di rimettere le cose a posto e guidarono un'invasione delle CP della Serbia, inclusa l'entrata in guerra della Bulgaria contro i serbi, nell'ottobre 1915. I francesi volevano rispondere immediatamente inviando truppe in aiuto della Serbia. Francesi e russi fecero pressioni sui loro amici britannici affinché venissero e facessero lo stesso (molto contro la volontà degli inglesi, ma per solidarietà agli alleati arrivarono anch'essi). I primi sbarchi franco-britannici a Salonicco furono autorizzati dal primo ministro greco Venizelos, che era favorevole alle AP (e che fu immediatamente licenziato dal re greco Costantino per aver concesso questo permesso). Il corpo di spedizione franco-britannico iniziale era piccolo e composto da unità ritirate dall'esperimento fallito di Gallipoli. Questi sforzi iniziali ottennero ben poco: la Serbia cadde e le forze franco-britanniche si ritrovarono intrappolate a Salonicco. Fortificare la zona di Salonicco divenne la massima priorità e fu soprannominata scherzosamente “La gabbia per gli uccelli”. I tedeschi lo definivano il più grande campo di prigionia del mondo. A poco a poco, tuttavia, con l'arrivo di più truppe, soprattutto dopo che gli inglesi conclusero il fiasco di Gallipoli, la forza AP a Salonicco crebbe in potenza e potenziale. Ciò era particolarmente vero dopo che i serbi ricostruirono i loro eserciti. Lloyd George vedeva questo debole ventre balcanico come un

fronte chiave nella guerra e, una volta diventato Primo Ministro, furono compiuti enormi sforzi sul fronte di Salonicco, compreso un Esercito d'Oriente guidato dai francesi. Alla fine, questa forza di Salonicco (comprese le truppe greche, francesi e russe) divenne così consistente da fare breccia sul fianco meridionale delle CP, far uscire la Bulgaria dalla guerra, liberare la Serbia ed essere pronti a marciare su Costantinopoli e Vienna. Pochi giorni dopo questi eventi, i tedeschi chiesero la pace, portando alcuni a concludere che Lloyd George aveva ragione: i Balcani erano il modo per aggirare con successo la Germania, cosa che non avrebbe mai potuto essere fatta sul fronte occidentale.

AP#35 RINFORZI BRITANNICI

La Dunsterforce era un'unità motorizzata d'élite che gli inglesi costruirono a Baghdad e inviarono in Persia durante il periodo del collasso russo. La Dunsterforce (dal nome del suo comandante, Lionel Dunsterville) fu inviata via mare a Baku nel tentativo di impedire l'accesso turco ai giacimenti petroliferi di Baku e in parte per prevenire ulteriori atrocità. Gli inglesi erano anche interessati a rovesciare il soviet comunista che allora governava la città. L'escursione a Baku fallì, ma la Dunsterforce fece molto per contribuire a stabilire il dominio britannico nella Persia del dopoguerra. I Fucilieri della Persia Meridionale erano una forza con equipaggio persiano istituita dalla Gran Bretagna a Shiraz, in parte per sostituire la screditata gendarmeria persiana, che era stata guidata da ufficiali svedesi filo-CP. L'unità fece poco, ma sconfisse comunque la tribù Qashqai.

AP#36 RINFORZI INDIANI

Le unità dell'Esercito Indiano continuarono ad arrivare nella regione nel prosieguo della guerra.

AP#37 RINFORZI RUSSI

During 1916, the Russian war economy began to pick up steam, allowing new divisions to be equipped even in the backwaters of Caucaso.

AP#38 ROYAL FLYING CORPS

La potenza aerea britannica all'inizio della guerra era quasi inesistente. Gli aviatori turchi e tedeschi avevano il dominio dei cieli. Ciò si tradusse in una scarsa ricognizione britannica, che a volte provocò sorprese e portò al disastro, come le sconfitte a Ctesifonte e Kut. Col tempo, però, gli sforzi britannici aumentarono, determinando la superiorità aerea dell'AP. Una volta che ciò accadde, furono i turchi e i tedeschi a dover fare affidamento su una ricognizione scarsa o inesistente, combattendo alla cieca. Allenby sfruttò questa cecità, manipolando anche le opinioni delle CP con grande vantaggio, portando ad una svolta dopo l'altra in Palestina e Siria.

AP#39 CARRI ARMATI

I carri armati svolsero un ruolo molto marginale nel Vicino Oriente, essendo stati utilizzati con effetti limitati nelle battaglie sulla frontiera Gaza-Beersheba. La sabbia non era adatta ai macchinari e il caldo letteralmente cuoceva gli equipaggi. Questi due fattori fecero sì che il carro armato non avrebbe mai goduto nel Vicino Oriente del successo ottenuto sul fronte occidentale.

AP#40 PORTO SU ACQUE CALDE (Ipotesi)

Si ipotizzava attivamente che l'obiettivo principale della Russia nella guerra sul fronte ottomano, soprattutto in Persia, fosse l'accesso a un porto su acque calde. Secondo quanto riferito, la Russia cercò un porto sul Golfo Persico o sull'Oceano Indiano come contrappeso alla Gran Bretagna. Certamente, per lunghi anni la Russia aveva cercato il controllo di Costantinopoli, anche per assicurarsi uno sbocco dal Mar Nero. Questa carta premia il giocatore AP per aver raggiunto questo importante obiettivo, che immaginiamo fosse di così grande importanza che avrebbe potuto rinviare la Rivoluzione Russa, almeno per un certo periodo, se non indefinitamente. Lo zar, in quanto nuovo signore dell'antica Bisanzio e difensore del cristianesimo ortodosso, avrebbe ricevuto un enorme aumento di popolarità e avrebbe ricevuto molto in termini di rifornimenti britannici e americani.

AP#41 DICHIARAZIONE DI BALFOUR

Questa breve dichiarazione, rilasciata dal ministro degli Esteri britannico Arthur James Balfour nel novembre 1917, affermava l'intenzione della Gran Bretagna di sostenere la creazione di una patria ebraica in Palestina. Si legge quanto segue: "Il governo di Sua Maestà vede con favore l'istituzione in Palestina di un focolare nazionale per il popolo ebraico, e farà tutto il possibile per facilitare il raggiungimento di questo obiettivo, restando chiaramente inteso che non sarà fatto nulla che possa pregiudicare i diritti civili e religiosi delle comunità non ebraiche esistenti in Palestina, o i diritti e lo status politico di cui godono gli ebrei in qualsiasi altro paese".

AP#42 "A GERUSALEMME PER NATALE"

Notate che la cattura di Gerusalemme con questa carta risulterebbe in uno spostamento di -3 VP e -1 punto Jihad. Questo potrebbe essere estremamente importante...una vera svolta nel gioco. Tuttavia, la carta rappresenta anche un impegno politico. Il fallimento si traduce nell'umiliazione pubblica e nella perdita di prestigio nazionale. Non è quindi una scommessa da prendere alla leggera. Da notare che il giocatore è libero di scegliere una località diversa da Gerusalemme per la sua dichiarazione politica.

Nel 1917, Lloyd George (che ora era Primo Ministro) chiese ad Allenby di conquistare Gerusalemme entro Natale, cosa che fece. Allenby entrò pacificamente in città a piedi, senza sparare un colpo, il 9 dicembre 1917. Un osservatore tedesco scrisse nel rapporto ufficiale quanto segue: "Il significato morale di questo evento fu persino maggiore della sua importanza militare".

È interessante notare quanto segue dal documento ufficiale di Allenby: "La Moschea di Omar e l'area circostante sono state poste sotto il controllo musulmano, e un cordone militare di ufficiali e soldati maomettani [dell'esercito indiano] è stato stabilito attorno alla moschea. "Sono stati emessi ordini secondo cui nessun non musulmano deve passare all'interno del cordone senza il permesso del governatore militare e del musulmano in carica."

AP#43 RINFORZI RUSSI

Notate che entrambi i corpi vanno nella casella delle Risorse di Corpo.

Verso la fine della guerra, i russi riunirono alcune unità disperate nel nord della Persia, vicino a Ruwandiz, in un vero e proprio corpo. Allo stesso modo, convertirono le unità di Baratov in un corpo di cavalleria. Furono costruiti troppo tardi per dare un reale contributo prima della rivoluzione, ma se le truppe non si fossero allontanate, le unità erano pronte a piombare su Mosul e Baghdad, ponendo di fatto fine alle speranze britanniche di dominare l'Iraq nel dopoguerra: il Grande Gioco ancora in corso.

AP#44 BALCANI STANCHI DELLA GUERRA

La Bulgaria era entrata in guerra in parte per vendicarsi dei suoi alleati nella guerra dei Balcani del 1912-1913, che secondo lei l'avevano pugnalata alle spalle. Così, ha preso di mira la Serbia e, a quanto pare, sarebbe stata felice di marciare fino ad Atene se le fosse stato permesso. Fu anche soddisfatta nel contribuire alla distruzione della Romania. Tuttavia, mentre la guerra andava avanti all'infinito e non si concretizzavano reali guadagni, molti in Bulgaria, comprese le sue truppe al fronte, iniziarono a chiedersi se valesse la pena di continuare a sopportare le difficoltà. Nella stragrande maggioranza dei casi, la risposta fu no. I bulgari combatterono con straordinario valore nella guerra dei Balcani e nei primi anni della Grande Guerra, ma quando i serbi, gli inglesi e i francesi finalmente spinsero forte a Monastir e Doiran, i bulgari in gran parte si ritirarono e fuggirono. Il massacro durante la ritirata da Doiran fu enorme e le truppe bulgare furono annientate dai bombardamenti aerei sulla strada per Strumica. (Mi viene in mente il destino degli iracheni sulla strada dal Kuwait nel 20° secolo. I due eventi non sono dissimili.) I ripetuti sforzi delle unità e dei comandanti tedeschi per mantenere l'entusiasmo dei bulgari per la patria furono inutili.

AP#45 GRECIA

RICORDATE: *Se l'evento Re Costantino viene giocato immediatamente quando il giocatore AP gioca la Grecia, l'evento Grecia non ha alcun effetto: lo Stato di Guerra e i VP non cambiano (ma entrambe le carte contano comunque come Azioni). La carta Grecia non viene rimossa dal gioco, ma viene posta nel mazzo degli scarti AP, da dove può rientrare in gioco.*

Anche se l'alleanza della Grecia con l'Intesa (le potenze alleate) sembra, in retrospettiva, essere una certezza, all'epoca c'era una reale preoccupazione che la Grecia rimanesse neutrale o si unisse alle potenze centrali. Forse il re Costantino desiderava solo evitare l'ira tedesca nel presunto giorno della vittoria, ma sua moglie era la sorella del Kaiser, e questo pesava molto nella mente di molte persone. Il primo ministro del re, Venizelos, era ardentemente pro-Intesa. Fu lui a sostenere l'utilizzo britannico e francese del porto di Salonico nel tentativo di impedire la sconfitta serba. La cacciata di Venizelos da parte del re Costantino aumentò i sospetti britannici e francesi. Quando a ciò si aggiunse il "tradimento" greco nel cedere i propri forti di frontiera alla Bulgaria senza sparare molti colpi, l'Intesa ne ebbe abbastanza. Imposero un blocco alla Grecia, invasero Atene (e si ritirano rapidamente), inviarono Kitchener a castigare Costantino e imposero un governo semi-rivoluzionario a capo di Venizelos a Salonico. Alla fine, la Grecia si unì alla causa dell'Intesa, dopo che il re Costantino fu costretto ad abdicare nel giugno 1917. I soldati greci combatterono a fianco dei francesi e degli inglesi sul fronte di Salonico.

AP#46 DISERZIONE ARABA

Più avanti nel corso della guerra, soprattutto dopo la rivolta araba, molti arabi che combattevano per (o al fianco di) la causa ottomana iniziarono a disertare o a trattenersi durante la battaglia. Nella maggior parte dei casi questo non fu il risultato di codardia, ma della consapevolezza che gli Ottomani erano finiti e che non aveva senso combattere per un impero morente, soprattutto quando i nazionalisti arabi avevano il controllo dei luoghi santi dell'Islam e marciavano verso Damasco. Il fatto che gli inglesi avessero già "liberato" la Mesopotamia ha senza dubbio giocato un ruolo importante. Detto questo, molti arabi continuarono a combattere per la causa ottomana. Non si verificò una diserzione di massa, ma un deciso declino.

AP#47 RINFORZI INDIANI

Più tardi durante la guerra, l'esercito indiano organizzò un corpo aggiuntivo con cui avanzare verso Baghdad. L'introduzione di questa unità rappresentò il punto di svolta in Mesopotamia. Era guidato dal generale Marshall, che assunse il comando in Mesopotamia dopo la morte di Maude a Baghdad.

AP#48 STANCHEZZA TURCA DELLA GUERRA

Prima della fine della guerra, l'economia turca crollò. La riserva di manodopera era stata letteralmente prosciugata e non c'era altro che la leadership ottomana potesse fare, se non economizzare e riorganizzare le risorse rimanenti. Intere divisioni avrebbero avuto

solo 2.000 uomini, il 20% della loro forza normale. Nonostante ciò, gli Ottomani continuarono a combattere, innovando e perseverando, nonostante la stanchezza della nazione.

AP#49 CARICA DI CAVALLERIA IN MASSA

L'ultima grande carica di cavalleria della storia avvenne il 31 ottobre 1917, sotto la guida del generale Allenby e fu condotta principalmente dagli australiani del Desert Mounted Corps, presieduto dal generale australiano Chauvel. L'unità effettivamente coinvolta era la 4ª Brigata di Cavalleria Leggera. La cavalleria del Desert Mounted Corps continuò a svolgere un ruolo importante nello spezzare o ribaltare il fronte nemico, a volte caricando molto più avanti della fanteria di Allenby in quello che potrebbe essere visto come l'inizio di una guerra veramente mobile o addirittura di tattiche di blitzkrieg. La battaglia di Megiddo vide la cavalleria australiana sfondare e correre molto più avanti, arrivando a Damasco prima di chiunque altro. È principalmente quest'ultima azione che questa carta simula.

AP#50 SPINGERE FINO AL PUNTO DI ROTTURA

La capacità di Allenby di tirare fuori l'ultimo sforzo dai suoi uomini era ben nota. Era un leader ispiratore, ma anche uno che non sopportava volentieri gli sciocchi (o non li sopportava affatto). Era anche un comandante in prima linea, non uno che guidava comodamente dalle retrovie. In effetti, era così tanto in giro che i suoi uomini svilupparono un segnale per farsi sapere a vicenda che "Il toro è sciolto!" Ma dopo lo stile di comando dalle retrovie del generale Murray, l'effettivo interesse di Allenby per le sue truppe era rinfrescante. In cambio, aprirono il loro cuore per lui.

AP#51 LO STRATAGEMMA DEL TASCAPANE

Se l'unità delle CP in ritirata non ha altra scelta se non quella di sovraffollarsi al termine della sua ritirata, viene eliminata. Se è un Corpo, viene eliminato permanentemente secondo le normali regole OOS.

Lo "stratagemma del tascapane" è uno degli inganni più brillanti della guerra moderna. Pianificato ed eseguito dal capo dell'intelligence militare di Allenby (un uomo con l'improbabile nome di Meinertzhagen), il piano ingannò i turchi riguardo alla principale linea di attacco di Allenby, inducendoli a riequilibrare le loro forze, posizionandole esattamente dove Allenby non si trovava. Lo stesso "stratagemma della tascapane" consisteva nel fatto che Meinertzhagen cavalcasse verso le linee turche: si lasciò sparare, se ne andò accasciato sulla sella come se fosse ferito e lasciò cadere una borsa macchiata di sangue fresco di cavallo. Il tascapane conteneva oggetti personali di un ufficiale britannico (comprese lettere e denaro) e una serie di piani per le forze di Allenby. I turchi furono convinti dell'autenticità dei piani, in gran parte grazie all'eroismo e alle capacità di recitazione di Meinertzhagen, nonché il sangue fresco.

AP#52 MARCIA E CONTROMARCIA

Questa carta rappresenta un altro esempio della disinformazione praticata da Allenby. Fece marciare le sue truppe al caldo tutto il giorno verso gli accampamenti vicino al fiume Giordano, poi marciarono indietro verso ovest nell'oscurità, quindi ripeterono il processo il giorno successivo. Le spie turche riferirono che un enorme numero di truppe britanniche si spostavano verso est, e i comandanti turchi e tedeschi reagirono spostando anche le loro unità verso est. Ciò, ovviamente, indebolì l'estremità occidentale della linea, dove erano effettivamente concentrate le truppe di Allenby, consentendo ad Allenby di sfondare facilmente, soprattutto perché a ovest, vicino alla costa, gli inglesi potevano chiamare la Royal Navy per bombardamenti in supporto. Ciò dimostra anche gli effetti della perdita di superiorità aerea da parte del CP: la ricognizione aerea avrebbe facilmente mostrato loro l'illusione di Allenby.

AP#53 D'ESPEREY

La nomina del generale Sarraïl rappresentò un cambiamento nella politica francese e nell'impegno degli alleati nei Balcani. Riorganizzò gli eserciti alleati in Grecia e portò rifornimenti dal tallone d'Italia, attraverso l'Adriatico, piuttosto che attraverso il Mediterraneo aperto e l'Egeo, dove i sottomarini tedeschi minacciavano. Costruì una potente forza che il generale D'Esperey ricevette poi il comando di utilizzare, e lo fece con grande efficacia, supervisionando la riconquista della Serbia. Questa carta rappresenta entrambi i generali, ma prende il nome da D'Esperey, le cui vittorie lo hanno reso molto più famoso.

AP#54 ALLENBY

Questo evento può essere giocato anche se l'ANA non può partecipare. Se Aqaba non è posseduta, l'ANA viene posta nella Casella delle Unità Eliminate/Rimpiazzabili (da dove può essere costruita usando RP AP-A, entrando in qualsiasi porto controllato dall'AP nel Sinai, o Siria/Palestina).

Ufficiale di cavalleria, Allenby fu scelto nel giugno 1917 come comandante scelto da Lloyd George per invadere la Palestina e conquistare Gerusalemme entro Natale. Dato che gran parte della sua storia è raccontata nella descrizione di altre carte, non sembra esserci bisogno di aggiungere altro qui. Basti dire che le sue vittorie in Siria/Palestina avvennero anche mentre il suo esercito veniva privato delle unità veterane che venivano inviate sul fronte occidentale. Allenby era un maestro nel fare del suo meglio con ciò che aveva: un maestro della guerra psicologica, della dislocazione strategica, dell'inganno, delle armi combinate e della guerra mobile.

AP#55 LLOYD GEORGE PRENDE IL COMANDO

Fin dall'inizio della guerra, David Lloyd George aveva sostenuto la strategia di trovare una via per la vittoria che portasse ad aggirare (non attraverso) le trincee tedesche in Francia. Quando divenne Primo Ministro, il suo impegno nell'assalto agli Imperi Centrali attraverso la Turchia e i Balcani diedero alle forze armate di quelle regioni il potere di fare qualcosa di significativo: aggirare la Germania e l'Austria-Ungheria e mettere la Turchia fuori dalla guerra. Nominò il generale Allenby a guidare le forze britanniche in Egitto e cooperò con i francesi in un aumento significativo dell'attività nei Balcani, portando infine alla liberazione della Serbia e al collasso della Bulgaria. Ciò interruppe il collegamento della Germania con la Turchia, eliminando la Turchia dalla guerra e aprendo i Dardanelli in modo che i rifornimenti potessero nuovamente raggiungere la Russia (anche se era troppo tardi). Giorni dopo, la Germania si arrese. In parte ciò era dovuto all'esaurimento della Germania sul fronte occidentale e in patria, ma in gran parte era dovuto al fatto che non erano rimaste truppe per opporsi a una marcia alleata-serba nell'Austria-Ungheria.

SEQUENZA DI GIOCO

A. Fase dell'Offensiva Obbligatoria (MO) (5.0)

Ogni giocatore lancia un dado a sei facce (d6) e consulta la sua Tabella delle Offensive Obbligatorie per determinare quale (se presente) MO deve eseguire in questo turno. Usate il segnalino MO per registrare questo risultato sulla Tabella delle Offensive Obbligatorie. *Nota: nel turno 1 (autunno 1914), entrambi i giocatori iniziano automaticamente con MO RU.*

B. Fase di Azione (6.0)

Ciascuna Fase di Azione è divisa in sei Round di Azione identici. Ogni Round di Azione consente ad entrambi i giocatori di effettuare un'azione. Il giocatore AP effettua la sua azione per primo in ogni Round di Azione, effettuando una giocata gratuita di 1 OPS o giocando una carta per Operazioni (OPS), Spostamento Strategico (SR), Punti Rimpiazzi (RP), o per l'Evento.

C. Fase di Attrito (14.3)

Qualsiasi unità Fuori Rifornimento (LCU e SCU) è permanentemente eliminata (non può essere ricostruita). Cambiate anche il controllo degli spazi OOS. Tirate per il danno a qualsiasi LCU TU in Galizia (21.3.2).

D. Fase di Assedio (15.2 e 15.3)

Tirate un dado per ogni Forte assediato. Se il numero ottenuto è superiore al Fattore di Combattimento del Forte, il Forte si arrende e viene contrassegnato con un segnalino Distrutto.

E. Fase della Rivoluzione

1. Controllo della Guerra Tribale (17.1.3)

Il numero di tribù sulla mappa viene aumentato o ridotto fino a raggiungere il livello della Jihad, prendendo tribù dalla Tabella della Guerra Tribale e posizionandole sulla mappa, oppure riportando le tribù alla Tabella della Guerra Tribale.

2. Rivolte della Jihad (18.2.4)

In ogni turno, il giocatore CP può tirare per una rivolta o alleanza idonea (in aggiunta a qualsiasi tiro(i) che potrebbe aver effettuato a metà turno). *Nota: ciò presuppone che gli eventi prerequisiti siano stati giocati, compreso il Pan-Turchismo.*

3. Rivoluzione Russa (18.3.7)

Quando inizia la Rivoluzione (e in ogni turno successivo), avanzate il segnalino Rivoluzione di uno Stadio sulla Tabella della Rivoluzione Russa e implementate gli effetti. *Nota: La Rivoluzione non può iniziare o avanzare Fasi se la Russia controlla Costantinopoli.*

F. Fase dello Stato di Guerra (23.1)

1. Controllare i Punti Vittoria Extra (23.2)

Controllate la Tabella dei Punti Vittoria sulla Carta Aiuto al Giocatore, e modificate il Segnalino VP come indicato nella sezione "Fase dello Stato di Guerra" di quella carta (compresi i Turchi in Galizia e il blocco della Royal Navy).

2. Controllare per la Vittoria Automatica (24.2.1)

Se è stato giocato l'Evento CP #55 *Stanchezza della Guerra Britannica* e questo è un turno Invernale, riducete di uno spazio il segnalino di Vittoria Automatica delle CP. Poi determinate se uno dei due giocatori ha ottenuto una Vittoria Automatica. Se è così, il gioco finisce.

3. Controllare per l'Armistizio (24.2.2)

Se non vi è Vittoria Automatica, determinate se avviene un Armistizio. In tal caso, la partita termina e viene determinato il vincitore (23.4). (Un armistizio si verifica automaticamente nel turno dell'autunno 1918 se non si è già verificata la vittoria automatica.)

4. Controllare i Livelli di Impegno Bellico (23.1)

Se la partita non è terminata, ogni giocatore determina se il suo Livello di Impegno Bellico è aumentato. *Nota: questo non viene controllato al primo turno (autunno 1914). Se il suo Impegno di Guerra è aumentato, mescola il mazzo di carte ricevuto per il livello successivo di impegno di Guerra (cioè Guerra Limitata o Guerra Totale) insieme al suo mazzo di pesca, al mazzo degli scarti e a qualsiasi carta di combattimento scoperta sul tavolo davanti a sé (ad eccezione di Jafar Pasha e Nessun Prigioniero).*

5. Controllare per il Collasso Nazionale

Controllate se Bulgaria (19.3.5), Serbia (19.4.5), o Romania (19.5.5) sono collassate in quest'ordine.

G. Fase dei Rimpiazzi (22.0)

Ogni giocatore spende tutti i Punti Rimpiazzi (RP) registrati sulla Tabella Generale. Il giocatore AP riceve i rimpiazzi prima del giocatore CP. Tutti i segnalini RP vengono ridotti man mano che vengono utilizzati gli RP; tutti gli RP non utilizzati vengono persi. *Eccezione: gli RP TU non utilizzati vengono usati per aumentare il segnalino RP TU Max (se in gioco) di un ammontare pari al numero di RP TU non utilizzati (22.1.4).*

H. Fase di Pesca delle Carte Strategiche

1. Scartare le Carte Combattimento

Prima di pescare nuove carte, un giocatore può scartare qualsiasi Carta Combattimento (CC) rimanente nella sua mano. Inoltre, deve scartare qualsiasi CC davanti a lui sul tavolo (ad eccezione delle CC *Jafar Pasha* o *Nessun Prigioniero* scoperte, che possono essere conservate finché non vengono utilizzate). Le CC sono le uniche carte che possono essere scartate. Tutte le altre carte nella mano di un giocatore devono essere conservate finché non vengono giocate.

2. Pescare le Carte

Ogni giocatore poi pesca carte dal suo mazzo, finché non ha sette carte, comprese tutte le carte rimanenti della sua mano precedente (senza contare *Jafar Pasha* o *Nessun Prigioniero*).

3. Rimescolare

Se il mazzo di pesca di un giocatore è esaurito, rimescolate il mazzo degli scarti e pescate abbastanza carte per completare la vostra mano.

I. Fine del Turno

Avanzate il Segnalino di Turno di uno spazio sulla Tabella dei Turni, e iniziate nuovamente la Sequenza di Gioco.