

I SENTIERI DELLA GLORIA

La Prima Guerra Mondiale, 1914-1918

Edizione Gioco dell'Anno

NOTA AL REGOLAMENTO: questa ristampa edizione 2004 del regolamento include quella che è attualmente il quarto aggiornamento ufficiale delle regole, dall'originaria edizione del 1999. I cambiamenti più recenti al regolamento sono stati così indicati:

@ = nuova regola o variazioni significative ad una regola esistente

Se solo una piccola parte della regola è stata cambiata, la variazione è solo sottolineata.

1.0 INTRODUZIONE

Il 28 giugno 1914 l'Arciduca Francesco Ferdinando, erede della corona Asburgica di Austria ed Ungheria, venne assassinato da nazionalisti serbi a Sarajevo, a quel tempo la capitale della Bosnia-Erzegovina sotto il controllo austriaco. L'assassinio di Francesco Ferdinando diede l'occasione a Conrad von Hotzendorff, capo di stato maggiore dell'esercito austriaco, di chiudere i conti con i serbi: il 23 luglio l'Austria presentò alla Serbia un ultimatum a scadenza di 48 ore.

I Serbi si appellarono alla loro nazione tradizionalmente protettrice, la Russia. Quando la Russia iniziò la mobilitazione, la Germania, alleata dell'Austria, dichiarò guerra alla Russia il 1 agosto. Non avendo programmato una guerra contro la sola Russia, la Germania dichiarò guerra all'alleato della Russia, la Francia, e chiese al governo neutrale belga di permettere il passaggio delle truppe tedesche in Belgio per lo svolgimento del piano Schlieffen. Il passaggio venne rifiutato, e l'invasione del Belgio portò la Gran Bretagna in guerra contro la Germania il 4 agosto. In poco più di un mese, l'assassinio a Sarajevo aveva portato alla prima guerra mondiale.

Dopo più di 4 anni, la guerra ebbe fine l'11 novembre 1918. Le tre dinastie che avevano portato alla guerra, gli Asburgo, i Romanov e gli Hohenzollern, erano state distrutte. Lenin stava combattendo una guerra civile per il controllo della Russia, mentre l'Austria-Ungheria si era divisa nelle sue varie componenti etniche. I vincitori, la Francia e la Gran Bretagna, erano in condizioni appena migliori degli sconfitti. Gli Stati Uniti, che erano entrati in guerra nell'aprile 1917, furono disillusi dalla pace che chiuse le ostilità e si ritirarono nell'isolamento. La seconda guerra mondiale fu la diretta conseguenza della prima.

I Sentieri della Gloria: La Prima Guerra Mondiale è un gioco che permette a due giocatori di simulare la Grande Guerra in modo divertente ed accurato. Il giocatore delle Potenze Centrali tenta di usare la sua posizione centrale e la qualità delle truppe tedesche per sconfiggere i suoi più numerosi avversari. L'Alleato tenta di far valere la sua superiorità numerica, di evitare la rivoluzione russa almeno fino all'arrivo degli Stati Uniti.

Queste regole sono strutturate in 17 capitoli numerati da 1 a 17 ed in paragrafi, a loro volta suddivisi in sotto paragrafi. In molti punti delle regole si fa riferimento ai capitoli, paragrafi e sotto paragrafi correlati a quanto si sta leggendo.

2.0 COMPONENTI

Sentieri di Gloria include:

- una mappa
- 176 pedine fustellate grandi
- 140 pedine fustellate piccole
- due tabelle
- un fascicolo delle regole
- 110 carte strategiche
- un dado a 6 facce

2.1 La Mappa

La mappa è composta da caselle quadrate, stelle a 8 punte, e spazi circolari che sono connessi gli uni agli altri mediante delle linee. Due spazi che sono connessi da una linea sono detti "adiacenti" l'uno all'altro. Tutti gli spazi sono colorati in modo da identificarli come dell'una o dell'altra parte all'inizio del gioco, a seconda del tipo di terreno, se vi è un porto, se vi è una fortificazione, e se conta per la vittoria.

Sono anche indicate sulla mappa le 4 possibili spiagge di invasione per la forza Alleata MEF. Alcuni spazi sono connessi da linee tratteggiate, ad indicare limitazioni al loro uso, indicate sulla mappa. Infine lo spazio del Sinai ha una penalità al combattimento per entrambe le parti quando si attacca da questo. La mappa contiene infine varie tabelle che servono per il gioco.

2.2 Le Pedine

2.2.1 Unità Combattenti

Vi sono due tipi di Unità Combattenti: i Corpi e le Armate. I Forti non sono considerati unità. I Corpi rappresentano delle forze da 20.000 a 50.000 uomini e sono pedine piccole. Le Armate rappresentano un grosso raggruppamento (fino a 300.000 uomini) con supporto di artiglieria pesante, unità aeree, ecc. e sono pedine grandi.

Tutte le Armate ed i Corpi sono stampati su entrambi i lati della pedina; questi lati sono detti "livelli": la parte alta della pedina, il fronte, rappresenta l'unità a piena forza. L'altro lato, il retro, rappresenta l'unità a forza ridotta. Notate che per la maggior parte delle unità quest'ultimo lato ha valori di combattimento più deboli mentre rimangono costanti i valori di perdita e di movimento.

Valori delle unità

[Fate riferimento alla pag. 2 del testo inglese]

Armata

(Pedina grande)

5 = Fattore di combattimento

3 = Fattore di perdita

3 = Capacità di movimento

1 Army = 1° Armata (Identificazione dell'unità), in alto

Il retro della pedina (a destra) è barrato ad indicare che l'unità è a forza ridotta

Corpi

(Pedina piccola)

Fronte (a piena forza)

Retro (barrato, a forza ridotta)

A destra infine vi è una particolare armata la MEF, la quale ha scritto in alto a destra

NE = Può attaccare ed entrare sulla mappa del Vicino Oriente (11.3.1)

Il pallino al centro – destra indica che l'unità non può ricevere rimpiazzi (12.4.7)

2.2.2 I Segnalini

Vi sono 13 diversi segnalini inclusi nel gioco, la cui funzione è di segnalare particolari condizioni.

2.3 Le Carte Strategiche*[N.d.T.: per ovvie limitazioni dovute al copyright, le carte sono state tradotte in un elenco allegato]*

Ogni giocatore ha il proprio mazzo di 55 carte strategiche, suddivise in 3 gruppi: carte di Mobilitazione, di Guerra Limitata, di Guerra Totale. Vi sono 14 carte di Mobilitazione, 20 di Guerra Limitata e 21 di Guerra Totale per parte.

CC = Carta di Combattimento**2.4 Abbreviazioni sulle unità**

AH	Austroungarico
ANA	Armata settentrionale araba
Aol	Armata dell'Islam
AUS	Australiano
BE	Belga
BEF	Forza di Spedizione Inglese
BR	Inglese
BU	Bulgaro
CAU	Caucasico
CND	Canadese
CP	Potenze Centrali
FR	Francese
GE	Tedesco
GR	Greco
IT	Italiano
MEF	Forza di Spedizione nel Mediterraneo
MN	Montenegrino
NE	Vicino Oriente
PT	Portoghese
RO	Romeno
RU	Russo
SB	Serbo
SN	Tribale Senussi
TU	Turco
US	Stati Uniti
YLD	Yilderim (lampo)

2.5 Domande?Indirizzate le domande al sito: www.gmtgames.com, oppure via e-mail a alewis@gmtgames.com o traicer@gmtgames.com.**3.0 SIMBOLI E TERMINOLOGIA*** **(asterisco)**: Se si gioca una carta strategica con questo simbolo come evento, viene rimossa permanentemente dal gioco dopo la Fase di Azione. Non viene rimossa dal gioco se usata come carta di Operazioni, di Ridisposizione Strategica o di Punti Rimpiazzo.**CC**: Indica che la carta strategica è un Evento di Carte di Combattimento, giocabile a supporto delle unità combattenti. Nota: i forti non sono considerati unità, quindi non si possono giocare CC a supporto di forti non occupati. Alcune carte di Combattimento contengono la dicitura "Può essere usata in un solo combattimento per turno". Queste carte CC sono scartate, ma non rimosse permanentemente, subito dopo l'uso; a differenza delle altre carte non CC, non possono influenzare più di un combattimento per turno [9.5.4].**Nome dell'Evento**: Un nome dell'evento sottolineato indica che questo è un prerequisito per un altro evento e che vi è una pedina che indica il nome di questo evento per ricordare che è stato giocato.**Attivato**: Quando si paga il costo per l'attivazione di uno spazio nel corso di una Fase di Azione, tutte le unità nello spazio sono considerate Attivate e possono effettuare le azioni indicate dal segnalino di Attivazione.**Giocatore Attivo**: Il giocatore che sta effettuando l'azione nel corso della sua parte della Fase di Azione.**Fattore di Combattimento (CF)**: La capacità di combattimento di un'unità o forte. Viene usata per risolvere il combattimento sull'apposita tabella. Un forte ha un CF pari al numero indicato accanto ad esso sulla mappa. Il CF è una misurazione della capacità di un'unità di infliggere perdite in combattimento. Notate che un corpo può essere più debole di un'Armata che ha un CF inferiore perchè le Armate usano una tabella di combattimento migliore.**Controllo di uno Spazio**: Ogni spazio sulla mappa è controllato dall'Alleato o dalle Potenze Centrali. Il controllo di uno spazio amico cambia e va al nemico quando un'unità nemica vi entra e non vi è un forte amico non distrutto in esso. Se un forte amico assediato viene eliminato o si arrende, il controllo dello spazio passa immediatamente al nemico. Il controllo degli spazi può anche cambiare nella Fase di Attrito.**Fattore di Perdita (LF)**: La resistenza di un'unità o forte al combattimento. Il Numero di Perdita dell'avversario deve essere pari o superiore all'LF affinché questo sia ridotto. Un forte ha LF pari al numero indicato accanto ad esso sulla mappa.**Numero di Perdita**: Il risultato che si ottiene nella Tabella del Combattimento.**Fattore di Movimento (MF)**: Il numero di spazi dove un'unità può entrare nel corso di una Fase di Attivazione, quando viene attivata per il movimento.**Punti Movimento (MP)**: Il costo per entrare in un dato spazio. Tutti gli spazi costano 1 MP.

Fuori Rifornimento (OOS): Questo si ha quando un'unità non è in grado di tracciare una linea di rifornimento ad una fonte amica. Un'unità OOS ha severe limitazioni, e viene eliminata nella Fase di Attrito se è ancora OOS.

Valore OPS: E' il numero di Punti Attivazione che un giocatore può usare per il movimento o combattimento in una Fase di Attivazione.

Punti Rimpiazzo (RP): Si usano per ricostituire a piena forza le unità che sono a forza ridotta e per ricostruire le unità eliminate.

Casella RP: Le nazioni ed il numero di RP registrati quando si gioca una carta come azione di Punti Rimpiazzo.

Valore SR: Il numero di Punti SR che un giocatore può usare nel corso di una azione di Rischieramento Strategico.

Rischieramento Strategico (SR): L'azione tramite la quale un giocatore può muovere velocemente le unità di una grande distanza entro il territorio amico.

Spazio VP: Un qualsiasi spazio con bordo e nome rossi. Quando si controlla uno di questi spazi, si deve variare il segnalino che indica i punti vittoria di un numero di caselle indicate sulla Tabella dei Punti Vittoria.

Nota importante: La mappa ha due errori. Lo spazio con forte di Kovno, in Russia, non è uno spazio VP, ignorate quindi il fatto che il nome sia in rosso. Lo spazio di Lodz, in Russia, è uno spazio VP e considerate quindi che il suo nome sia in rosso come il contorno.

Livello di Impegno nella Guerra: Questo determina quale gruppo di carte Strategiche sono presenti nel mazzo di pesca di ciascun giocatore.

Numero di Stato di Guerra: Alcune carte strategiche hanno questo numero. Quando si gioca una di queste carte come evento, si aumenta del numero indicato il segnalino di Stato sia del giocatore Attivo che quello Combinato.

4.0 PIAZZAMENTO DEL GIOCO

Vi sono tre scenari: Introduttivo, Guerra Limitata e Campagna. Tutti iniziano nell'agosto 1914 ed usano lo stesso piazzamento più sotto indicato.

4.1 Piazzamento dei segnalini

4.1.1 Piazzate il segnalino di Turno nello spazio dell'agosto 1914 della Tabella del Turno.

4.1.2 Ponete il segnalino dei Punti Vittoria nello spazio 10 della Tabella Generale.

4.1.3 Ponete tutti e tre i segnalini di Stato di Guerra sullo spazio 0 della Tabella Generale.

4.1.4 Ponete i segnalini di rimpiazzi GE, AH, Alleato, BR, FR, RU nello spazio 0 della Tabella Generale.

4.1.5 Ponete il segnalino CP Correnti VP Russi nello spazio 0 della Tabella Generale.

4.1.6 Ponete i segnalini di Offensiva Obbligatoria Alleati e delle CP accanto alle rispettive tabelle.

4.1.7 Ponete il segnalino di entrata in guerra US nella casella US neutrale nella Tabella del Coinvolgimento degli US.

4.1.8 Piazzate il segnalino della Capitolazione Russa nella casella "Dio Salvi lo Zar" nella Tabella della Capitolazione Russa.

4.1.9 Ogni giocatore piazza 6 segnalini di azione accanto alla sua Tabella delle Azioni.

4.1.10 Ponete i 5 segnalini di Movimento / Attacco accanto al giocatore delle CP, in quanto egli effettuerà la prima azione.

4.1.11 Ponete tutti gli altri segnalini a portata di mano.

4.2 Piazzamento delle unità

4.2.1 Ponete le unità sia delle CP che dell'Alleato negli spazi elencati nella Tabella del Piazzamento, in allegato alla traduzione.

4.2.2 Le nazioni neutrali non iniziano il gioco sulla mappa. Le loro unità sono piazzate secondo la tabella non appena si gioca l'evento di Entrata per quella nazione.

4.2.3 Piazzate tutte le altre unità a portata di mano.

@ **4.2.4 (opzionale)** Chi desidera può usare questo piazzamento alternativo, molto usato nei tornei, che evita la "Danza della Morte" nel primo turno:

- Rimuovete un Corpo AH iniziale dalla Casella della Riserva e ponetelo a Stanislav.
- Rimuovete un Corpo RU iniziale dalla Casella della Riserva e ponetelo a Lutsk.

4.3 Carte Strategiche Iniziali

4.3.1 Il giocatore delle Potenze Centrali (CP) può scegliere se iniziare il gioco con la carta strategica "I Cannoni in Agosto" in mano. Il giocatore deve informare l'avversario della sua scelta. Si mescolano le carte di Mobilitazione delle CP ed il giocatore pesca la sua mano iniziale di 7 carte (compresa "I Cannoni in Agosto" se decide di sceglierla).

4.3.2 Mescolate le 14 carte di Mobilitazione alleate e distribuitene 7 all'alleato.

@ **4.3.3** Si tira per le Offensive Obbligatorie del turno 1.

5.0 DETERMINAZIONE DELLA VITTORIA

5.1 Regola Generale

5.1.1 Si determina la vittoria dal livello di VP ottenuti alla fine del gioco.

Eccezione: se un giocatore accetta i termini di pace, il gioco termina con un pareggio, senza tener conto del livello di VP.

5.1.2 Il livello di VP cambia per le motivazioni e dei valori indicati nella Tabella dei Punti Vittoria (allegata).

5.2 Vittoria Automatica

5.2.1 In tutti gli scenari, le CP ottengono una vittoria automatica se il totale dei VP è 20 nel corso del punto E.2 della Fase di Stato di Guerra di un turno.

5.2.2 In tutti gli scenari, gli alleati ottengono una vittoria automatica se il totale dei VP è 0 nel corso del punto E.2 della Fase di Stato di Guerra di un turno.

5.3 Scenario introduttivo

5.3.1 Questo scenario termina alla fine del turno Autunno 1914 (turno 3).

5.3.2 Il Livello di Coinvolgimento nella guerra non può aumentare per alcun giocatore, senza tener conto del livello dello Stato di Guerra.

5.3.3 Non usate la regola 16.5 (Termini di Pace) in questo scenario.

5.3.4 Lo spazio dove si trova il segnalino di VP alla fine dello scenario si confronta con il livello di vittoria, sotto indicato, per vedere chi vince o se si ha un pareggio:

- Vittoria delle CP: **14** o più
- Pareggio: da **11** a **13** (risultato storico)
- Vittoria alleata: **10** o meno

5.4 Scenario della Guerra Limitata

5.4.1 Questo scenario termina:

- se un giocatore ottiene una vittoria automatica;
- se uno dei giocatori arriva al livello di coinvolgimento Guerra Totale;
- alla fine del turno dell'Estate 1916 (turno 10);
- in pareggio se un giocatore accetta i termini di resa.

5.4.2 Lo spazio dove si trova il segnalino di VP alla fine dello scenario si confronta con il livello di vittoria, sotto indicato, per vedere chi vince o se si ha un pareggio:

- Vittoria delle CP: 17 o più
- Pareggio: da 13 a 16 (risultato storico)
- Vittoria alleata: 12 o meno

5.5 Scenario Campagna

5.5.1 Lo scenario campagna termina:

- se un giocatore ottiene una vittoria automatica;
- alla fine del turno dell'Inverno 1919 (turno 20);
- con un armistizio;
- in pareggio se un giocatore accetta i termini di resa.

5.5.2 Vi sono due livelli di vittoria, a seconda che il giocatore delle CP ha giocato l'evento del Trattato di Brest-Litovsk. Lo spazio dove si trova il segnalino di VP alla fine dello scenario si confronta con il livello di vittoria, sotto indicato, per vedere chi vince o se si ha un pareggio.

5.5.2.1 E' stato giocato l'evento Trattato di Brest-Litovsk

- Vittoria delle CP: 11 o più

- Pareggio: 10

- Vittoria alleata: 9 o meno (risultato storico)

5.5.2.2 Non è stato giocato l'evento Trattato di Brest-Litovsk

- Vittoria delle CP: 13 o più
- Pareggio: da 10 a 12
- Vittoria alleata: 9 o meno

5.6 Tornei e vittoria

5.6.1 Si possono usare sia lo scenario di Guerra Limitata e Campagna per un torneo, anche se lo scenario campagna è alquanto lungo.

@ 5.6.2 In un torneo i giocatori devono puntare VP per scegliere da quale parte stare. Ogni giocatore tira un dado; chi ottiene di più dichiara che parte desidera tenere e l'ammontare di VP che "cede" all'avversario – un qualsiasi numero intero compreso lo zero. L'avversario o accetta la puntata (giocando quindi con l'altra parte), o rilancia con maggiori VP per tenere quella parte. Le puntate terminano quando un giocatore accetta la puntata dell'avversario. Alla *fine* del gioco, si modifica il totale dei VP dell'ammontare così ceduto.

NOTA: la puntata media è di 1 o 2 punti per tenere gli Alleati.

5.6.2.1 La puntata di VP non viene determinata quando si calcola la vittoria automatica.

5.6.3 Si usano le normali condizioni di vittoria indicate nei relativi scenari, eccetto che un pareggio viene considerato una vittoria alleata.

5.6.4 Se una partita finisce con l'accettazione dei termini di pace, allora entrambe le parti sono considerate aver perso.

6.0 SEQUENZA DI GIOCO

I Sentieri della Gloria si gioca in turni di gioco, ognuno suddiviso in Fasi e Sottofasi che devono essere seguite nell'ordine sotto indicato.

A. Fase Offensiva Obbligatoria

Ogni giocatore tira un dado e confronta il risultato sulla Tabella "Offensiva Obbligatoria" per determinare se e quale delle nazioni che controlla deve effettuare un'offensiva obbligatoria. Spostate il relativo segnalino sulla tabella nella casella del risultato ottenuto.

B. Fase di Azione

Ogni Fase di Azione è suddivisa in 6 sottofasi identiche. Ogni sottofase permette ai due giocatori di condurre una azione. Il giocatore delle CP effettua sempre la sua azione per primo.

C. Fase di Attrito

Eliminate tutti i Corpi ed Armate OOS. I corpi OOS così eliminati sono posti nella casella delle unità Rimpiazzabili. Le armate così eliminate non possono essere rimpiazzate e sono pertanto rimosse per sempre dal gioco. Può anche cambiare il controllo degli spazi dietro le linee nemiche.

D. Fase di Assedio

Si tira un dado per ogni forte assediato a determinare se si arrende (e se quindi viene indicato con un segnalino di "distrutto").

E. Fase dello Stato di Guerra

E.1 Controllate la Tabella dei Punti Vittoria e applicate qualsiasi variazione dovuta sotto la dicitura "Nel corso della Fase dello Stato di Guerra" nella tabella stessa.

E.2 Determinate se un giocatore ha ottenuto la vittoria automatica.

E.3 Determinate se viene dichiarato un armistizio.

E.4 Ogni giocatore determina se aumenta il suo Livello di Coinvolgimento nella Guerra. Non si determina nel turno 1 (agosto 1914).

F. Fase dei Rimpiazzi

F.1 Alleato: Il giocatore alleato spende Punti Rimpiazzo (RP) accumulati giocando Carte RP nel turno, come indicato nella Tabella Generale. Gli RP non spesi sono persi.

F.2 Potenze Centrali. Il giocatore delle CP spende Punti Rimpiazzo (RP) accumulati giocando Carte RP nel turno, come indicato nella Tabella Generale. Gli RP non spesi sono persi.

G: Fase di Pesca delle Carte Strategiche

Ogni giocatore pesca tante carte dal suo mazzo quante ne sono necessarie per riportare la sua mano a 7 carte. Rimiscolate le carte scartate se necessario, dopo aver dato al giocatore tutte le carte rimanenti. Un giocatore può scartare tutte le carte che desidera prima di pescarne di nuove. Se un giocatore rimane con meno di 7 carte totali in gioco, pesca tutte quelle che vi sono e inizia il nuovo turno con meno di 7 carte.

H. Fine del Turno

Se la guerra non è finita e non si è completato l'ultimo turno di uno scenario, spostate il segnalino indicante il turno di una casella in avanti, ed iniziate un nuovo turno dalla Fase A.

7.0 OFFENSIVE OBBLIGATORIE (MO)**7.1 Regola Generale**

7.1.1 Ogni giocatore tira un dado e confronta il risultato sulla Tabella "Offensiva Obbligatoria" (MO) per determinare se e quale delle nazioni che controlla deve effettuare un'offensiva obbligatoria. Spostate il relativo segnalino sulla tabella nella casella del risultato ottenuto.

@ **7.1.2** Se il risultato è "Nessuna" o una nazione che è in quel momento neutrale, non accade nulla. Se la capitale di quella nazione (sia Budapest che Vienna nel caso dell'Austria-Ungheria) è correntemente controllata dal nemico, quella nazione non ha MO e si sposta la MO di uno spazio a destra nella Tabella "Offensiva Obbligatoria".

7.1.3 Se il risultato è una nazione non neutrale, quella nazione deve effettuare almeno un attacco in quel turno. Se non lo effettua, ha una penalità di 1 VP come più sotto indicato. Questa penalità si applica anche se la nazione non ha alcuna unità sulla mappa in grado di poter condurre un attacco secondo regolamento. Se sono le CP a subire la penalità, il livello di VP diminuisce di uno, altrimenti aumenta di uno.

7.1.4 Per contare come offensiva obbligatoria, le unità inglesi o francesi devono attaccare unità tedesche in Belgio, Francia o Germania. (Le unità AUS, CND, PT o ANA non contano come inglesi per questo fine):

7.1.5 Per contare come offensiva obbligatoria, le unità tedesche devono attaccare un'unità americana, inglese, francese, belga o americana in Francia, Belgio o Germania. Considerate una MO Germania come "nessuna" dopo che è in effetto l'evento "H-L Prendono il Comando". Per contare come MO, un'unità turca deve attaccare un'unità Alleata. La SN non può soddisfare la MO turca.

7.1.6 Se il risultato è "AHIt" e l'Italia è in guerra, le unità autroungariche devono attaccare uno spazio contenente unità italiane, uno spazio in Italia, oppure uno spazio che contiene unità Alleate che tracciano il rifornimento attraverso uno spazio in Italia. Se invece l'Italia è neutrale o la sua capitale è controllata dalle Potenze Centrali nella Fase delle Offensive Obbligatorie, trattate il risultato come AH.

7.1.7 Se il risultato è "AH", un'unità autroungarica deve effettuare un attacco contro una qualsiasi unità.

@ **7.1.8** Una volta che è stato giocato l'evento di "Ammutinamento Francese", si gira la pedina delle MO Alleate dalla parte "ammutinamento francese" [French Mutiny]. La corrente MO e quelle future sono di ammutinamento, e non è obbligatorio attaccare. In effetti, sono gli attacchi del francese ad essere penalizzati. Se qualsiasi unità francese non raggruppata con un'unità americana attacca in un turno di ammutinamento francese, aggiungere 1 VP per il turno (non per ogni attacco). Una volta subita tale penalità, gli effetti dell'ammutinamento francese sono annullati per il resto del corrente turno ed il segnalino è posto nella casella "Nessuna o Fatto" [None or Made]. Se viene giocato l'evento "Ammutinamento Francese" dopo che è stata soddisfatta una MO francese, non vi sono effetti per il resto del turno. Se viene giocato l'evento "Ammutinamento Francese" prima che sia stata soddisfatta una MO francese, allora l'effetto si applica immediatamente. L'ammutinamento francese non si applica agli attacchi fuori dalla Francia, Belgio e Germania.

Eccezione: le unità francesi attaccanti raggruppate con unità americane non causano questa penalità.

@ **7.1.9** Una volta che è stato giocato l'evento "Hoffmann", si aggiunge +1 al tiro di dado delle CP sulla Tabella delle Offensive Obbligatorie per i tiri futuri. Il gioco di questo evento non cambia la MO per le Potenze Centrali che è già in essere.

@ **7.1.10** Una volta che è stato giocato l'evento "H-L Prendono il Comando", il risultato GE sulla tabella viene ignorato per il resto del gioco. Se vi è già in effetto una

MO *tedesca* quando si gioca l'evento, ignoratela e spostate il segnalino nella casella "Nessuno o Fatto".

7.1.11 Una volta che è stato giocato l'evento "Rivoluzione Bolscevica", ignorate le offensive obbligatorie russe per il resto del gioco. Se vi è una offensiva obbligatoria russa in effetto quando è giocato questo evento, ignoratela e spostate il segnalino relativo nella casella "Nessuna o Effettuata" della tabella.

8.0 FASE DI AZIONE

8.1 Regola Generale

8.1.1 Vi sono sei Sottofasi di Azione per Fase di Azione. In ogni sottofase (round), ogni giocatore può effettuare una azione.

8.1.2 Il giocatore delle CP effettua la prima azione in ogni round.

8.1.3 Ogni giocatore *deve* effettuare una delle tre seguenti azioni possibili:

- Giocare una Carta Strategica come OPS, SR, RP o Evento.
- Offrire Termini di Pace se il livello di VP lo permette.
- Effettuare una Operazione Automatica con un Valore OPS di uno senza giocare una Carta Strategica.

8.1.4 Un giocatore pone il segnalino numerato di Azione nella casella appropriata della Tabella, ad indicare l'azione condotta per quel round.

8.1.5 I giocatori proseguono alternandosi nell'effettuare azioni fino a che ogni giocatore non ha effettuato 6 azioni.

9.0 CARTE STRATEGICHE

9.1 Regola Generale

9.1.1 In *Sentieri di Gloria* le carte strategiche sono il cuore del gioco. I giocatori effettuano tutte le azioni, incluso il movimento ed il combattimento, giocando carte strategiche.

Eccezione: Operazione Automatica, Termini di Pace, Risoluzione degli Assedi [vedere 8.1.3, 16.5, 15.3].

9.1.2 Ogni giocatore ha il proprio mazzo di carte strategiche, che viene suddiviso in tre parti: Carte di Mobilitazione, Carte di Guerra Limitata. Carte di Guerra Totale. Ogni giocatore inizia usando le sole Carte di Mobilitazione. Le altre carte si aggiungono a seconda del Livello del Coinvolgimento nella Guerra [16.1].

9.1.3 Ogni carta strategica può essere usata in uno dei 4 modi seguenti:

- per Operazioni (OPS);
- per Rischieramento Strategico (SR);
- per Punti Rimpiazzo (RP);
- come Evento.

La stessa carta può essere usata allo stesso modo o in modi diversi quando viene giocata, ma ogni carta può essere usata in un solo modo quando viene giocata.

Eccezione: Alcuni eventi permettono alla stessa carta di essere usata anche come OPS nello stesso round.

9.2 Operazioni

9.2.1 Se una carta strategica viene giocata come carta OPS, il giocatore può spendere un numero di Punti Attivazione pari al Valore OPS della carta.

9.2.2 Uno spazio costa lo stesso numero di punti attivazione sia che venga attivato per il Movimento che per il Combattimento. Eccezione: dopo l'evento "Caduta dello Zar", gli spazi con unità russe si attivano normalmente per il movimento ma costano un Punto Attivazione per unità per il combattimento.

9.2.3 Il costo di attivazione di uno spazio è pari al numero di nazionalità diverse (forti esclusi) che lo occupano. Vi sono molte eccezioni:

- Le unità belghe ad Anversa, Ostenda, Calais o Amiens possono essere trattate come inglesi per l'Attivazione.

- Le unità ANA, BR, AUS, CND e PT sono considerate un'unica nazionalità (inglese) per l'attivazione. Questo è anche il significato dello stesso colore di fondo (marrone chiaro) di queste unità.

- Le unità francesi ed americane possono essere trattate come una nazionalità in Francia e Germania, per l'Attivazione.

- Le Carte di Evento delle CP "Armata Meridionale delle CP" ed "11° Armata" permettono ad alcuni gruppi delle Potenze Centrali di nazionalità diverse di essere trattati come una singola nazionalità per l'Attivazione.

9.2.4 Il costo per attivare uno spazio con più nazioni si applica anche se le unità di una o più nazioni non muovono né attaccano secondo l'attivazione (cioè un giocatore non può escludere delle unità per abbassare i costi di attivazione).

NOTA: Mentre le eccezioni in 9.2.3 diminuiscono i costi di attivazione, le unità si considerano ancora di nazionalità diversa per gli attacchi multinazionali. Vedere 12.1.11.

NOTA: Se alcune (ma non tutte) le nazionalità in uno spazio sono OOS, lo spazio può ancora essere attivato. Comunque, tutte le unità si contano per i costi di attivazione e le unità OOS non possono né muovere né attaccare.

9.2.5 Ogni spazio può essere Attivato per il movimento o per il combattimento, non per entrambi. Si deve porre un segnalino di Movimento [Move] o di Attacco [Attack] in uno spazio attivato.

9.2.6 Si possono attivare solo spazi occupati. Uno spazio che contiene solamente un forte amico non è considerato essere occupato ai fini dell'attivazione.

@ **9.2.7** L'Alleato può attivare solo uno spazio per round di azione per il Combattimento sulla mappa del Vicino Oriente. Questo si applica agli spazi realmente su questa mappa. Le unità in spazi non di questa mappa possono attaccare spazi su questa mappa (ad es. Adrianopoli, Gallipoli, Balekizir). *Eccezione: lo spazio di Testa di Ponte MEF e lo spazio che contiene l'Armata NE inglese non contano per questo limite.*

Questa limitazione include Costantinopoli e Bursa, che si trovano sulla mappa del Vicino Oriente, ma che per comodità sono anche riprodotte sulla mappa principale. L'attivazione per il movimento sulla mappa del Vicino Oriente non è invece limitata.

@ **9.2.7.1** Quando è rifornita dalla pedina di testa di ponte MEF, costa 3 OPS attivare l'Armata MEF per il movimento o combattimento. Costa 1 OPS per *ogni* altro Corpo alleato attivato se in quel momento traccia il rifornimento (nel momento dell'attivazione) dalla pedina di testa di ponte suddetta (per esempio, un gruppo che include la MEF e 2 corpi costa 5 OPS per l'attivazione). Non si può effettuare un'attivazione parziale di uno spazio con questo metodo: *si deve spendere sempre il costo per l'attivazione di tutte le unità in uno spazio*. Questa regola non si applica se la MEF viene fatta entrare come normale rinforzo secondo 9.5.3.4. Nessuna Armata Alleata, eccetto la MEF, può usare la Testa di Ponte MEF per il rifornimento. Solo i corpi AUS e BR possono usare la Testa di Ponte MEF per il rifornimento.

9.2.8 Dopo che sono stati indicati con un segnalino tutti gli spazi attivati, il giocatore attivo può muovere le sue unità che iniziano in uno spazio indicato con un segnalino di Movimento. Non tutte le unità in un tale spazio sono obbligate a muovere.

9.2.9 Dopo aver completato tutto il movimento, il giocatore attivo effettua i combattimenti da spazi indicati con un segnalino di Attacco. Nota: se durante il movimento tutte le unità amiche escono da uno spazio che contiene un forte nemico, quello spazio può essere attaccato da unità adiacenti già attivate per il combattimento.

9.3 Rischieramento Strategico

9.3.1 Se si gioca una carta strategica come carta SR, il giocatore può usare il rischieramento strategico per spostare corpi e/o armate.

9.3.2 Il giocatore riceve un numero di Punti SR da usare pari al Valore SR della carta.

9.3.3 Un giocatore non può giocare una carta strategica come carta SR se ne ha giocata un'altra come SR nel round precedente dello stesso turno. Il gioco dell'evento "Salonicco" conta come il gioco di un SR per questa regola. Un giocatore può giocare una carta SR nell'ultimo round di azione di un turno e nel primo round di azione del turno seguente.

9.4 Punti Rimpiazzo

9.4.1 Se una carta strategica viene giocata come carta RP, il giocatore indica il numero di Punti RP, come da Casella RP per ogni nazionalità, sulla Tabella Generale. *Eccezione: La Bulgaria, l'Italia e la Turchia non possono segnarsi rimpiazzi mentre sono neutrali.* I Punti Rimpiazzo "A" nelle carte strategiche alleate si indicano con il segnalino alleato e si usano per tutte le nazioni minori alleate, come spiegato in 17.1.1.1.

9.4.2 Il giocatore non effettua alcuna altra azione eccetto il segnare i Punti Rimpiazzo per quel round.

9.4.3 Un giocatore non può giocare una carta strategica come carta RP se ne ha giocata un'altra come RP nel round precedente dello stesso turno. Un giocatore può giocare una carta RP nell'ultimo round di azione di un turno e nel primo round di azione del turno seguente.

9.4.4 I Punti Rimpiazzo sono spesi nel corso della Fase di Rimpiazzo di ogni turno.

9.4.5 I rimpiazzi statunitensi non sono indicati sulle carte strategiche [vedere 17.1.8].

9.5 Eventi

9.5.1 Regola Generale

9.5.1.1 Se si gioca una carta strategica come evento, si devono seguire le istruzioni indicate sulla stessa [*vedere in allegato a queste regole*].

NOTA: alcune carte possono essere giocate come evento per lo Stato di Guerra o per ridurre il mazzo del giocatore, anche se l'effetto della carta è ora nullo.

Esempio: si può giocare Rathenau dopo Forza Aerea Indipendente, l'11° Armata può essere giocata anche se essa è permanentemente eliminata. Si può giocare Corsa al Mare anche se lo stato di guerra delle CP è superiore a 4, come pure OberOst ed anche se sono cessate le limitazioni per l'attacco dei forti russi, ecc. Notate che Trinceramenti può essere giocata solo da una delle parti e la seconda di queste carte non può mai essere giocata come evento.

9.5.1.2 Se si gioca una carta strategica con asterisco (*) come evento, questa viene rimossa permanentemente dal gioco alla conclusione del round. Detta carta non viene rimossa se usata come carta OPS, SR o RP.

9.5.1.3 Molte carte di evento contengono un numero di Stato di Guerra, scritto fra parentesi alla destra del nome dell'evento. Quando si gioca questo evento, si aumentano i segnalini sia di Stato di Guerra che di Stato di Guerra Combinato, di un numero di spazi sulla Tabella Generale pari al numero di Stato di Guerra.

9.5.1.4 Vi sono molte categorie di carte di evento che hanno regole speciali, spiegate nei paragrafi che seguono.

9.5.2 Carte di Evento "Entrata in Guerra dei Paesi Neutrali"

9.5.2.1 La Bulgaria, Grecia, Italia e Romania entrano in guerra se si gioca una carta strategica come evento. Quando la carta viene giocata, ponete immediatamente le unità della nazione sulla mappa [4.2.2].

9.5.2.2 Si può giocare una Carta di Entrata in Guerra dei paesi Neutrali per turno. *Non* è un limite per parte. Per esempio, se gli alleati portano in guerra l'Italia nel turno della primavera 1915, le CP non possono portare in guerra la Bulgaria nello stesso turno.

9.5.2.3 Gli USA e la Turchia entrano in guerra con un meccanismo diverso [16.3 e 16.1.3.1].

9.5.2.4 Impegno Limitato Greco: Il gioco dell'evento Salonicco rappresenta la limitata entrata in guerra della Grecia. Ponete le unità greche sulla mappa secondo la Tabella del Piazzamento. Queste unità sono ancora

neutrali. Nessuno può muoverle né può muovere in spazi contenenti unità greche. Inoltre, non possono attaccare né tracciare il rifornimento attraverso spazi contenenti unità greche. Tutti gli spazi in Grecia non occupati da unità greche possono essere occupati o attaccati da unità di entrambe le parti. Lo spazio di Kavella è considerato controllato dall'Alleato all'inizio e le unità Alleate possono fare SR in quello spazio dopo che è stato giocato l'evento di Entrata in Guerra di Paesi Neutrali relativo alla Grecia o Salonicco. Le unità greche possono muovere solo dopo che è stato giocato l'evento di Entrata in Guerra di Paesi Neutrali relativo alla Grecia.

@ 9.5.2.4.1 Entrata Greca, eventi Salonicco e MEF: Mentre l'evento MEF non può essere giocato dopo l'evento Salonicco, si può giocare l'entrata in guerra greca prima o dopo gli eventi Salonicco e MEF senza alcuna limitazione.

9.5.3 Carte di Evento Rinforzi

9.5.3.1 Ogni giocatore può portare in gioco nuove unità (rinforzi) giocando carte strategiche come evento. Si può giocare una sola carta di rinforzi per nazione per turno. *Eccezione: nessun giocatore può giocare una carta rinforzi nel turno dell'agosto 1914.*

Un giocatore non può giocare una carta rinforzi per una nazione che non può piazzare, secondo le regole, alcun rinforzo sulla mappa.

9.5.3.2 I Corpi di rinforzo sono piazzati nella Casella di Riserva del giocatore. Vi sono due eccezioni:

- Il Corpo Britannico dell'Armata Araba Settentrionale viene piazzato come indicato nella sua carta evento.
- Il Corpo Turco dei Senussi viene piazzato come indicato nella sua carta evento.

9.5.3.3 Le Armate di rinforzo sono piazzate nella capitale della nazione (Vienna e/o Budapest per l'Austria-Ungheria) e/o qualsiasi fonte di rifornimento amica controllata entro la nazione. Non possono essere piazzate in uno di questi spazi se contiene un forte che è correntemente assediato. Vi sono varie eccezioni:

- Le Armate USA sono piazzate in qualsiasi spazio con porto della Francia.
- Le Armate francesi possono essere piazzate ad Orleans se Parigi non le può contenere. Comunque, le armate francesi non possono essere piazzate ad Orleans se Parigi è assediata o controllata dal nemico.
- L'Armata d'Oriente francese viene piazzata come indicato sulla sua carta evento.
- L'Armata russa CAU viene piazzata come indicato sulla sua carta evento.
- L'Armata NE inglese viene piazzata come indicato sulla sua carta evento.
- L'Armata MEF inglese viene piazzata in uno dei 4 spazi MEF, indicati sulla mappa [9.5.3.5].

Le armate di rinforzo devono essere in rifornimento quando sono piazzate. Nei casi in cui più di un'armata di rinforzo entra in gioco con la stessa carta, le due armate non sono obbligate ad entrare nello stesso spazio. Ma se i limiti al raggruppamento non consentirebbero ad entrambe le armate di entrare sulla mappa, non si può giocare la carta rinforzi.

9.5.3.4 L'alleato può far entrare in gioco qualsiasi delle sue armate Orientali (le inglesi MEF e NE, la francese d'Oriente e la russa CAU) nella capitale della nazione e/o in qualsiasi fonte di rifornimento controllata della

nazione, a sua scelta. In questo caso, si ignorano tutte le limitazioni all'entrata indicate sulla carta dell'armata. Le armate orientali che entrano in questo modo perdono la loro capacità di operare in Oriente (ed a Salonicco per l'armata francese). Sono trattate come normali armate Alleate, eccetto che non sono rimpiazzabili ed esse subiscono ancora la priorità nelle perdite in 12.4.5. Si avanza normalmente lo Stato di Guerra per la MEF ed Allenby quando sono giocati in questo modo. La MEF può essere giocata in questo modo dopo che è stato giocato l'evento Salonicco. La Linea di Rifornimento nel Sinai può essere in seguito giocata come evento se Allenby è giocato in questo modo.

9.5.3.5 Invasione della MEF: Quando si gioca l'evento di rinforzi MEF inglese, ponete il segnalino di testa di ponte (*beach head*) nello stesso spazio dell'Armata MEF. L'alleato può trattare quello spazio come un suo porto. Inoltre, entrambi i giocatori possono trattarlo ora come un normale spazio per il movimento e combattimento. Una volta che lo spazio è stato occupato da un'unità delle CP, rimuovete il segnalino di testa di ponte, e lo spazio non è più considerato un porto alleato.

9.5.4 Carte di Evento Combattimento

9.5.4.1 Le carte di Evento Combattimento sono giocate nel corso del combattimento. L'attaccante deve giocare prima del difensore. Queste carte sono le uniche che possono essere giocate nel corso di un round di azione dell'avversario.

9.5.4.2 Se un giocatore gioca una carta di Evento Combattimento e vince il combattimento, questa carta viene piazzata a faccia in su dalla sua parte della mappa.

Eccezioni: le carte di Combattimento che indicano "si può usare in un solo combattimento per turno" e "" devono essere scartate e rimosse, rispettivamente, dal gioco immediatamente dopo il combattimento nel quale sono state usate, anche se il giocatore vince.*

Una tale carta di Combattimento così trattenuta può influenzare un altro combattimento per round di azione iniziato da uno dei giocatori, nel qual caso si applicano le sue condizioni per la durata del turno o fino a che il giocatore non perde una battaglia mentre la usa. L'evento di combattimento "Non Passeranno" è unico in quanto l'effetto della carta non si usa sino a quando l'Alleato non perde un combattimento, dopodiché la carta viene scartata. La carta viene comunque scartata normalmente alla fine del turno.

9.5.4.3 Se un giocatore perde un combattimento ed ha usato delle carte di combattimento, sia giocate nel combattimento o trattenute da prima, queste sono scartate.

9.5.4.4 Una carta di Combattimento può essere usata una volta per round di azione fino a quando non viene scartata. Notate che l'evento di combattimento "Putnik" si può usare solo per Attacco o Difesa una volta per round.

9.5.4.5 Alla fine di ogni turno, tutte le carte di Evento Combattimento che sono state giocate devono essere scartate, anche se il giocatore ha vinto la battaglia nella

quale è stata usata la carta. Ponete le carte scartate nel mazzo degli scarti del giocatore.

9.5.4.6 Entrambi i giocatori hanno l'opportunità di scartare fino a tutte le carte di Evento Combattimento che hanno in mano, immediatamente prima di pescare nuove carte nella fase di Pesca delle Carte Strategiche o prima che il mazzo venga rimescolato quando aumenta il livello di Coinvolgimento in Guerra della nazione. Ponete queste carte nel mazzo degli scarti. Le carte di Evento Combattimento sono le uniche che possono essere scartate, con l'eccezione delle carte di entrata in guerra della Romania e dell'Italia nella regola 9.5.2.2.

10.0 RAGGRUPPAMENTO

10.1 Regola Generale

10.1.1 Si possono raggruppare in uno spazio un massimo di 3 unità combattenti, senza tener conto del tipo. I forti non contano ai fini del raggruppamento.

@ **10.1.2** Il raggruppamento vale in qualsiasi momento del turno, eccetto durante il SR e il movimento. I giocatori possono volontariamente violare i limiti nel corso del SR e del movimento fintanto che essi sono rispettati alla fine del SR e movimento.

@ **10.1.3** Se un giocatore viola involontariamente i limiti al raggruppamento in uno spazio, l'avversario sceglie quali unità eliminare per ripristinare i normali limiti. Le armate eliminate in questo modo sono eliminate in modo permanente.

@ **10.1.4** I giocatori non possono violare volontariamente i limiti al raggruppamento in uno spazio e poi eliminare le unità eccedenti.

10.1.5 Le unità di fazioni opposte non possono mai raggrupparsi assieme.

Eccezione: le unità di una parte possono assediare un forte nemico, che non è considerato unità..

10.1.6 Le unità di nazioni diverse controllate da un giocatore possono raggrupparsi liberamente; comunque, il costo per attivare uno spazio con più di una nazionalità è maggiore.

11.0 MOVIMENTO

11.1 Regola Generale

@ **11.1.1** Le unità combattenti con MF di 1 o più possono muovere quando il loro spazio viene attivato per il movimento nel corso di un'operazione. Si deve completare il movimento di un gruppo prima di passare al movimento di un altro. Un'unità deve completare il movimento prima che un'altra inizi a muovere.

Nota: questa regola diviene importante quando si assediano i forti nemici e poi si intende muovere attraverso detti spazi.

11.1.2 Tutti gli spazi costano 1 MP per entrarvi, senza tener conto del tipo di terreno.

11.1.3 Il movimento deve avvenire da spazio a spazio collegato da una linea continua o punteggiata. Non si possono saltare degli spazi.

11.1.4 Le linee punteggiate indicano che vi sono limitazioni su quali nazionalità possono muovere (o attaccare) attraverso queste linee. Le unità che possono usare una linea punteggiata sono indicate sulla mappa accanto alla linea stessa. Per esempio, solo un'unità inglese può muovere (o attaccare) tra Londra e Calais. Tutti gli spazi amici possono tracciare il rifornimento nella Fase di Attrito attraverso linee punteggiate amiche. Le unità RO e SB possono tracciare il rifornimento attraverso linee punteggiate RU a fonti di rifornimento sul bordo mappa orientale.

11.1.5 Un'unità non può mai spendere più MP degli MF disponibili in una singolo round di azione. Gli MP non usati non possono essere accumulati per l'uso in altri round né trasferiti ad altre unità.

11.1.6 Le unità possono muovere attraverso, ma non terminare il movimento in uno spazio che contiene un segnalino di attacco.

11.1.7 Le unità non possono mai entrare in uno spazio che contiene un'unità combattente nemica.

11.1.8 Le unità possono entrare in uno spazio che contiene un forte nemico se sono in grado di assediarlo (da sole o assieme ad altre unità che muovono nello stesso round di azione) o se è già assediato [15.2.1].

11.1.9 Fino a che o non né stata giocata la carta di evento "Corsa al Mare" o lo Stato di Guerra non è 4 o più, le unità delle CP non possono terminare il loro movimento né fare SR ad Amiens, Calais o Ostenda, eccetto come avanzata dopo il combattimento. Possono comunque muovere attraverso detti spazi e porre segnalini di controllo in essi.

11.1.10 Nessuna unità può entrare uno spazio della MEF a meno che la pedina di testa di ponte si trovi in quello spazio. Le unità non sono obbligate a lasciare lo spazio con la MEF se viene rimosso il segnalino di testa di ponte, ma nessuna nuova unità può entrare in detto spazio.

11.1.11 Le unità non possono entrare in uno spazio di una nazione neutrale, ma tutte le unità possono liberamente entrare in qualsiasi nazione immediatamente dopo che questa è entrata in guerra. *Eccezioni: Guerra Limitata Greca [9.5.4.2] e le unità possono sempre entrare in Albania.*

@ **11.1.12** Le unità possono sempre entrare in Albania. Gli spazi albanesi sono considerati controllati dall'Alleato all'inizio per il SR. Gli spazi albanesi controllano per l'attrito di rifornimento tracciando normalmente ad una fonte di rifornimento Alleata o a Taranto anche mentre l'Italia è neutrale.

11.1.13 Le unità di entrambe le parti possono entrare liberamente in Persia dopo che la Turchia è entrata in guerra. Sebbene Ahwaz sia in Persia, è uno spazio VP controllato dagli alleati quando la Turchia entra in guerra.

11.1.14 I giocatori ottengono il controllo di ogni spazio dove muovono, a meno che non stiano assediando un forte.

@ **11.1.15** L'unità Armata Settentrionale Araba (ANA) è un'eccezione al caso 11.1.14. La ANA non converte gli spazi dove muove. Qualsiasi spazio delle CP (eccetto con forte assediato) che la ANA occupa è considerato sotto controllo Alleato. Nel momento in cui la ANA lascia quello spazio, esso torna sotto controllo delle CP. La ANA non ha effetti sugli spazi convertiti da altre unità Alleate – essi rimangono Alleati anche dopo che ne è uscita la ANA.

@ **11.1.16** Il Corpo turco SN converte gli spazi come per 11.1.14. Ma, nella Fase di Attrito, qualsiasi spazio che converte (che non sia quello che occupa) che non può tracciare una linea di rifornimento subisce l'Attrito. Lo spazio della Libia subisce il normale Attrito e può essere controllato dall'Alleato mediante il normale movimento.

@ **11.1.17** Né il corpo della BEF né la sua armata possono muovere o attaccare in qualsiasi spazio fuori dalla Gran Bretagna, Francia, Belgio e Germania.

11.2 Trincee

11.2.1 Se uno spazio è attivato per il movimento ed uno dei giocatori ha giocato l'evento Trincee, un'Armata nello spazio attivato può tentare di trincerarsi invece che muovere. Le altre unità nello spazio possono muovere liberamente. Le armate possono tentare di trincerarsi mentre assediano forti nemici.

Importante: un solo giocatore può giocare l'evento Trinceramento per partita.

11.2.2 Dopo che è stato completato tutto il movimento per il round, il giocatore attivo tira un dado per ogni spazio che ha un'Armata che sta tentando di trincerarsi. Se il risultato è pari o inferiore al fattore di perdita (LF), ponete una trincea di Livello 1 sullo spazio o, se già vi è una tale trincea, giratela dalla parte del Livello 2.

11.2.3 Uno spazio non può mai contenere più di un segnalino di trincea, ed il suo livello non può mai essere superiore a 2.

11.2.4 Le trincee rimangono in uno spazio fino a che un'unità nemica non vi entra, anche se non vi sono unità amiche in esso.

11.2.5 Se un'unità nemica entra in uno spazio che ha una trincea amica di livello 1, questa viene rimossa.

11.2.6 Se un'unità nemica entra in uno spazio che ha una trincea amica di livello 2, questa viene sostituita da una di livello 1.

@ **11.2.7 Trincee ed Attrito.** Se uno spazio con trincea di livello 1 subisce l'attrito, si rimuove il segnalino di trincea. Se la trincea è di livello 2, essa è ridotta a livello 1. *Eccezione: le trincee di livello 1 e 2 in uno spazio con un forte intatto non subiscono l'attrito.*

11.2.8 Sebbene ci voglia un'Armata per costruire una trincea, i Corpi possono anch'essi godere del beneficio della stessa, come indicato nella Tabella del Terreno.

11.2.9 I forti di per sé non beneficiano mai delle trincee. Comunque, se unità amiche difendono in uno spazio con un forte, si applicano i benefici della trincea oltre che ad aggiungere il CF del forte alla forza di combattimento.

11.2.10 (opzionale) Quando un'unità tedesca, inglese, francese o italiana falliscono un tiro di dado per il trinceramento, ponete un qualsiasi segnalino sull'unità. In qualsiasi tentativo di trinceramento nel round successivo l'unità sottrae un drm -1. Se non tenta il trinceramento nel round seguente (incluso il round seguente del turno successivo) o se il tentativo ha successo, rimuovete il segnalino -1 drm. Questi tiri di dado non sono mai modificati per più di -1.

11.3 La Mappa del Vicino Oriente: limitazioni al Movimento

11.3.1 Le uniche Armate che possono entrare in spazi sulla mappa del Vicino Oriente sono le Armate: russa CAU, inglesi MEF e NE, francese OR, turche YLD ed Aol. La mappa comprende Costantinopoli e Bursa, che sono anche sulla mappa principale.

11.3.2 Un solo Corpo russo può muovere in una delle direzioni tra e allo spazio del Caucaso e il Vicino Oriente (Grozny e Poti). Un'Armata russa (inclusa la CAU) non può mai muovere in questo modo. Dopo l'evento "Caduta dello Zar", nessuna unità russa può muovere tra e allo spazio del Caucaso e il Vicino Oriente, sebbene un Corpo per turno possa fare SR tra questi due punti. Vedere anche 13.2.2.

12.0 COMBATTIMENTO

12.1 Regola Generale

12.1.1 Si può iniziare un combattimento solo in un'Operazione e da parte di unità combattenti in uno spazio attivato con un segnalino di attacco. Il combattimento è volontario e non è obbligatorio che tutte le unità in uno spazio attacchino. Un giocatore può scegliere di non attaccare da uno spazio attivato, probabilmente quale conseguenza del risultato di altri attacchi.

12.1.2 Il giocatore attivo è detto l'attaccante, l'altro il difensore.

12.1.3 Ogni combattimento può coinvolgere un solo spazio difendente. Un numero qualsiasi di unità in spazi adiacenti attivati per l'attacco può partecipare al combattimento.

12.1.4 Le unità attivate in un singolo spazio non sono obbligate a partecipare nello stesso combattimento; possono attaccare spazi adiacenti diversi.

12.1.5 Ogni unità può partecipare ad un solo combattimento per round di azione. Il CF di un'unità non può essere diviso tra più combattimenti.

12.1.6 I Corpi con CF di 0 possono attaccare da soli o assieme ad altre unità. Se attaccano con altre unità, non aggiungono nulla alla forza di combattimento, ma possono assorbire le perdite.

12.1.7 Solo le unità attaccanti che partecipano al combattimento possono subire perdite o avanzare. Se vi sono unità che non partecipano nello spazio attaccante, non possono subire perdite o avanzare.

12.1.8 Le unità possono attaccare attraverso linee punteggiate solo se la loro nazionalità è indicata sulla mappa accanto a dette linee.

12.1.9 Attacco di più nazionalità: Le unità di nazionalità diverse della stessa parte possono partecipare allo stesso combattimento solo se uno spazio contiene unità di tutte le nazionalità coinvolte. Per questa limitazione e per i limiti al raggruppamento, nessun combattimento può coinvolgere più di 3 nazionalità per parte.

12.1.9.1 Qualsiasi altro spazio coinvolto nello stesso combattimento può contenere unità di una qualsiasi delle nazionalità presenti nell'esagono con più nazionalità.

12.1.10 Londra e Taranto. Le unità a Londra possono combattere solo se il combattimento coinvolge anche unità amiche che si trovano in uno spazio in Francia o Belgio. Le unità italiane possono attaccare attraverso la linea punteggiata Taranto-Valona senza che vi siano unità amiche in Albania o Grecia.

@ 12.1.11 Attacco multinazionale. Le unità di nazioni diverse della stessa parte possono partecipare allo stesso combattimento solo se uno spazio contiene unità di tutte le nazionalità coinvolte. Per questa limitazione e per i limiti al raggruppamento, nessun combattimento può coinvolgere più di 3 nazionalità per parte. Sebbene esistano molti casi speciali per l'attivazione multinazionale (9.2.3), questi casi non hanno priorità sui requisiti per gli attacchi multinazionali. *Ad esempio, mentre le unità BR e BE possono essere attivate assieme ad un costo inferiore ad Anversa, Ostenda, Calais ed Amiens, le unità BE non si considerano come unità BR per gli attacchi multinazionali.*

@ 12.1.11.1 Qualsiasi altro spazio coinvolto nello stesso combattimento può contenere unità di qualsiasi nazionalità dell'esagono multinazionale.

12.2 Risoluzione del Combattimento

12.2.1 Ogni combattimento è risolto seguendo la procedura seguente nell'ordine dato:

1. Designazione del combattimento
2. Determinazione delle forze di combattimento
3. Gioco delle Carte di Combattimento che annullano le trincee
4. Tentativo di attaccare di fianco
5. Gioco delle Carte di Combattimento
6. Determinazione dei DRM
7. Determinazione della colonna di risoluzione del combattimento
8. Determinazione del risultato
9. Registrazione delle perdite
10. Determinazione del vincitore
11. Ritirata del difensore
12. Avanzata dell'attaccante

12.2.2 Designazione del Combattimento: Il giocatore attivo designa quali unità attaccano e quale spazio viene attaccato.

12.2.3 Determinazione delle forze di combattimento: Ogni giocatore somma i CF delle unità coinvolte nel combattimento a determinare la propria forza totale. Il difensore somma anche il CF dei suoi forti. La fase è simultanea.

@ 12.2.4 Gioco delle Carte di Combattimento che annullano le trincee. L'attaccante può giocare eventi di Carte di Combattimento che annullano le trincee nemiche ai fini del combattimento.

12.2.5 Tentativo di attaccare di fianco: L'attaccante (se si soddisfano alcuni requisiti può dichiarare e determinare il successo di un attacco di fianco [12.3]. Se si tenta un tale attacco, le fasi dalla 6 alla 8 del combattimento sono risolti sequenzialmente invece che simultaneamente.

12.2.6 Gioco delle carte di combattimento: L'attaccante può giocare un numero qualsiasi di carte Evento Combattimento le cui condizioni sono soddisfatte dal combattimento stesso. Inoltre, l'attaccante può scegliere di usare carte di Evento Combattimento che sono di fronte a lui, le cui condizioni sono soddisfatte dal combattimento in corso e che non sono state usate in un combattimento precedente dello stesso round. Dopo che l'attaccante ha giocato e scelto tutte le sue carte di combattimento, il difensore segue la stessa procedura dell'attaccante, giocando e scegliendo sue carte di combattimento.

12.2.7 Determinazione dei DRM: Entrambi i giocatori esaminano tutte le carte Evento Combattimento giocate ed usate al fine di determinare il modificatore al tiro di dado (DRM) per il combattimento. Vi è anche un DRM -3 se tutte le unità attaccanti sono nello spazio del Sinai. (Gli attacchi dallo spazio del Sinai assieme ad un altro spazio non subiscono il DRM -3). Questa fase viene condotta simultaneamente.

12.2.8 Determinazione della colonna di risoluzione del combattimento: Ogni giocatore determina quale Tabella di Combattimento userà. Se le unità del giocatore comprendono una o più armate (anche se a forza ridotta), il giocatore usa la Tabella delle Armate; altrimenti usa quella dei Corpi/Forti. I due giocatori considerano la colonna pari alla forza di combattimento e vi applicano gli eventuali spostamenti dovuti all'effetto del terreno nello spazio attaccato (il terreno e le trincee hanno effetti cumulativi), al fine di determinare la colonna di combattimento finale. Gli spostamenti di colonna non possono causare lo spostamento da una Tabella all'altra; se gli spostamenti portano oltre il massimo o sotto il minimo, considerate solo le colonne al limite ed ignorate gli spostamenti aggiuntivi. Questa fase si effettua simultaneamente a meno che si sia tentato un attacco di fianco o giocato l'evento von Hutier.

12.2.9 Determinazione del risultato: I due giocatori tirano ciascuno un dado, modificando il risultato con il suo drm, e confronta il numero ottenuto sulla colonna della Tabella di Combattimento usata, ottenendo così il risultato. Un risultato non può mai essere inferiore a 1 o maggiore di 6, anche se il modificatore lo porterebbe oltre questi due valori. Questa fase viene effettuata simultaneamente a meno che si sia tentato un attacco di fianco (possibilmente con Intercettazioni Radio) o giocato l'evento CC von Hutier.

12.2.10 Registrazione delle perdite: I due giocatori devono ora applicare le perdite causate dal risultato del combattimento ottenuto dall'avversario. Se *non* si tratta di attacco di fianco, il difensore deve registrare le perdite prima dell'attaccante, ma queste non influenzano il suo risultato.

12.2.11 Determinazione del vincitore: Il giocatore che ha causato il numero maggiore di perdite all'avversario vince il combattimento e può tenersi le Carte di Combattimento usate o scelte. Se il numero di perdite è uguale per i due giocatori, entrambi hanno perso e devono scartare dette carte. Eccezione: l'Alleato scarta Non Passeranno quando perde un combattimento. Se lo pareggia o vince, la carta rimane attiva di fronte a sé. La carta viene comunque scartata normalmente alla fine del turno.

12.2.12 Ritirata del difensore: Se l'attaccante vince il combattimento e vi sono unità attaccanti che rimangono a piena forza, tutte le unità difendenti non eliminate devono ritirarsi. Il difensore può non ritirarsi, se lo desidera, ma subisce una perdita addizionale.

12.2.13 Avanzata dell'attaccante: Se il difensore si è ritirato o è stato completamente eliminato, l'attaccante ha la possibilità di far avanzare le sue unità rimaste a piena forza.

12.3 Attacchi di Fianco

12.3.1 L'attaccante può tentare un attacco di fianco se soddisfa *tutte* le seguenti condizioni:

- le sue unità attaccano da 2 o più spazi, e;
- attacca almeno un'Armata, e;
- lo spazio dove si trova il difensore non è di palude, non contiene un segnalino di trincea e non è un forte non occupato.

Nota: si possono tentare gli attacchi di fianco se si usa una delle carte di combattimento delle CP che annullano gli effetti delle trincee, sempre che si soddisfino tutte le altre condizioni.

12.3.2 In un tentativo di attacco di fianco, l'attaccante deve designare uno degli spazi attaccanti come spazio da cui proviene l'assalto frontale. Ogni spazio attaccante (eccetto quello dell'assalto frontale) che non è adiacente a qualsiasi spazio occupato dal nemico (eccetto quello attaccato) dà un drm +1 al tiro di dado per il tentativo di attacco di fianco. Gli spazi che contengono solo un forte nemico non sono considerati per questa regola.

Nota: il drm per l'attacco di fianco si controlla nel momento dell'attacco. La sequenza dei combattimenti può influenzare gli spazi occupati dal nemico.

12.3.3 L'attaccante tira un dado per determinare il successo del suo attacco di fianco. Se il risultato modificato è di 4 o più, l'attacco di fianco ha successo e l'attaccante risolve le fasi dalla 6 alla 9 prima del difensore. Questo significa che l'attacco del difensore verrà influenzato dalle perdite che subisce. Se il risultato è 3 o meno, l'attacco di fianco fallisce ed il difensore risolve le fasi dalla 6 alla 9 prima dell'attaccante.

@ **12.3.4** Negli attacchi di fianco, le carte di combattimento giocate nella fase Gioco delle Carte di Combattimento della sequenza, si usano ancora anche se non si soddisfano le relative condizioni nella Fase di Determinazione del Risultato.

Ad esempio, se unità BR e FR usano la CC Sbarramento di Artiglieria hanno tentato e fallito un attacco di fianco, si usa ancora la CC anche se nessuna unità BR sopravvissuta alle fasi dalla 6 alla 9 della Risoluzione del Combattimento del Difensore.

@ **12.3.4.1** Nel caso della CC Kemal, se le unità TU richieste con fattore di combattimento 1 o più non sono più presenti, convertite semplicemente i fattori rimanenti dalla Tabella dei Corpi a quella delle Armate (arrotondate lo zero nella tabella dei corpi ad un "1" su quella delle armate).

@ **12.3.4.2** Nel caso della CC Ritirata, il difensore riottiene il livello di armata o corpo girato dopo la Risoluzione del Combattimento.

12.4 Perdite

12.4.1 Il risultato ottenuto dal tiro di dado modificato sulla Tabella di Combattimento è il numero di perdita (LN) dell'avversario.

12.4.2 Le perdite sono assegnate riducendo o eliminando le unità combattenti o i forti. Ogni livello rimosso vale uno per soddisfare il numero di perdita ottenuto.

12.4.3 Ogni giocatore *deve* soddisfare, per quanto possibile, il numero di perdite subite *senza* subire più perdite del proprio numero di perdite causato. Il giocatore non può subire meno perdite di quelle indicate se è possibile soddisfare l'esatto numero di perdite, ma un giocatore non può mai subire più perdite del numero indicato.

Esempio: Un'Armata francese a piena forza (LF 3) ed una a forza ridotta (LF 3) subiscono un numero di perdita pari a 5. Il giocatore deve eliminare l'Armata a forza ridotta e rimpiazzarla con un Corpo (LF 1). Il corpo deve poi subire 2 perdite e viene eliminato. L'Armata a piena forza rimane intatta. Il francese non può subire una perdita dall'Armata a piena forza (LF 3) e da quella a forza ridotta (LF 3) perchè così eccederebbe le perdite subite (3 + 3 = 6).

12.4.4 Un'Armata a forza ridotta che viene eliminata, è immediatamente sostituita da un Corpo a piena forza della stessa nazionalità che si trova nella Casella della Riserva, se è disponibile. Se non vi è alcun Corpo nella Riserva, l'Armata viene eliminata permanentemente e non può essere ricostituita con i rimpiazzati.

12.4.4.1 Questa sostituzione con un Corpo della Riserva avviene anche se l'Armata è OOS.

12.4.4.2 Se è disponibile un Corpo, la sostituzione è *obbligatoria*.

12.4.4.3 A causa delle diverse nazionalità delle forze britanniche, vi sono limitazioni in merito a quali Corpi inglesi possono rimpiazzare le varie Armate. L'Armata BEF può essere rimpiazzata solo dal Corpo BEF, il Corpo BEF può rimpiazzare solo l'Armata BEF. L'Armata MEF e la BR NE possono essere rimpiazzate da qualsiasi Corpo BR. I Corpi AUS, CND, PT e ANA non possono essere usati per rimpiazzare le Armate inglesi.

12.4.5 In qualsiasi combattimento che coinvolge unità inglesi come attaccanti con o senza altre nazionalità, vi è una priorità su chi subisce la prima perdita, se possibile senza eccedere il numero di perdite. La lista di priorità è la seguente:

- Armata BEF
- Corpo BEF
- Armata MEF
- Corpi AUS e CND

Se la prima unità possibile della lista non può subire perdite senza eccedere il numero di perdite, proseguite in basso nella lista.

Similmente, in qualsiasi combattimento che coinvolge l'Armata RU CAU come attaccante, l'unità deve subire la prima perdita se possibile, senza eccedere il numero di perdite. Nei combattimenti che coinvolgono la MEF e la RU CAU, l'attaccante può scegliere tra le due unità per la priorità delle perdite. Nei combattimenti che coinvolgono la RU CAU e corpi AUS o CND, la RU CAU ha priorità nelle perdite. In tutti i casi la regola 12.4.5 ha precedenza sulla 12.4.3.

12.4.6 I numeri di perdite si applicano ai forti difendenti solo se non vi sono unità combattenti difendenti nello spazio, *oppure* se vi sono numeri di perdita sufficienti rimasti per eguagliare o superare il LF del forte (quindi distruggendolo) dopo che tutte le unità difendenti, incluso qualsiasi corpo che rimpiazza armate dalla Casella della Riserva, sono state completamente eliminate. Il LF di un forte soddisfa lo stesso numero di perdite. I forti difendenti *non* sono influenzati da qualsiasi numero di perdite non soddisfatto se qualsiasi unità combattente difendente sopravvive al combattimento (anche se si ritira dallo spazio con il forte). I forti amici all'attaccante non sono mai influenzati dai risultati del combattimento.

@ **12.4.7** Le armate sono permanentemente eliminate quando:

1. Un'armata non è in grado di completare una ritirata, compresa una situazione di violazione dei limiti dal raggruppamento.
2. Un'armata viene rimpiazzata con un corpo che non si può ritirare, compresa una situazione di violazione dei limiti dal raggruppamento. In questo caso l'armata viene eliminata permanentemente ed il corpo è invece eliminato ma riutilizzabile.
3. Un'armata viene eliminata mentre è OOS o nel corso della Fase di Attrito.
4. Un'armata che viene eliminata non ha un corpo nella Casella della Riserva per rimpiazzarla.
5. Se l'armata è una delle seguenti: TU YLD, TU AoL, FR AoO, RU CAU, BEF, MEF, o BR NE (hanno un pallino alla destra del simbolo sulla pedina).

12.5 Ritirate

12.5.1 Se l'attaccante vince il combattimento e qualsiasi unità attaccante rimane a piena forza, tutte le unità difendenti non eliminate devono ritirarsi. Questo vale senza tener conto della dimensione delle unità attaccanti rimanenti a pieno forza e delle perdite reali subite nel combattimento.

Inoltre, le unità difendente devono ancora ritirarsi anche se le unità attaccanti a piena forza mancano della forza sufficiente per avanzare ed assediare un forte intatto nello spazio difendente.

12.5.2 Il numero di spazi di ritirata dipende dalla differenza nei numeri di perdite. Se la differenza è 1, il difensore deve ritirarsi di uno spazio. Altrimenti deve ritirarsi di 2 spazi. I giocatori non possono scegliere di ritirarsi di due spazi se la differenza nei numeri di perdite è di un solo spazio di ritirata. Il difensore non si può ritirare se i numeri di perdite danno un pareggio.

12.5.3 Le unità difendenti in trincea, foresta, deserto, montagna o palude possono scegliere di ignorare la ritirata e di subire un livello addizionale di perdita. Questo non è un incremento nel numero di perdite. La perdita deve essere assorbita da una qualsiasi delle unità difendenti. Una perdita aggiuntiva annulla l'obbligo di ritirata, senza tener conto del numero di spazi, sempre che rimanga almeno un livello di unità difendente dopo la perdita aggiuntiva. Le unità difendenti che si ritirano in trincea, foresta, montagna, deserto o palude nel primo spazio di ritirata, NON possono ignorare il secondo spazio di ritirata subendo una perdita aggiuntiva. Non si può eliminare l'ultimo livello di forza difendente in uno spazio per annullare la ritirata.

12.5.4 Le unità che non possono ritirarsi né ignorare la ritirata subendo una perdita in più, sono eliminate. Le Armate così eliminate non possono essere ricostruite. In questo caso, non si prende dalla Casella della Riserva un corpo per rimpiazzarla, quindi non è posto sulla mappa e non viene eliminato assieme all'armata.

@ **12.5.5** Le unità russe in ritirata il cui primo spazio in una ritirata da 2 spazi è una casella fuori mappa, sono eliminate se non sono in grado di soddisfare il secondo spazio di ritirata.

Ad esempio, se unità russe a Kiev subiscono una ritirata di due spazi e sono occupate dal nemico Chernigov, Beleya Tserkov e Zhitmor, le unità russe devono ritirarsi alla casella fuori mappa "A Karkov" e poi sono eliminate in quanto non possono soddisfare il secondo spazio di ritirata.

@ **12.5.6** Se un corpo dalla Casella della Riserva che ha appena rimpiazzato un'armata eliminata non può effettuare la ritirata, ignora la ritirata subendo un'altra perdita, o viene eliminato per violazione dei limiti del raggruppamento, viene eliminato. Inoltre, l'armata che è stata eliminata lo è permanentemente, come se l'armata stessa non avesse potuto ritirarsi. Il rimpiazzo di un'armata eliminata con un corpo dalla Casella della Riserva non consente di evitare una eliminazione permanente. Una volta completato il corrente combattimento, il corpo torna ad essere trattato normalmente.

12.5.7 Le unità che si ritirano devono seguire le limitazioni sotto indicate:

- Non possono entrare in uno spazio che contiene un'unità nemica o un forte nemico non assediato.
- Non possono ritirarsi da un porto in mare.
- Non possono ritirarsi nello spazio difendente originario.
- Non possono terminare la ritirata violando i limiti al raggruppamento, ma possono ritirarsi attraverso uno spazio violando i limiti al raggruppamento nel primo spazio nel caso di ritirata di 2 spazi. Nel caso in cui il difensore non abbia altra via, sceglie quali unità si raggruppano entro i limiti e quali si eliminano.
- Possono terminare la loro ritirata adiacenti allo spazio difendente originario se devono ritirarsi di 2

spazi, sempre siano passati in due spazi. *Per esempio, un'unità che si ritira di 2 spazi da Sedan può ritirarsi a Cambrai e terminare a Chateau-Thierry.*

- Le unità che si ritirano possono ritirarsi in spazi diversi.
- Devono ritirarsi prima in spazi controllati da unità amiche se possibile ma, se non lo è, possono ritirarsi in spazi vuoti controllati dal nemico (e non ne ottengono il controllo di quelli attraverso cui muovono, ma ottengono il controllo di quello in cui finiscono [Eccezione: 15.1.10]).
- Devono finire la ritirata in rifornimento se possibile.
- Nei casi in cui esistano più spazi non pienamente occupati disponibili per la ritirata, seguite le seguenti priorità:
 1. In spazio amico in rifornimento
 2. in spazio amico non in rifornimento
 3. In spazio nemico che porterebbe in rifornimento l'unità in ritirata
 4. In spazio nemico che porterebbe non in rifornimento l'unità in ritirata
- Per le ritirate di due spazi, seguite la priorità di ritirata per il primo spazio e poi ancora dal primo al secondo.

12.5.8 Se unità difendenti si ritirano in uno spazio che viene in seguito attaccato nello stesso round di azione, esse non contano e non aggiungono il loro CF al combattimento. Se si ottiene contro quello spazio un numero di perdite di almeno 1, le unità che si sono già ritirate sono eliminate senza contare per soddisfare il numero di perdite. Le unità che già si sono ritirate sono immediatamente eliminate e poste nella casella delle unità eliminate/rimpiazzabili. Non contano per soddisfare il numero di perdite e non sono rimpiazzate dal corpo nella Casella della Riserva.

12.5.9 Le unità attaccanti non si ritirano mai.

12.5.10 Il ritirarsi da uno spazio *non* fa sì che il controllo dello spazio stesso passi da un giocatore all'altro. Il controllo di quello spazio cambia solo dopo che le unità attaccanti sono avanzate nello spazio.

@ 12.6 Ritirata generale

12.6.1 La carta di Ritirata rappresenta una ritirata generale pianificata come quella della difesa inglese in Mons.

12.6.2 La carta di combattimento Ritirata viene effettuata dopo il tiro di dado relativo al tentativo di attacco di fianco.

12.6.3 Le unità difendenti (non i forti) annullano una perdita di livello di forza di corpo dopo la fase di Registrazione delle Perdite. In caso di un attacco di fianco che abbia successo, la perdita non viene annullata sino a dopo che il difensore ha completato la sua fase di Determinazione del Risultato nel combattimento. (In altre parole, il difensore non riceve indietro la perdita sino a dopo che ha tirato il dado per il combattimento).

12.6.4 Le unità difendenti devono poi ritirarsi di uno spazio. Gli attaccanti a piena forza possono avanzare di uno spazio. Questa ritirata è obbligatoria e viene

effettuata anche se il numero di perdite nel combattimento dà un pareggio o una sconfitta dell'attaccante. La ritirata avviene di un solo spazio anche se il risultato del combattimento ne impone due.

12.6.5 Il difensore *non* può scegliere di annullare la ritirata dettata dalla carta relativa per la presenza di terreno adatto o di una trincea.

12.6.6 Se non si è avuta alcuna perdita di livello di Corpo, si può allora annullare una perdita di livello di Armata.

12.6.7 Se non si è perso alcun livello nel combattimento, l'evento impone comunque la ritirata di uno spazio.

12.6.8 La situazione seguente si ha solo nel caso che Armate subiscano una perdita di livello. Se un'Armata non ha alcun Corpo in riserva, l'Armata ripristina la perdita solo se il numero di perdite è pari al suo fattore di perdita (il numero al centro della pedina). Se il numero di perdite è superiore a tale fattore, questo evento non ha effetto perché non si può ripristinare alcun Corpo.

12.6.9 Se il difensore può ottemperare al suo numero di perdite in più modi, lo dovrebbe fare mediante i Corpi (non le Armate), risparmiando così un livello di perdita di Corpo invece che di Armata.

Esempio: l'Armata BR 1 e 2 Corpi BR giocano la carta Ritirata e subiscono un numero di perdite di 3. Invece di girare e poi ripristinare l'Armata BR 1, l'Alleato deve eliminare un Corpo BR e ridurre l'altro, per poi ripristinarlo o lasciandolo ridotto e riportando in gioco l'altro Corpo ridotto.

12.6.10 Se sono eliminate tutte le unità difendenti, la carta di Ritirata consente comunque di far sopravvivere un Corpo ridotto se vi era un Corpo nello spazio o è stato posto in gioco dalla Riserva. Se lo spazio era occupato da Armate che non avevano Corpi di rimpiazzo nella Riserva e queste sono tutte eliminate, allora non sopravvive alcun Corpo ridotto nemmeno in questo caso.

12.7 Avanzata

12.7.1 Tutte le unità rimanenti a piena forza possono avanzare se il difensore si ritira o se viene completamente eliminato, entro le limitazioni al raggruppamento. Eccezione: nel caso di un attacco ad un forte privo di unità nemiche, l'attaccante non può avanzare a meno che il forte non sia distrutto, anche se l'attaccante ha vinto la battaglia confrontando il numero di perdite.

12.7.2 Se tutte le unità difendenti vengono eliminate, le unità attaccanti possono entrare solamente nello spazio da esse occupato in precedenza.

12.7.3 Se tutte le unità difendenti si sono ritirate di 2 esagoni, le unità attaccanti possono avanzare in tutti gli spazi lasciati liberi dai difensori. Le unità attaccanti devono comunque fermarsi se entrano in foresta, montagna o palude.

@ **12.7.4** Se unità difendenti che subiscono la ritirata di due spazi possono ritirarsi di un solo spazio e sono poi eliminate come per 12.5.5, le unità avanzanti possono

comunque avanzare nell'ultimo spazio occupato dai difensori in ritirata.

Esempio: se unità russe a Kishinev sono attaccate da Zhmerinka e subiscono una ritirata di due spazi, se la Romania è neutrale ed Odessa occupata dalle CP, dette unità sono eliminate come da 12.5.5. Le unità delle CP a Zhmerinka possono avanzare sino a Ismail perché i russi si sarebbero ritirati per soddisfare il primo spazio della ritirata da due.

12.7.5 Le unità avanzanti non possono entrare in uno spazio che contiene unità nemiche.

12.7.6 Le unità avanzanti possono entrare in uno spazio che contiene solo un forte nemico intatto, se possono assediarlo, ma non possono avanzare oltre. Comunque, dopo che vi sono unità avanzanti sufficienti ad assediare il forte, le altre unità avanzanti possono continuare l'avanzata seguendo le condizioni della regola 12.7.3.

12.7.7 Le unità delle CP possono avanzare in Amiens, Calais o Ostenda *solo* se si applica uno dei casi seguenti:

- ero lo spazio difendente nel combattimento;
- è stato giocato l'evento "Corsa al Mare";
- lo Stato di Guerra delle CP è 4 o più.

12.7.8 Il difensore non può mai avanzare.

12.7.9 Le unità avanzanti ottengono il controllo di qualsiasi spazio dove entrano a meno che non stiano assediando un forte.

Esempio di combattimento

[Pag. 16 del testo inglese, in alto]

L'8° Armata tedesca (5-3-3) ed il 1° Corpo (2-1-4) attaccano la 2° Armata russa (3-2-3) nello spazio di Tannenberg. I tedeschi attaccano da due spazi differenti, tentano quindi un attacco di fianco. I tedeschi designano l'8° Armata come spazio di assalto frontale. Tirano un 3 modificato da +1 perché il Corpo non è adiacente ad altre unità nemiche tranne la 2° Armata. Il tentativo ha successo. I tedeschi attaccano per primi con una forza di 7 sulla Tabella delle Armate. Il tiro di dado è 3, per un risultato di 4. La 2° Armata ha LF 2, quindi il risultato di 4 le fa perdere 2 livelli. La 2° Armata viene rimpiazzata da un Corpo 1-1-3 a piena forza dalla Riserva. Il russo risponde ora sulla Tabella dei Corpi nella colonna 1, tira un 4 ed il risultato è quindi 1. Il tedesco riduce il Corpo per soddisfare la perdita. Dal momento che il numero di perdite del difensore (4) è superiore a quello dell'attaccante (1), l'attaccante vince. Dal momento che l'attaccante ha vinto ed ha ancora un'unità a piena forza, il Corpo russo sopravvissuto deve ritirarsi a meno che decida di perdere un livello aggiuntivo (essendo in foresta) e rimanere lì. Decide di ritirarsi di 2 spazi verso Varsavia. L'8° Armata avanza a Tannenberg ma non oltre, essendo questo uno spazio di foresta. Notate che il Corpo non può avanzare, essendo ora a forza ridotta, e solo le unità a piena forza possono avanzare.

[Pag. 16 del testo inglese, in basso]

La 3° e 4° Armata BR (entrambe a piena forza 4-3-3) sono nello spazio di Amiens. Il Corpo canadese (2-1-4, a forza ridotta) e la 6° Armata francese (3-3-3, a piena forza) sono nello spazio di Chteau Thierry, ed attaccano la 2° Armata GE (5-3-3, a piena forza) e 2 Corpi (entrambi 2-1-4, a piena forza) con una trincea di livello 2 a Cambrai (nota: questo costa 3 punti attivazione per

la forza mista anglo-francese coinvolta. Il francese non potrebbe attaccare assieme all'inglese se non vi fosse il Corpo canadese nel suo spazio). Non è possibile alcun attacco di fianco per la trincea, quindi tutto il combattimento è simultaneo. Il tedesco gioca la CC Mitragliatrici Fortificate, che dà un +1 al suo tiro di dado. Essendo trincerato a livello 2, attacca sulla colonna 12-14 della Tabella di Attacco delle Armate. Tira un 5 (+1 drm = 6) per un numero di perdite pari a 7. L'Alleato ha 13 fattori di combattimento, ma tira sulla colonna 6-8 per la trincea tedesca. Tira un 4, per un numero di perdite di 4. Per la regola 12.4.5, la prima perdita deve essere del Corpo canadese, che viene eliminato. Dal momento che i francesi hanno già subito perdite pesanti a Verdun in questo turno, l'Alleato decide di ridurre le due Armate BR. Il tedesco riduce la 2° Armata ed un Corpo. Non vi sono ritirate né avanzate in quanto il difensore ha vinto la battaglia. Il tedesco tiene la CC Mitragliatrici Fortificate di fronte a sé avendo vinto la battaglia.

13.0 RISCHIERAMENTO STRATEGICO (SR)

13.1 Regola Generale

13.1.1 Il SR si usa per muovere le unità per lunghe distanze attraverso il territorio amico o a/dalla Casella della Riserva.

13.1.2 Ogni Punto SR permette di fare SR con un Corpo a forza piena o ridotta. Ci vogliono 4 Punti SR per spostare un'Armata a piena forza o a forza ridotta.

13.1.3 Nessuna unità può fare SR più di una volta per round di azione. Un'unità può fare SR ogni volta che si gioca una Carta SR.

13.1.4 Il SR può essere diviso tra nazionalità e spazi diversi, come si desidera. Si possono spostare con SR alcune unità in uno spazio e non le altre, senza penalità.

13.1.5 Le unità devono essere in rifornimento per poter usare il SR.

13.1.6 Le unità possono fare SR dal loro spazio a qualsiasi altro spazio amico rifornito usando linee solide o punteggiate (se a loro possibile) che uniscono detti spazi. Il percorso tra lo spazio di partenza e quello di arrivo deve comprendere solo spazi amici.

Eccezione: le unità russe possono fare SR solo entro la Russia e il Vicino Oriente russo. Questo include sia SR per terra che a/dalla Casella della Riserva. I Corpi russi non possono fare SR per mare per questa regola. I Corpi russi non possono fare SR da una casella fuori mappa ad un'altra a meno che non esista una linea di connessione piena o tratteggiata valida. I Corpi russi possono fare SR da una casella fuori mappa alla Casella della Riserva e, in un round seguente, fare SR dalla Casella della Riserva ad un'altra casella fuori mappa. Qualsiasi o tutti questi spazi possono essere adiacente ad unità o forti nemici. Le unità possono fare SR in e fuori da un forte nemico assediato sempre che il forte rimanga assediato. Un'unità non può fare SR fuori da un forte nemico assediato che diverrebbe non assediato dopo questo SR.

13.1.7 I Corpi possono fare SR anche per mare, da uno spazio con porto ad un altro spazio amico, sempre con

porto. Non possono fare SR oltre il porto per quel round. Le Armate non possono mai fare SR per mare. Eccezione per le limitazioni al SR dei corpi RU fuori della Russia, tutte le altre nazionalità possono fare SR per mare.

13.1.7.1 Le CP possono usare spazi di porto amici in Germania e Russia per fare SR per mare. Eccezione: Riga assediata non può essere usata per il movimento SR per mare delle CP o per il rifornimento per mare.

13.1.7.2 L'alleato può usare qualsiasi porto amico che non sia in Germania o Russia per il SR per mare. Eccezione: Le unità alleate non possono fare SR per mare a o da Costantinopoli a meno che non controllino Gallipoli.

13.1.8 Le unità possono fare SR dalla Casella della Riserva a qualsiasi spazio che contenga unità amiche rifornite, entro i limiti del raggruppamento.

Eccezioni: non in spazi che contengono solo i Corpi inglese ANA o turco SN.

I Corpi possono anche fare SR dalla Casella della Riserva a qualsiasi capitale amica rifornita o in qualsiasi fonte di rifornimento della loro nazione. La regola speciale per il rifornimento serbo in 14.1.6 non consente di fare SR dalla Casella della Riserva. Comunque, Corpi serbi possono fare SR dalla Casella della Riserva a Salonicco essendo questa una fonte di rifornimento per i serbi. Un Corpo inglese che fa SR dalla Casella della Riserva e qualsiasi spazio nel Vicino Oriente, conta come il singolo corpo che può fare SR per mare secondo la regola 13.2.1. I Corpi americani possono fare SR dalla Casella della Riserva a qualsiasi porto controllato dall'Alleato in Francia anche se lo spazio del porto non contiene un'unità americana.

13.1.9 I Corpi possono fare SR dalla mappa alla Casella della Riserva.

@ **13.1.10** I giocatori possono effettuare gli SR nella sequenza che desiderano. Per esempio, l'unità A può fare SR dalla Casella della Riserva sull'unità B. L'unità B può fare SR in uno spazio diverso. L'unità C può fare poi SR dalla Casella della Riserva sull'unità B nel suo nuovo spazio.

13.1.11 Se il nemico controlla o assedia la capitale di una nazione (Parigi nel caso della Francia, Vienna o Budapest nel caso dell'Austria-Ungheria), nessun Corpo di quella nazione può fare SR a o dalla Casella della Riserva fintanto che dura il controllo nemico.

Eccezione: le unità belghe e serbe non hanno questa limitazione. L'unità MN non può usare il SR per terra. Può fare SR a e dalla Casella della Riserva.

@ **13.1.12** Le unità non possono fare SR a o da la Casella della Riserva nelle condizioni seguenti: unità tedesche ed austriache che tracciano il rifornimento a Sofia o Costantinopoli, le unità turche che tracciano il rifornimento ad Essen, Breslau o Costantinopoli, e le unità russe che tracciano il rifornimento a Belgrado.

13.2 Limitazioni all'SR nel Vicino Oriente

13.2.1 Non più di un Corpo inglese (incluso quello AUS, ma esclusi quelli CND, PT e BEF) può usare SR dalla Casella della Riserva al Vicino Oriente e viceversa, né SR per mare a o da il Vicino Oriente, per turno. Non vi è limite al numero di queste unità che possono fare SR per

mare o per terra tra locazioni della mappa del Vicino Oriente. Nessun altro Corpo alleato (inclusi CND, PT, BEF) può muovere per mare a o da il Vicino Oriente. Non vi sono restrizioni per il SR via terra delle unità inglesi fuori dalla mappa del Vicino Oriente attraverso Costantinopoli.

13.2.2 Non più di un Corpo russo (mai un'Armata) può fare SR a o da la mappa del Vicino Oriente, per turno.

@ **13.2.3** Non più di un Corpo delle CP può fare SR a o da la mappa del Vicino Oriente, per turno. Eccezione: i Corpi turchi non contano per questo limite.

@ **13.2.4** Non vi sono limitazioni al numero di unità BR (inclusi AUS), RU, o delle CP non turche che possono fare SR esclusivamente entro la mappa del Vicino Oriente. Eccezione: le unità RU non possono mai fare SR fuori dalla Russia.

@ **13.2.5** I Corpi Alleati possono fare SR a o da il Vicino Oriente prima dell'entrata in guerra della Turchia.

14.0 RIFORNIMENTO

14.1 Regola Generale

14.1.1 Le unità devono essere in rifornimento per poter effettuare la maggior parte delle attività nel gioco. Le unità fuori rifornimento (OOS) hanno molte penalità [14.3].

@ **14.1.1.1** Per l'attivazione, si controlla il rifornimento delle unità nel momento in cui si pone il segnalino di Movimento/Attacco. Del movimento seguente che potrebbe aprire una linea di rifornimento non consente a queste unità OOS di muovere ed attaccare.

@ **14.1.1.2** Per la risoluzione del combattimento, lo stato di rifornimento delle unità si controlla all'inizio di ogni risoluzione di combattimento (le avanzate o ritirate causate da precedenti combattimenti nel round possono tagliare fuori il rifornimento consentendo il gioco di carte di combattimento).

14.1.2 Per essere in rifornimento, le unità devono tracciare il rifornimento attraverso un numero qualsiasi di spazi amici controllati ad una fonte di rifornimento. Eccezione: un giocatore non può tracciare il rifornimento attraverso o ad uno spazio che contiene un forte amico assediato. La linea di rifornimento deve essere tracciata attraverso linee continue o punteggiate se l'unità vi può passare. (Sebbene le unità RO e SE non possano muovere attraverso le linee punteggiate alle caselle fuori mappa russe, possono comunque tracciare il rifornimento attraverso queste linee).

14.1.3 Le unità non possono tracciare il rifornimento attraverso uno spazio controllato dal nemico, senza tener conto della presenza di unità nemiche o di un forte nemico.

Eccezione: Un giocatore può tracciare il rifornimento attraverso uno spazio che contiene un forte nemico assediato.

14.1.4 In alternativa, le unità possono tracciare il rifornimento ad uno spazio amico con porto, poi

direttamente ad un altro spazio amico fonte di rifornimento, o ad un altro porto e poi via terra ad uno spazio fonte di rifornimento. Non si possono includere più di 2 porti in una linea di rifornimento.

14.1.4.1 Il giocatore delle CP può usare solo spazi di porto controllati in Germania e Russia per tracciare il rifornimento. Eccezione il giocatore delle CP non può usare Riga assediata per il rifornimento marittimo.

14.1.4.2 Il giocatore alleato può usare solo spazi di porto controllati *non* in Germania e Russia per tracciare il rifornimento.

Eccezione: l'alleato può usare Costantinopoli come porto in una linea di rifornimento solo se controlla Gallipoli.

14.1.5 Le unità montenegrine, la ANA inglese e la SN turca sono sempre in rifornimento.

14.1.6 Le unità serbe sono sempre in rifornimento in Serbia. Le unità serbe che usano la speciale regola di rifornimento degli spazi serbi possono muovere fuori della Serbia, causando possibilmente OOS.

14.1.7 I forti non necessitano di rifornimento e non sono influenzati dallo stato di OOS.

@ **14.1.8** Le unità turche a Medina sono sempre in rifornimento solo per l'attrito. Le unità turche a Medina che usano questo speciale rifornimento non possono attivarsi per il movimento e combattimento, non possono fare SR, non possono ricevere rimpiazzi e non possono usare carte di combattimento. Notate che questo non si applica allo spazio in sé ma alle unità turche, quindi se Medina viene abbandonata ponendola OOS si convertirà a spazio Alleato.

14.2 Fonti di Rifornimento

14.2.1 Le fonti di rifornimento per le unità delle CP sono Essen, Breslau, Sofia e Costantinopoli.

14.2.2 Le fonti di rifornimento per le unità russe, serbe e romene sono gli spazi indicati con il simbolo di fonte di rifornimento sul bordo della mappa russa o Belgrado. Le unità russe, serbe e romene non possono usare il rifornimento per mare per tracciare il rifornimento a queste fonti o a Londra.

14.2.3 Le unità serbe possono usare anche Salonico come fonte di rifornimento se questa è sotto controllo alleato.

14.2.4 L'altra fonte di rifornimento per tutte le unità alleate è Londra. Parigi non è una fonte di rifornimento.

@ **14.2.5** Gli spazi (non le unità) possono usare qualsiasi fonte di rifornimento della propria parte quando controllano per l'attrito.

14.3 Effetti della mancanza di rifornimento

14.3.1 Le unità OOS non possono essere attivate nel corso di un'operazione.

14.3.2 Le unità OOS non possono usare SR.

14.3.3 Le unità OOS non possono trincerarsi, ma beneficiano delle trincee nel loro spazio.

14.3.4 Le unità OOS difendenti non beneficiano degli effetti delle carte di Evento Combattimento.

14.3.5 Le unità OOS nel corso della Fase di Attrito sono eliminate. Le Armate OOS sono eliminate permanentemente (non possono essere rimpiazzate). Le unità OOS di entrambe le parti sono rimosse simultaneamente. Pertanto la loro eliminazione non può aprire una linea di rifornimento ad unità nemiche OOS.

14.3.6 Nella Fase di Attrito, qualsiasi spazio controllato che non contiene un forte amico non distrutto, e che se fosse un'unità amica verrebbe eliminata per OOS, diviene controllato dal nemico. Si controlla l'attrito per gli spazi simultaneamente. Eccezione: secondo la regola 14.1.6, gli spazi serbi si convertono solo quando unità delle CP entrano in essi.

Nota: gli spazi divengono controllati dal nemico nella Fase di Attrito per la mancanza di rifornimento amico, non per la presenza di rifornimento nemico. Lo spazio non è obbligato a tracciare il rifornimento ad una fonte nemica per cambiare di controllo. Questo può portare ad un cambiamento del controllo di uno spazio da una parte all'altra di turno in turno.

15.0 FORTI

15.1 Regola Generale

15.1.1 Le unità possono entrare in uno spazio che contiene solo un forte nemico nel corso del movimento o dell'avanzata se possono assediare quel forte.

15.1.2 Non si è obbligati ad assediare un forte per distruggerlo. I forti possono essere attaccati da uno spazio adiacente se non sono già assediati [15.1.3] [vedere anche 15.2.3].

15.1.3 Le unità che non sono in uno spazio con un forte assediato, non possono attaccare un forte assediato.

15.1.4 I forti aggiungono il loro CF alla forza di combattimento delle unità amiche che difendono nel loro spazio.

15.1.5 I forti si difendono solamente, non possono aggiungere il loro CF ad alcun attacco.

15.1.6 I forti senza unità amiche nel loro spazio non possono mai essere bersaglio di un attacco di fianco né beneficiare delle trincee nel loro spazio. Si può comunque tentare un attacco di fianco contro uno spazio che contiene unità nemiche non trincerate ed un forte nemico.

@ **15.1.7** Si applica il numero di perdite a forti difendenti solo se non vi erano unità nemiche difendenti nello spazio, o se rimane un numero di perdite sufficiente da essere pari o superiore al LF del forte (distruggendolo) dopo che sono state eliminate tutte le unità nemiche e corpi di rimpiazzo in quello spazio. I forti hanno un solo livello. Se subiscono una perdita, sono eliminati ed indicati con un segnalino di Distrutto.

@ **15.1.8** I forti difendenti non sono influenzati da eventuali numeri di perdite non soddisfatti se qualsiasi

unità difendente sopravvive al combattimento (anche se si sono tutte ritirate dallo spazio).

15.1.9 I forti non possono essere rimpiazzati. Una volta distrutti, rimangono in questo stato per il resto del gioco.

15.1.10 Uno spazio non può essere controllato (e quindi non si possono ottenere i suoi VP) dal nemico fintanto che vi è in esso un forte amico non distrutto, anche se questo è assediato.

15.1.11 Le unità tedesche non possono attaccare spazi che contengono forti russi fino a che non è stata giocata la carta "OberOst" o lo Stato di Guerra delle CP è di 4 o più. Le unità tedesche possono comunque assediare i forti russi non occupati. Le unità austroungariche non sono limitate da questa regola.

15.1.12 Le unità russe non possono attaccare o assediare uno spazio con forte tedesco nel turno di agosto 1914.

15.2 Assedi

15.2.1 Per assediare un forte nemico, almeno un'Armata o un numero di Corpi pari al LF del forte devono entrare nello spazio del forte in un singolo round di azione e poi fermarsi. Ad esempio, per assediare Verdun, è necessaria un'armata delle CP (a piena forza o ridotta) o 3 Corpi (a piena forza o ridotti). Identificate i forti assediati con un segnalino di assedio.

15.2.2 Una volta che un forte nemico è assediato, le altre unità amiche lo ignorano del tutto, incluso per tracciare il rifornimento. Eccezione: le unità delle CP non possono tracciare il rifornimento per mare attraverso un porto in uno spazio di forte nemico assediato (Riga è l'unico esempio).

15.2.3 Un giocatore può attivare unità amiche per il combattimento entro uno spazio che contiene un forte nemico assediato. Comunque, solo le unità in più rispetto a quelle che assediano il forte possono attaccare fuori dallo spazio, mentre le unità che assediano possono attaccare il forte.

15.2.4 Un giocatore non può muovere unità fuori da un forte assediato in modo che questo sia occupato ma non assediato alla fine del round. Se una forza che assedia un forte subisce perdite tali da ridurla sotto il livello minimo per assediare (o se la carta Guerra in Africa rimuove un Corpo BR), questa non si deve ritirare ma il forte non è più assediato. Questo significa che non si effettua alcun controllo per la sua resa nella Fase di Assedio e che il non si può tracciare il rifornimento attraverso questo spazio. Se altre unità amiche entrano nello spazio, il numero totale di unità amiche deve soddisfare i requisiti di 15.2.1 affinché il forte rimanga assediato.

@ **15.2.5** Sebbene la Tabella del Terreno proibisca il combattimento in o fuori da uno spazio di deserto nei turni di estate, i forti negli spazi di deserto possono ancora essere assediati e subiscono la Risoluzione dell'Assedio nel corso dei turni estivi.

15.3 Risoluzione dell'Assedio

15.3.1 Nel corso della Fase di Assedio di ogni turno, tutti i forti assediati controllano per vedere se si arrendono.

15.3.2 Si tira un dado per forte assediato. Se il risultato ottenuto è superiore al LF del forte assediato, questo viene distrutto.

15.3.3 Tutti i tiri di dado per l'assedio sono modificati di -2 nei turni di agosto e settembre 1914, a rappresentare la minore durata di questi turni rispetto a tutti gli altri.

16.0 GUERRA E PACE

16.1 Stato di Guerra dei Giocatori

16.1.1 I due giocatori iniziano tutti gli scenari a livello di coinvolgimento Mobilitazione.

16.1.2 Ad iniziare dal turno di settembre 1914 (turno 2) in qualsiasi scenario eccetto quello introduttivo, i due giocatori controllano per vedere se il loro Livello di Coinvolgimento aumenta, nel corso della Fase dello Stato di Guerra.

16.1.3 Se lo Stato di Guerra di un giocatore è 4 o più in questa fase, il suo Livello di Coinvolgimento aumenta a Guerra Limitata. Il giocatore aggiunge le sue carte di Guerra Limitata al suo mazzo, mescola poi tutte le carte del nuovo mazzo con quelle scartate, a formare un nuovo mazzo di pesca. Questo sarà quindi composto da tutte le carte di Guerra Limitata e da quelle di Mobilitazione non in mano né scartate permanentemente.

16.1.3.1 Turchia: Quando il Livello di Coinvolgimento delle Potenza Centrali aumenta a Guerra Limitata, la Turchia entra in guerra dalla parte delle CP. Ponete le sue unità sulla mappa come per la tabella del piazzamento. L'entrata in guerra della Turchia non conta come entrata in guerra di un neutrale secondo la regola 9.5.2.2 e non preclude l'entrata in guerra di un altro paese neutrale nello stesso turno.

16.1.4 Se lo Stato di Guerra di un giocatore è 11 o più nel corso di questa fase, il Livello di Coinvolgimento sale a Guerra Totale. Il giocatore aggiunge le sue carte di Guerra Totale al suo mazzo, mescola poi tutte le carte del nuovo mazzo con quelle scartate, a formare un nuovo mazzo di pesca. Questo sarà quindi composto da tutte le carte di Guerra Totale e da quelle di Mobilitazione e Guerra Limitata non in mano né scartate permanentemente.

16.1.5 Il segnalino di Stato di Guerra di un giocatore non può mai diminuire.

Nota: gli effetti delle regole speciali per il 1914 indicati nelle tabelle sono relativi allo Stato di Guerra, non al Livello di Coinvolgimento. Questo significa che le limitazioni di Corsa al Mare e Oberost possono essere annullate nel corso di un dato turno invece che attendere sino alla Fase dello Stato di Guerra.

16.1.6 Una volta che si è raggiunto lo stato di Guerra Totale, si può togliere il segnalino di stato di guerra.

Qualsiasi evento che ha uno Numero di Stato di Guerra influenzerà d'ora in poi solo lo Stato di Guerra Combinato.

16.2 Stato di Guerra Combinato

16.2.1 Nel corso della Fase dello Stato di Guerra di qualsiasi turno nel quale lo Stato di Guerra Combinato è a 40 o più, si dichiara un Armistizio. Si termina la partita e si determina il vincitore.

16.2.2 Lo Stato di Guerra Combinato funziona anche da prerequisito per l'entrata in guerra degli USA e per la capitolazione russa.

16.3 Entrata in Guerra degli USA

16.3.1 La piena entrata in guerra degli USA avviene tramite un procedimento a tre fasi, registrato nella Tabella dell'Entrata in Guerra USA. Il segnalino inizia, in questa tabella, nella parte "Neutrale".

16.3.2 Spostate il segnalino nella casella "Telegramma Zimmermann" quando lo Stato di Guerra Combinato raggiunge 30 o più. L'evento "Telegramma Zimmermann" può ora essere giocato.

16.3.3 Quando viene giocato il "Telegramma Zimmermann", spostate il segnalino di Entrata in Guerra USA nella corrispondente casella. Gli USA sono ora una nazione attiva per l'alleato, ma non si possono ancora giocare carte di rinforzo USA.

16.3.4 L'evento "Over There" non può essere giocato prima del "Telegramma Zimmermann". Quando viene giocato, spostate il segnalino di Entrata in Guerra USA nella corrispondente casella. Si possono ora giocare carte di rinforzo USA, ma non più di una per turno.

16.3.5 L'evento "14 punti" non influenza l'entrata in guerra USA, ma anch'esso non può essere giocato prima del "Telegramma Zimmermann". Per questo motivo il suo segnalino è il retro di quello dell'entrata in guerra USA.

16.4 Capitolazione Russa

16.4.1 Le CP possono forzare la Russia a sospendere le ostilità tramite il Trattato di Brest-Litovsk, come accadde storicamente. Questo è un procedimento a 6 fasi. Il segnalino di Capitolazione russa inizia il gioco nella casella "Dio Salvi lo Zar".

16.4.2 Il giocatore delle CP registra il numero di spazi VP che controlla in Russia (anche se gli spazi sono correntemente OOS), usando il segnalino relativo sulla Tabella Generale. Se l'alleato ricattura uno spazio VP in Russia, il segnalino si sposta indietro di conseguenza.

16.4.3 Quando le CP controllano 3 o più spazi VP in Russia, il segnalino di Capitolazione russa si sposta nella casella "Lo Zar può Prendere il Comando". Le CP possono ora giocare l'evento omonimo. Se il segnalino di spazi VP controllati in Russia scende al di sotto di 3 prima che sia giocato questo evento, rispostate indietro il segnalino di Capitolazione nella casella "Dio Salvi lo Zar".

16.4.4 L'evento "Caduta dello Zar" può essere giocato solo se lo Stato di Guerra Combinato più gli Spazi VP controllati dalle CP danno un totale di 33 o più. Se accade questo, spostate il segnalino di Capitolazione russa nella casella "Lo Zar Può Capitolare". Se il totale scende al di sotto di 33 prima che sia giocato questo evento, rispostate indietro il segnalino di Capitolazione nella casella "Lo Zar Può Prendere il Comando".

16.4.5 Quando si gioca l'evento "caduta dello Zar", ponete il segnalino di spazi VP controllati dalle CP - lo Zar è caduto - nella Casella Generale. Inoltre, spostate il segnalino di Capitolazione russa nella casella "Caduta dello Zar".

16.4.6 L'evento "Rivoluzione Bolscevica" può essere giocato in qualsiasi turno dopo quello di "Caduta dello Zar", se:

1. Il segnalino di Spazi VP controllati dalle CP è in una casella di numero maggiore rispetto al segnalino di Spazi VP controllati dalle CP - lo Zar è caduto, oppure:
 2. le CP controllano tutti e 7 gli spazi VP in Russia.
- Se si soddisfano queste condizioni, spostate il segnalino di Capitolazione russa nella casella "Rivoluzione Bolscevica". Se non si soddisfano più queste condizioni, spostate il segnalino indietro alla casella "Caduta dello Zar".

16.4.7 Quando si gioca l'evento "Rivoluzione Bolscevica", spostate il segnalino di Capitolazione russa in detta casella.

16.4.8 L'evento "Trattato di Brest-Litovsk" può essere giocato in qualsiasi momento dopo l'evento "Rivoluzione Bolscevica". Quando si gioca questo trattato, spostate il segnalino di Capitolazione russa in detta casella.

@ **16.4.9** Quando è giocato il "Trattato di Brest-Litovsk" le unità russe non possono operare al di fuori della Russia, Germania, Turchia, Austria e Romania. Qualsiasi unità russa fuori da questi paesi viene eliminata. Le unità russe non possono ora più muovere attraverso né raggrupparsi con unità Alleate (e viceversa). Le unità russe correntemente raggruppate con unità Alleate sono eliminate [questo impedisce all'Alleato di usare le unità russe dopo Brest-Litovsk per proteggere le proprie unità dagli attacchi].

@**16.4.10** Dopo il Trattato di Brest-Litovsk le unità russe non possono più attaccare. Le unità delle CP non possono attaccare unità russe, eccetto quelle turche che le possono attaccare nella mappa del Vicino Oriente. Entrambe le parti possono ancora muovere in spazi non occupati e subire attrito, assediare forti e risolvere gli assedi.

16.5 Termini di Pace

16.5.1 Un giocatore può offrire dei termini di pace come unica sua azione in un round se il totale di VP corrente si trova entro un dato intervallo.

16.5.1.1 Il giocatore delle CP può offrire termini di pace se il totale dei VP è di 11 o più.

16.5.1.2 L'alleato può offrire termini di pace se il totale dei VP è di 9 o più.

16.5.2 Se l'avversario accetta i termini di pace, il gioco termina immediatamente in un pareggio. Se l'offerta viene rifiutata, l'offerente tira un dado per determinare l'effetto dell'offerta fatta. Consultate la Tabella dei Termini di Pace; il risultato può essere un aumento o diminuzione di VP.

16.5.3 Non vi è limite al numero di volte nelle quali un giocatore può offrire termini di pace, ma lo può fare una sola volta per round. Si possono accettare i termini di pace una volta per partita, perchè il gioco termina immediatamente quando sono accettati.

17.0 RIMPIAZZI

17.1 Regola Generale

17.1.1 Nella Fase dei Rimpiazzi, ogni nazione può spendere il numero di punti rimpiazzo (RP) indicati nella Tabella Generale dall'apposito segnalino, per nazione.

17.1.1.1 Gli RP alleati possono essere usati solo per rimpiazzare unità ANA, AUS, BE, CND, MN, PT, RO, GK e SB. Inoltre, queste unità possono essere rimpiazzate solo usando RP alleati.

17.1.2 Gli RP non spesi nel corso di una Fase dei Rimpiazzi sono persi; non possono essere conservati per un turno seguente.

17.1.3 Se il nemico controlla o assedia la capitale di una nazione (Parigi per la Francia, Vienna o Budapest per l'Austria-Ungheria), non si possono spendere RP per quella nazione. Comunque, una Parigi OOS ma non assediata consente alla Francia di spendere RP.
Eccezione: le unità belghe e serbe non hanno questa limitazione. Comunque, le Armate belghe e serbe possono essere ricostruite solo se possono essere piazzate correttamente sulla mappa [17.1.5]. I Corpi belgi e serbi possono essere ricostruiti dalla Casella della Riserva, anche se i loro paesi sono completamente controllati dal nemico.

17.1.4 Le diverse opzioni ed i costi di rimpiazzo sono indicati nella Tabella dei Rimpiazzi.

17.1.5 Le Armate ricostruite sono piazzate come se fossero rinforzi [9.5.3.3]. Vi sono due eccezioni:

- Le Armate serbe possono essere ricreate a Salonicco se è stato giocato l'evento "Salonicco" o "Entrata in Guerra Greca" e Salonicco è sotto controllo alleato. Possono anche essere ricreate a Belgrado con le normali limitazioni per i rinforzi.
- Le Armate belghe possono essere ricreate a Bruxelles, Anversa o Ostenda. L'armata belga non può essere ricostruita ad Anversa se non esiste una linea di rifornimento. Se nessuno di questi spazi è controllato dall'alleato ed in rifornimento, l'armata belga può essere ricostruita a Calais.

Eccezione: le armate serbe non possono essere ricreate a Belgrado se Nis è sotto controllo nemico.

17.1.6 Il Corpo britannico ANA non viene piazzato nella Riserva se rimpiazzato. Viene piazzato in Arabia.

17.1.7 Alcune unità non possono mai prendere rimpiazzi. Queste unità sono indicate con un asterisco nella parte alta destra della pedina.

17.1.8 Stati Uniti: Dopo aver giocato l'evento "Proprio Là", tutte le carte RP alleate giocate danno un RP americano oltre all'RP indicato sulla carta.

ESEMPIO COMPLETO DI GIOCO

[Fate riferimento alle illustrazioni nel testo inglese, da pag. 25]

Suggeriamo di posizionare la mappa e piazzare le pedine seguendo l'esempio, in modo da apprendere più velocemente il funzionamento del gioco.

Le unità indicate sono a piena forza a meno che non siano indicate tra parentesi, nel qual caso sono a forza ridotta.

Le Potenze Centrali (CP) hanno scelto di iniziare la partita con la carta I Cannoni di Agosto, quindi pescano solo 6 carte. L'Alleato pesca 7 carte.

Agosto 1914 – Fase delle Offensive Obbligatorie

Il tiro di dado delle CP è 4, quindi un'unità GE deve effettuare un attacco in Belgio, Francia o Germania nel turno altrimenti il livello di VP diminuirà di uno.

L'Alleato tira un 2, quindi un'unità FR deve effettuare un attacco in Belgio, Francia o Germania nel turno altrimenti il livello di VP diminuirà di uno.

Agosto 1914 – Fase di Azione

Azione 1 delle CP

Gioco della carta I Cannoni di Agosto come evento.

Spostate i segnalini di Stato di Guerra delle CP e Combinato sulla casella 2. Ponete un segnalino di forte distrutto a Liegi. Avanzate la 1° e 2° Armata tedesche a Liegi. La 1°, 2° e 3° Armata tedesche attaccano la 5° Armata FR a Sedan.

Le CP tirano un 2, sulla colonna 15 della Tabella di Attacco delle Armate dà un numero di perdite di 5: la 5° Armata FR perde un livello (3 punti) e viene ridotta. Non perde un altro livello perché il suo fattore di perdita è 3 anche dalla parte ridotta e rimangono solo 2 punti del numero di perdite da soddisfare.

L'Alleato tira un 3 sulla colonna 3 della stessa tabella, per un numero di perdite di 2, ma dal momento che il minore fattore di perdita tedesco è 3, non si ha alcun effetto.

L'Alleato perde il combattimento e si deve ritirare di 2 spazi perché la differenza tra i numeri di perdite è 2 o più (ritirata massimo di due spazi).

La (5° Armata FR) si ritira attraverso Chateau-Thierry a Cambrai (notate che la ritirata non deve necessariamente allontanarvi di 2 spazi da dove si parte – a differenza di altri giochi).

La 2° e 3° Armata GE entrano a Sedan (non possono avanzare oltre perché Sedan è di foresta).

Questo attacco soddisfa i requisiti dell'offensiva obbligatoria delle CP per il turno. Si rimuove la carta I Cannoni di Agosto essendo stata giocata come evento ed avendo un asterisco accanto al titolo.

Azione Alleata 1

Gioca i rinforzi russi (carta #3) come operazioni da 3. attiva Bar de Luc per il movimento e Dubno e Kamenets Podolski per l'attacco.

La (9° Armata FR) muove da Bar de Luc a Chateau-Thierry.

La 3° Armata RU a Dubno e l'8° a Kamenets Podolski attaccano la 3° Armata AH a Tarnopol. Il russo dichiara un attacco di fianco. Tira un 4 modificato a 5 perché la 3° Armata RU non è adiacente al nemico eccetto quello attaccato. L'attacco di fianco ha successo quindi il russo

attacca per primo e il nemico dovrà subire le perdite prima di poter rispondere all'attacco.

L'alleato tira un 3 sulla colonna 6 della Tabella di Attacco delle Armate, per un numero di perdite di 4. La 3° Armata viene immediatamente ridotta due volte, quindi è sostituita da un corpo dalla Casella della Riserva.

Il corpo superstito attacca sulla colonna 1 della Tabella di Attacco dei Corpi, tira un 4 ed ottiene un numero di perdite di 1. dal momento che il fattore di perdita più basso russo è 2, non si ha alcun effetto. Il corpo AH si ritira di due spazi attraverso Stanislav a Czernowitz.

La 3° Armata RU avanza a Tarnopol.

Azione 2 delle CP

Gioca Armata Meridionale come operazione da 3. attiva Oppelin e Munkacs per il movimento e Sedan per l'attacco.

Muove il (corpo GE) da Oppe4lin a Czesstokhova [ponete un segnalino di controllo CP quando esce dallo spazio] a Lodz. Dal momento che le CP controllano Lodz, spostate il segnalino di VP nella casella 11.

Muove la (2° Armata AH) da Munkacs a Czernowitz.

La 2° e 3° Armata GE a Sedan attaccano la (5° Armata FR) a Cambrai.

Non si può tentare l'attacco di fianco poiché l'attacco proviene da un solo spazio attivato.

Il francese gioca la carta CC Ritirata.

Le CP tirano un 4 sulla colonna 10 della Tabella di Attacco delle Armate, un numero di perdite di 5. normalmente l'armata e il corpo di sostituzione sarebbero andati distrutti, ma la carta di Ritirata salva il corpo.

L'Alleato tira un 6 che sulla colonna 2 dà un numero di perdite di 3. la 2° Armata GE viene ridotta.

Il (corpo FR) si ritira di un solo spazio ad Amiens essendo stata giocata la carta Ritirata. Suddetta carta viene rimossa dal gioco essendo giocata come evento ed avendo un asterisco accanto al titolo.

La 3° Armata GE avanza a Cambrai (la 2° non può avanzare perché è ridotta). Spostare il segnalino VP sulla casella 12.

Azione Alleata 2

Gioca Blocco come operazione da 4. attiva Chateau-Thierry, Verdun, Tarnopol e Kamenets Podolski per l'attacco (l'Alleato avrebbe voluto attivare anche Brussels per unirla all'attacco da Chateau-Thierry e Verdun contro Sedan, ma non lo può fare perché nessuno di questi spazi ha unità sia FR che BR per consentire un attacco multinazionale)

La (9° Armata FR) a Chateau-Thierry e la 3° e 4° Armata FR a Verdun attaccano la (2° GE) a Sedan.

L'Alleato tira un 5 sulla colonna 6-8, per un numero di perdite di 5. la (2° Armata GE) viene eliminata e rimpiazzata da un corpo, a sua volta ridotto e poi eliminata per soddisfare il numero di perdite. La (2° Armata GE) tira un 3 sulla colonna 3, per un numero di perdite di 2. L'Alleato non perde nulla avendo un minimo fattore di perdita di 3. La 3° Armata FR avanza a Sedan. Questo soddisfa i requisiti dell'offensiva obbligatoria Alleata.

La 3° Armata GE è ora OOS e non può essere attivata; se sarà ancora OOS nella Fase di Attrito, verrà eliminata permanentemente.

La 3° Armata RU a Tarnopol e l'8° a Kamenets Podolski attaccano la (2° Armata AH) e due corpi AH a Czernowitz. Il russo gioca la carta CC Pleve per un drm +1.

Le CP tirano un 3 ottenendo un numero di perdite di 2, il che riduce la 3° Armata RU.

Il russo tira un 2, modificato a 3 per il +1 della CC, ottenendo un numero di perdite di 4. Le CP scelgono di eliminare completamente i due corpi. La (2° Armata AH) si ritira attraverso Stanislaw a Munkacs.

L'8° Armata RU avanza. Il segnalino VP torna nella casella 11. la carta Pleve viene rimossa dal gioco essendo indicata con una asterisco e giocata come evento.

Azione 3 delle CP

Gioca la carta di Rinforzi (12) come operazione da 4. Attiva Liegi, Metz, Timisvar e Novi Sad per l'attacco.

La 1° Armata GE a Liegi e la 4° e 5° a Metz attaccano la 3° Armata FR a Sedan.

Le CP tirano un 4, ottenendo un numero di perdite di 7. la 3° Armata FR viene eliminata ed il Corpo di rimpiazzo è ridotto.

L'alleato tira un 3, per un numero di perdite di 2, nessun effetto.

Il (Corpo FR) si ritira attraverso Verdun a Chateau-Thierry.

La 4° Armata GE avanza a Sedan. La 3° Armata GE a Cambrai torna in rifornimento.

Il Corpo AH a Timisvar e la 5° Armata AH a Novi Sad attaccano la 1° Armata SB a Belgrado.

Tenta un attacco di fianco, tirando un 4 modificato da +1 perché la seconda unità non ha nessun altro nemico adiacente se non lo spazio attaccato. Ha successo. Se la 1° Armata SB non fosse stata nello spazio, non si sarebbe potuto tentare l'attacco di fianco in quanto non lo si può fare contro un forte non occupato.

Le CP tirano un 3, per un numero di perdite di 3. la 1° Armata SB viene ridotta assorbendo 2 punti di perdite, il terzo punto viene ignorato. Il forte non può subire perdite fintanto che vi è un'unità amica nello spazio.

Ora la (1° Armata SB) ed il forte sparano, tirano un 6 per un numero di perdite di 3. Entrambe le unità AH sono ridotte, essendo l'unico modo per assorbire tutti e 3 i punti di perdite. Dal momento che il risultato è uguale, non si ha alcuna ritirata.

Azione Alleata 3

Gioca la carta di Rinforzi RU (8) come operazione da 2. Attiva Amiens e Nancy per il movimento.

Muove il (Corpo FR) da Amiens a Brussels, la 1° Armata FR da Nancy a Verdun.

Azione 4 delle CP

Gioca la carta di Rinforzi GE (7) come operazione da 3. Attiva Instenberg per il movimento e Cambrai e Sedan per il combattimento.

L'8° Armata GE ed il Corpo GE muovono da Instenberg a Konigsberg.

La 3° Armata GE a Cambrai e la 4° a Sedan attaccano la (9° Armata FR) ed il (Corpo FR) a Chateau-Thierry.

Tira un 6, per un numero di perdite di 7, distrugge l'armata ed entrambi i corpi – quello presente all'inizio del combattimento e quello che rimpiazza l'armata.

L'alleato tira un 5, per un numero di perdite di 3, riduce la 3° Armata GE.

Azione Alleata 4

Gioca Molte come operazione da 3. Attiva Brussels e Verdun per l'attacco.

Brussels costa 2 OPS per la presenza di unità BR e FR. La Armata BEF, il (corpo FR) a Brussels e la 1° e 3° Armata FR a Verdun attaccano la 4° Armata GE a Sedan. Tenta un attacco di fianco, tira un 6 ed ha successo.

L'alleato tira un 2, riducendo l'armata GE.

Il tedesco tira un 2, per un numero di perdite di 2, il che elimina il (Corpo FR).

L'armata GE si ritira attraverso Koblenz a Liegi. Nessuna unità avanza.

Azione 5 delle CP

Gioca Falkenhayn come RP, ricevendo 2 rimpiazzi AH e 3 GE.

Azione Alleata 5

Effettua 1 operazione automatica, attivando Anversa per il movimento. La 1° Armata BE muove a Brussels.

Azione 6 delle CP

Gioca von Francois come operazione da 2. attiva Cambrai e Liegi per il movimento. Muove la (3° Armata GE) da Cambrai a Sedan e la (4°) da Liegi a Sedan.

Azione Alleata 6

Gioca la 2° Armata BR come operazione da 4. attiva Grenoble e Tarnopol per il movimento e Verdun e Czernowitz per l'attacco.

Muove la 3° Armata RU da Tarnopol a Lemburg. Sposta il segnalino VP a 10. Muove il corpo FR da Grenoble a Parigi.

La 1° e 4° Armata FR a Verdun attaccano la (3° e 4° Armata GE) a Sedan.

L'alleato tira un 5 causando un numero di perdite di 5. vengono eliminati la 3° Armata GE ed il corpo di rimpiazzo.

Il tedesco tira un 4 per un numero di perdite di 4, viene ridotta la 1° Armata FR.

La (4° Armata GE) si ritira di uno spazio a Koblenz.

L'8° Armata RU a Czernowitz attacca la (2° Armata AH) a Munkacs. Non si può tentare l'attacco di fianco e non si gioca alcuna CC.

L'attacco russo si sposta dalla colonna 3 alla 2 per la montagna nello spazio di Munkacs. Tira un 3 per un numero di perdite di 2. Le CP tirano un 1 per un numero di perdite di zero. La 2° Armata AH viene eliminata ed il corpo di rimpiazzo si ritira attraverso Cluj a Debrecen.

Agosto 1914 – Fase di Attrito

Non accade nulla – tutte le unità e gli spazi sono in rifornimento.

Agosto 1914 – Fase di Assedio

Nessun assedio.

Agosto 1914 – Fase dello Stato di Guerra

Non accade nulla.

Agosto 1914 – Fase dei Rimpiazzi

Le CP spendono 1 punto rimpiazzo AH ciascuno per ricreare la (2° Armata AH) e la (3° Armata AH) a Budapest, ed un punto rimpiazzo GE ciascuno per ricreare la (2° Armata GE) e la (3° Armata GE) ad Essen e per ripristinare la 4° GE a piena forza.

Agosto 1914 – Fase di Pesca delle Carte Strategiche

L'Alleato pesca 7 carte perché non ne ha più in mano. Le CP pescano 6 carte avendone una in mano. Se la carta rimanente fosse stata una carta CC, avrebbe potuto scartarla prima di pescare.

Settembre 1914 – Fase delle Offensive Obbligatorie

Le CP tirano un 1, l'austro-ungarico deve attaccare nel turno altrimenti perde un VP.

L'Alleato tira un 5 e dal momento che l'Italia è neutrale, non ha alcun attacco obbligatorio nel turno.

Settembre 1914 – Fase di Azione

Azione 1 delle CP

Gioca Oberost come evento.

Spostate i segnalini di Stato di Guerra delle CP e Combinato sulla casella 3. Il tedesco può ora attaccare gli spazi che contengono un forte russo. La carta Oberost viene rimossa dal gioco in quanto ha un asterisco dopo il titolo ed è stata giocata come evento.

Azione Alleata 1

Gioca la carta di Rinforzi BR (14) come evento.

Pone la 1° Armata BR a Londra ed un corpo BR nella Casella della Riserva. Il segnalino di Stato di Guerra alleato si sposta nella casella 1, quello Combinato nella 4. La carta di Rinforzi BR viene rimossa dal gioco.

Azione 2 delle CP

Gioca Tregua del Reichstag come evento.

Spostate il segnalino VP sulla casella 11. Muovete il segnalino di Stato di Guerra delle CP nella casella 4, quello Combinato nella 5, le CP possono ora entrare negli spazi costieri in Francia e Belgio. Le CP andranno in Guerra Limitata nella Fase dello Stato di Guerra. La carta Tregua del Reichstag viene rimossa dal gioco.

Azione Alleata 2

Gioca Trinceramento come operazione da 3. Attiva Londra e Brussels per il movimento.

La 1° Armata BR va a Brussels, la 1° Armata BE va da Brussels a Cambrai. Il segnalino VP torna a 10.

Azione 3 delle CP

Gioca Landwehr come evento.

La 2° e 3° Armata GE tornano a piena forza. La carta Landwehr viene rimossa dal gioco.

Azione Alleata 3

Gioca la carta di Rinforzi FR (10) come evento.

Pone la 10° Armata FR a Parigi. La carta di Rinforzi FR viene rimossa dal gioco.

Azione 4 delle CP

Gioca Corsa al Mare come operazione da 3. attiva Essen, Koblenz e Budapest per il movimento.

Muove la 2° e 3° Armata GE da Essen a Sedan, la 4° da Koblenz a Sedan. Muove la (2° e 3° Armata AH) da Budapest a Munkacs.

Azione Alleata 4

Gioca Putnik come operazione da 2. Attiva Parigi e Belfort per il movimento.

Muove il corpo FR da Parigi a Brussels, un corpo FR da Belfort a Chateau-Thierry.

Azione 5 delle CP

Gioca Intercettazione Radio come operazione da 2, attiva Sedan e Przemysl per l'attacco.

La 4° Armata AH a Przemysl attacca la (3° Armata RU) a Lemberg.

Le CP tirano un 3, per un numero di perdite di 2. la 3° Armata RU è eliminata e rimpiazzata da un corpo.

L'alleato tira un 5, per un numero di perdite di 3, la 4° Armata AH viene ridotta. Questo soddisfa l'offensiva obbligatoria delle CP per il turno.

La 2° Armata GE a Sedan attacca il corpo FR a Chateau-Thierry. Per la disparità delle forze coinvolte, il corpo FR viene distrutto mentre il corpo non può danneggiare in alcun modo l'armata. Non vi è avanzata.

La 3° e 4° Armata GE a Sedan attaccano la 1° Armata BE a Cambrai. Le CP tirano un 5, per un numero di perdite di 5, la 1° Armata BE viene ridotta.

L'alleato tira un 3, per un numero di perdite di 2 che non dà alcun effetto.

La (1° Armata BE) si ritira attraverso Amiens a Calais.

Le CP non avanzano.

Azione alleata 5

Gioca Rinforzi RU (11) come operazione da 3. Attiva Verdun e Brussels per l'attacco.

La (1° Armata FR) e la 4° a Verdun, la BEF, la 1° Armata BR ed il corpo FR a Brussels attaccano la 2°, 3° e 4° Armata GE a Sedan.

L'Alleato tenta un attacco di fianco che ha successo (5).

L'alleato tira un 6 per un numero di perdite di 7. la 2° Armata GE è eliminata ed il corpo di rimpiazzo ridotto.

Le CP tirano ora con solo 11 fattori di combattimento, il tiro di 1 dà un numero di perdite di 3. la BEF deve subire la perdita (12.4.5) per prima e viene quindi ridotta.

La 4° Armata GE si ritira a Koblenz, la 3° a Metz, il (Corpo) a Strasburgo.

Azione 6 delle CP

Gioca Trinceramento come operazione da 3. Attiva Metz, Strasburgo e Mulhouse per l'attacco.

La (7° Armata GE) a Mulhouse attacca il corpo FR ed il forte a Belfort, con 3 fattori di combattimento che si spostano a 2 per la trincea. Le CP tirano un 5 distruggendo il corpo. Il francese tira con 3 CF spostati di una colonna a destra, ma sulla Tabella di Attacco dei Corpi non si ha alcun effetto. La (7° GE) non può avanzare essendo ridotta.

La 3° e 5° Armata GE a Metz e la 9° più un (corpo) a Strasburgo attaccano la 2° armata FR ed il forte a Nancy.

I 16 fattori di combattimento GE divengono 15, i 5 FR si spostano sulla colonna 6-8.

Entrambe le parti tirano un 6.

La 2° Armata FR è ridotta ad un corpo che si ritira a Bar de Luc.

La 5° Armata GE viene ridotta e la 3° e 6° avanzano. Viene rimosso il segnalino di trincea.

Azione Alleata 6

Gioca Occupazione del Belgio come rimpiazzi, ottenendone 1 Alleato, 2 FR, 2 BR e 2 RU. Non si riceve il rimpiazzo IT in quanto l'Italia è neutrale.

Settembre 1914 – Fase di Attrito

Non accade nulla – tutte le unità e gli spazi sono in rifornimento.

Settembre 1914 – Fase di Assedio

Assedio di Nancy. Le CP necessitano di un 5-6 per avere successo (per il drm -2 nei primi due turni). Tira un 4 e Nancy resiste.

Settembre 1914 – Fase dello Stato di Guerra

Le CP entrano in Guerra Limitata, entra in guerra la Turchia. Si piazzano le unità turche sulla mappa. Le CP scartano la CC Inverno Rigido (4) che hanno in mano, mescolano tutte le carte di mobilitazione e guerra limitata (eccetto quelle rimosse permanentemente) e forma quindi un nuovo mazzo.

Settembre 1914 – Fase dei Rimpiazzi

L'alleato usa 2 dei 3 RP russi per ricreare la 3° armata e la pone nello spazio "al Caucaso".

Il RP alleato si usa per riportare a piena forza la 1° Armata BE.

La BEF non può ricevere rimpiazzi, quindi i rimpiazzi BR si usano per riportare a piena forza i tre corpi nella mappa del Vicino Oriente.

I 2 RP francesi ricreano la 2° e 3° Armata a forza ridotta, la 2° è piazzata a Parigi che ora raggiunge il limite di raggruppamento, la 3° a Orleans (regola 9.5.3.3).

Settembre 1914 – Fase di Pesca delle Carte Strategiche

L'Alleato scarta una CC, mescola il mazzo di carte di mobilitazione e pesca 7 carte perché non ne ha più in mano.

Le CP pescano 7 carte.

TABELLE DI PIAZZAMENTO

Le unità tra parentesi () sono a forza ridotta.

PIAZZAMENTO DELLE POTENZE CENTRALIAustria-Ungheria

Casella della Riserva: 5 Corpi
 Cracovia: 1 Corpo, Trincea 1
 Tarnow: 1° Armata
 Przemyśl: 4° Armata
 Tarnopol: 3° Armata
 Czernowitz: 1 Corpo
 Munkacs: (2° Armata)
 Timisvar: 1 Corpo
 Novi Sad: 5° Armata
 Sarajevo: 6° Armata
 Trento: Trincea 1
 Villach: 1 Corpo, Trincea 1
 Trieste: Trincea 1

Germania

Casella della Riserva: 8 Corpi
 Brema: (1 Corpo)
 Aachen: 1° Armata
 Koblenz: 2° e 3° Armata
 Metz: 4° e 5° Armata, Trincea 1
 Strasburgo: 6° Armata
 Mulhouse: (7° Armata), Trincea 1
 Königsberg: Trincea 1
 Insterberg: 8° Armata e 1 Corpo
 Oppeln: (1 Corpo)

PIAZZAMENTO ALLEATOBelgio

Anversa: 1° Armata
 Casella della Riserva: 1 Corpo

Gran Bretagna

Casella della Riserva: 1 Corpo e 1 Corpo BEF
 Brussels: Armata BEF, Trincea 1
 Port Said: (1 Corpo), Trincea 1
 Cairo: (1 Corpo), Trincea 1
 Basra: (1 Corpo), Trincea 1

Francia

Casella della Riserva: 7 Corpi
 Sedan: 5° Armata
 Verdun: 3° e 4° Armata, Trincea 1
 Nancy: 1° e 2° Armata, Trincea 1
 Belfort: 2 Corpi, Trincea 1
 Bar le Duc: (9° Armata)
 Parigi: (6° Armata), Trincea 1
 Grenoble: 1 Corpo

Montenegro

Citje: 1 Corpo

Russia

Casella della Riserva: 6 Corpi
 Riga: 1 Corpo, Trincea 1
 Szawli: 1 Corpo
 Kovno: 1° Armata
 Grodno: 1 Corpo
 Lomza: 2° Armata
 Ostrowiec: 4° Armata
 Lublino: 5° Armata

Dubno: 3° Armata
 Kamenets Podolski: 8° Armata
 Odessa: 1 Corpo, Trincea 1
 Batum: 1 Corpo
 Kars: 1 Corpo
 Erivan: 1 Corpo

Serbia

Casella della Riserva (alleata): 2 Corpi
 Belgrado: 1° Armata
 Valjevo: 2° Armata

PAESI NEUTRALI

Le unità seguenti sono piazzate negli spazi elencati solo dopo che la nazione è entrata in guerra.

Albania

L'Albania non ha unità e vi si può entrare liberamente in qualsiasi momento.

Bulgaria

Sofia: 2 Corpi
 In qualsiasi 4 altri spazi in Bulgaria: 1 Corpo per spazio.

Grecia

Florina: 1 Corpo
 Larisa: 1 Corpo
 Atene: 1 Corpo

Italia

Casella della Riserva (alleata): 4 Corpi
 Torino: 1 Corpo
 Verona: (1° Armata)
 Asiago: (4° Armata)
 Maggiore: (3° Armata)
 Udine: (2° Armata)
 Roma: 1 Corpo
 Taranto: 1 Corpo

Persia

La Persia non ha unità e vi si può entrare liberamente dopo che la Turchia è entrata in guerra.

Romania

Bucarest: 2 Corpi
 In qualsiasi 4 altri spazi in Romania: 1 Corpo per spazio.

Turchia

Adrianopoli: 1 Corpo
 Gallipoli: 1 Corpo
 Costantinopoli: 1 Corpo
 Balikesir: 1 Corpo
 Ankara: 1 Corpo
 Adana: 1 Corpo
 Rize: 1 Corpo
 Erzerum: 1 Corpo
Giresun: 1 Corpo
 Van: 1 Corpo
 Mosul: 1 Corpo
 Bagdad: 1 Corpo, Trincea 1
 Damasco: 1 Corpo
 Gaza: 1 Corpo, Trincea 1
 Medina: 1 Corpo

USA

Gli USA entrano in guerra senza unità. Tutte le unità americane entrano giocando carte di rinforzo.

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO					
Tipo di Terreno	Costo in MP	Effetti sul Combattimento	Opzione di annullare la ritirata	Ci si deve fermare se vi si avvanza?	E' permesso l'attacco di fianco?
Aperto	1	-	No	No	Sì
Montagna	1	Attacco 1 SX	Sì	Sì	No
Palude	1	Attacco 1 SX	Sì	Sì	No
Foresta	1	-	Sì	Sì	Sì
Deserto	1	No combattimento in estate in o fuori da	Sì	Sì	Sì
Trincea 1	1	Attacco 1 SX Difesa 1 DX	Sì	No	No
Trincea 2	1	Attacco 2 SX Difesa 1 DX	Sì	No	No

TABELLA DI ATTACCO DEI CORPI (Se tutti gli attaccanti sono solo Corpi e/o Forti)									
	Fattori attaccanti								
Tiro di dado	0	1	2	3	4	5	6	7	8+
1	-	-	-	1	1	1	1	1	2
2	-	-	1	1	1	1	1	2	2
3	-	-	1	1	1	2	2	2	3
4	-	1	1	1	2	2	2	3	3
5	1	1	1	2	2	2	3	3	4
6	1	1	1	2	2	3	3	4	4

TABELLA DI ATTACCO DELLE ARMATE (Se qualsiasi attaccante è Armata)										
	Fattori attaccanti									
Tiro di dado	1	2	3	4	5	6-8	9-11	12-14	15	16+
1	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5
2	1	1	2		3	3	4	4	5	5
3	1	2	2	3	3	4	4	5	5	7
4	1	2	3	3	4	4	5	5	7	7
5	2	3	3	4	4	5	5	7	7	7
6	2	3	4	4	5	5	7	7	7	7

TABELLA DEI TERMINI DI PACE OFFERTA DELLE POTENZE CENTRALI (totale VP 11 o più)						
Stato di Guerra Combinato	Tiro di dado					
	1	2	3	4	5	6
0-19	+1 VP	+1 VP	+1 VP	-	-	-1 VP
20+	+1 VP	+1 VP	-	-	-	-1 VP

TABELLA DEI TERMINI DI PACE OFFERTA DELLE POTENZE ALLEATE (totale VP 9 o più)						
Stato di Guerra Combinato	Tiro di dado					
	1	2	3	4	5	6
0-19	-1 VP	-1 VP	-1 VP	-	-	+1 VP
20+	-1 VP	-1 VP	-	-	-	+1 VP

TABELLA DEI COSTI PER I RIMPIAZZI	
AZIONE	COSTO IN RP
Girare 1 Armata ridotta dalla parte a piena forza	1
Girare 2 Corpi ridotti dalla parte a piena forza	1
Porre 1 Corpo eliminato a piena forza nella Casella della Riserva	1
Porre 2 Corpi eliminati a forza ridotta nella Casella della Riserva	1
Girare 1 Corpo ridotto a piena forza sulla mappa e porre 1 Corpo eliminato a forza ridotta nella Casella della Riserva	1
Ricreare 1 Armata eliminata a forza ridotta	1
Ricreare 1 Armata eliminata a piena forza	2

Raid degli Zeppelin: sottrarre 4 RP inglesi nel turno, fino a zero.

Forza aerea indipendente: annullate o impedito l'effetto sugli RP di Ratenhau (lo si può giocare per l'effetto sullo Stato di Guerra).

Walter Ratenhau: +1 RP tedesco per turno.

Gli RP alleati possono essere usati solo per rimpiazzare unità ANA, AUS, BE, CND, MN, PT, RO, GK e SB.

TABELLA DEI PUNTI VITTORIA	
<i>NEL GIOCARE UN EVENTO</i>	
Tregue del Reichstag	VP +1
Flotta Mare Aperto a meno che sia giocata Grande Flotta come evento immediatamente successivo	+1
Caduta dello Zar - Romania in guerra	+1
Caduta dello Zar - Romania neutrale	+3
Guerra in Africa se sceglie l'alleato	+1
Le CP giocano un evento con * (solo nello scenario introduttivo)	+1
L'alleato gioca un evento con * (solo scenario introduttivo)	-1
Acquisizione del Belgio	-1
Lusitania	-1
Convoglio	-1
Telegramma Zimmermann	-1
14 Punti	-1
<i>NEL CORSO DI UNA FASE DI AZIONE, ATTRITO, ASSEDIO</i>	
Le CP non riescono ad avanzare nel corso dell'Offensiva per la Pace	-1
Le CP catturano/ricatturano uno spazio VP controllato dagli alleati	+1
Gli alleati catturano/ricatturano uno spazio VP controllato dalle CP	-1
Risultato della Tabella dei Termini di Pace	+/- 1
<i>NEL CORSO DELLA FASE DELLO STATO DI GUERRA</i>	
Blocco	VP -1/turno invernale
Le CP non riescono a condurre un'offensiva obbligatoria	-1/turno
L'Italia è ancora neutrale dopo che gli alleati sono in Guerra Totale	+1/turno
Gli alleati non riescono a condurre un'offensiva obbligatoria tranne per la Francia dopo che si è giocato l'evento di Ammutinamento Francese	+1/turno
Se un'unità francese non raggruppata con una USA attacca dopo che vi è stato l'Ammutinamento Francese quando si è avuto un risultato di offensiva obbligatoria per il francese.	+1/turno

ELENCO CARTE DEGLI ALLEATI

(se il titolo contiene un asterisco, la carta va scartata se giocata come evento)

N°	TITOLO	TIPO	Valore OPS	Valore SR	PUNTI RIMPIAZZO					SE GIOCATO COME EVENTO
					A	IT	BR	FR	RU	
1	RINFORZI INGLESI * (1) <i>BRITISH REINFORCEMENTS</i>	MOBILITAZIONE	4	4	1	1	2	2	3	2° Armata, 1 Corpo
2	BLOCCO * (2) <i>BLOCKADE</i>	MOBILITAZIONE	4	4	1	1	2	2	3	Sottrarre 1 VP nel corso della Fase dello Stato di Guerra di ogni turno invernale.
3	RINFORZI RUSSI * <i>RUSSIAN REINFORCEMENTS</i>	MOBILITAZIONE	3	4	-	1	1	1	2	11° Armata, 1 Corpo
4	PLEVE * <i>PLEVE</i>	MOBILITAZIONE	2	2	-	-	1	1	1	Un attacco o difesa russa aggiunge un drm +1.
5	PUTNIK CC <i>PUTNIK CC</i>	MOBILITAZIONE	2	2	-	-	1	1	1	Si gioca solo nel 1914 o nel 1915. Un attacco o difesa serba ha un drm +1.
6	RITIRATA * <i>WITHDRAWAL</i>	MOBILITAZIONE	2	2	-	-	1	1	1	Le unità difendenti annullano una perdita subita di un livello per un Corpo e si ritirano invece di 1 spazio. Annulla qualsiasi ritirata dovuta alla perdita del combattimento. Se non si devono subire perdite per un Corpo, si annulla una perdita per un'Armata.
7	TEMPO CATTIVO <i>SEVERE WEATHER</i>	MOBILITAZIONE	2	2	-	-	1	1	1	Le unità difendenti in montagna ed in autunno/inverno, o in palude in primavera/autunno, hanno drm +2.
8	RINFORZI RUSSI * <i>RUSSIAN REINFORCEMENTS</i>	MOBILITAZIONE	2	2	-	-	1	1	1	2 corpi
9	MOLTKE * <i>MOLTKE</i>	MOBILITAZIONE	3	4	-	1	1	1	2	Si gioca solo in agosto o settembre 1914. L'attivazione di Corpi in Belgio o Francia costa 1 OPS per unità (non spazio) fino a che non si gioca la carta "Falkenhayn".
10	RINFORZI FRANCESI * <i>FRENCH REINFORCEMENTS *</i>	MOBILITAZIONE	3	4	-	1	1	1	2	10° Armata
11	RINFORZI RUSSI * <i>RUSSIAN REINFORCEMENTS</i>	MOBILITAZIONE	3	4	-	1	1	1	2	9° Armata, 10° Armata
12	TRINCERAMENTI * <i>ENTRENCH</i>	MOBILITAZIONE	3	4	-	1	1	1	2	Piazzate una trincea di livello 1 in qualsiasi spazio occupato da un'Armata amica rifornita. Entrambi i giocatori possono ora trincerarsi.
13	OCCUPAZIONE DEL BELGIO * (2) <i>RAPE OF BELGIUM * (2)</i>	MOBILITAZIONE	4	4	1	1	2	2	3	Si gioca solo se le Potenze Centrali hanno giocato "I Cannoni in Agosto". Sottrarre 1 VP.
14	RINFORZI INGLESI * (1)	MOBILITAZIONE	4	4	1	1	2	2	3	1° Armata, 1 Corpo

	<i>BRITISH REINFORCEMENTS * (1)</i>									
15	RINFORZI INGLESII * <i>BRITISH REINFORCEMENTS</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	-	1	1	1	2	4° Armata, 1 corpo
16	ROMANIA * (1) <i>ROMANIA</i>	GUERRA LIMITATA	5	5	1	2	3	3	4	Non si può giocare dopo la "Caduta dello Zar" La Romania si unisce agli alleati.
17	ITALIA * (2) <i>ITALY * (2)</i>	GUERRA LIMITATA	5	5	1	-	3	3	4	L'Italia si unisce agli Alleati. Aggiungere 1 VP nella Fase di Stato di Guerra di ogni turno se non è giocata dopo che l'Impegno di guerra alleato ha raggiunto la Guerra Totale.
18	SBARRAMENTO DI ARTIGLIERIA <i>HURRICANE BARRAGE</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	1	1	Un attacco inglese ha drm +1.
19	SUPERIORITA' AEREA <i>AIR SUPERIORITY</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	1	1	Un attacco inglese o francese ha un drm +1.
20	RINFORZI INGLESII * <i>BRITISH REINFORCEMENTS *</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	1	1	Corpo AUS, Corpo CND.
21	GAS FOSGENE * <i>PHOSGENE GAS</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	1	1	Un attacco francese riceve un drm +1.
22	RINFORZI ITALIANI * <i>ITALIAN REINFORCEMENTS</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	-	1	1	1	2	5° Armata Si gioca solo dopo che l'Italia è entrata in guerra.
23	SPIE * <i>CLOAK AND DAGGER *</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	1	2	L'alleato può esaminare tutte le carte in mano all'avversario e poi effettuare operazioni usando questa carta.
24	RINFORZI FRANCESI * <i>FRENCH REINFORCEMENTS *</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	-	1	1	1	2	7° Armata
25	RINFORZI RUSSI * <i>RUSSIAN REINFORCEMENTS</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	-	1	1	1	2	6° Armata, 7° Armata, 1 Corpo
26	LUSITANIA * (2) <i>LUSITANIA * (2)</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	-	1	1	1	2	Si gioca solo dopo "Blocco" e prima del "Telegramma Zimmermann". Solo l'Alleato può offrire termini di pace per il resto del gioco. Sottrarre 1 VP.
27	GRANDE RITIRATA * (1) <i>GREAT RETREAT * (1)</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	-	1	1	1	2	Tutte le unità russe attaccate nel turno possono ritirarsi prima del combattimento (di uno spazio), dichiarandolo prima che si tiri il dado. Non si ha combattimento. Le unità delle CP a piena forza possono avanzare.

28	CARRI * <i>LANDSHIPS *</i>	GUERRA LIMITATA	4	4	1	1	2	2	3	Permette di giocare la carta "Corpo Carristi".
29	YUDENICH * <i>YUDENICH *</i>	GUERRA LIMITATA	4	4	1	1	2	2	3	Ponete l'Armata russa CAU in qualsiasi spazio rifornito in Russia o nella mappa del Vicino Oriente.
30	SALONICCO* <i>SALONIKA</i>	GUERRA LIMITATA	4	4	1	1	2	2	3	Si può fare SR con 3 Corpi inglesi/francesi (dalla mappa e/o dalla Riserva) a Salonicco. Conta come carta SR.
31	MEF * (1) <i>MEF</i>	GUERRA LIMITATA	4	4	1	1	2	2	3	Si gioca solo se la Turchia è in guerra e prima di "Salonicco". Piazzate l'Armata MEF in qualsiasi spazio MEF.
32	RINFORZI RUSSI * <i>RUSSIAN REINFORCEMENTS *</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	1	1	12° Armata
33	GRANDE FLOTTA * <i>GRAND FLEET *</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	1	1	Se giocata nel round di azione alleato subito dopo la carta CP n° 25, annullate l'effetto di quella carta.
34	RINFORZI INGLESI * <i>BRITISH REINFORCEMENTS *</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	-	1	1	1	2	3° Armata, 2 corpi
35	AMERICANI E CARRI * <i>YANKS AND TANKS</i>	GUERRA TOTALE	4	4	1	1	2	2	3	L'alleato effettua OPS con questa carta e tutti i combattimenti che coinvolgono un'unità USA hanno un drm +2
36	ATTACCO CON MINE <i>MINE ATTACK</i>	GUERRA TOTALE	2	2	-	-	1	1	1	Un attacco inglese contro un difensore trincerato dà un drm +1. Da usare in un solo combattimento per turno.
37	FORZA AEREA INDIPENDENTE * (1) <i>INDEPENDENT AIR FORCE</i>	GUERRA TOTALE	2	2	-	-	1	1	1	Annulla o impedisce di ottenere il bonus di RP della carta tedesca Rathenau
38	RINFORZI AMERICANI * <i>USA REINFORCEMENTS</i>	GUERRA TOTALE	2	2	-	-	1	1	1	Si gioca solo dopo Proprio Li. 1 Corpo
39	NON PASSERANNO <i>THEY SHALL NOT PASS</i>	GUERRA TOTALE	2	2	-	-	1	1	1	Annulla una ritirata per aver perso un combattimento in uno spazio con forte francese.
40	14 PUNTI * <i>14 POINTS</i>	GUERRA TOTALE	2	2	-	-	1	1	1	Si gioca solo dopo il Telegramma Zimmermann. Solo l'alleato può offrire termini di pace per il resto del gioco. Sottrarre 1 VP.
41	ARMATA ARABA SETTENTRIONALE * <i>ARAB NORTHERN ARMY</i>	GUERRA TOTALE	3	4	-	1	1	1	2	Si gioca solo se la Turchia è in guerra. Piazzate il Corpo inglese ANA nello spazio dell'Arabia.
42	RINFORZI INGLESI * <i>BRITISH REINFORCEMENTS</i>	GUERRA TOTALE	3	4	-	1	1	1	2	5° Armata, 1 Corpo, Corpo PT
43	RINFORZI AMERICANI * <i>USA REINFORCEMENTS</i>	GUERRA TOTALE	3	4	-	1	1	1	2	Si gioca solo dopo Proprio Li. 1° Armata, 2 Corpi
44	GRECIA * (1)	GUERRA TOTALE	3	4	-	1	1	1	2	La Grecia si unisce agli Alleati.

	<i>GREECE</i>									
45	OFFENSIVA DI KERENSKY * <i>KERENSKY OFFENSIVE</i>	GUERRA TOTALE	3	4	-	1	1	1	2	Si gioca solo dopo della "Caduta dello Zar" e prima della "Rivoluzione Bolscevica". L'alleato effettua OPS e ha un drm +2 per qualsiasi attacco russo contro unità turche, bulgare e austroungariche.
46	OFFENSIVA DI BRUSILOV * (2) <i>BRUSILOV OFFENSIVE</i>	GUERRA TOTALE	4	4	1	1	2	2	3	L'alleato effettua OPS con questa carta ed aggiunge un drm +1 a tutti gli attacchi russi. Per un attacco russo contro unità tutte non tedesche, annullare gli effetti della trincea.
47	RINFORZI AMERICANI * <i>USA REINFORCEMENTS</i>	GUERRA TOTALE	4	4	1	1	2	2	3	Si gioca solo dopo Proprio Li.. 2° Armata, 1 Corpo
48	CORPO CARRISTI <i>ROYAL TANK CORPS</i>	GUERRA TOTALE	4	4	1	1	2	2	3	Si gioca solo dopo "Carri". Annulla gli effetti di un trinceramento per un attacco di truppe inglesi in terreno aperto. Vale per un solo combattimento per turno
49	LINEA DI RIFORNIMENTO NEL SINAI* <i>SINAI PIPELINE</i>	GUERRA TOTALE	4	4	1	1	2	2	3	Annulla il DRM -3 nel Sinai per le sole unità alleate, ma non in estate. Permette di giocare Allenby.
50	ALLENBY * (1) [RINFORZI INGLESI] <i>ALLENBY</i>	GUERRA TOTALE	4	4	1	1	2	2	3	Si gioca solo dopo la "Linea di Rifornamento in Sinai". Piazzare l'Armata NE inglese ad Alessandria.
51	TUTTI IN BATTAGLIA * (1) <i>EVERYONE INTO BATTLE</i>	GUERRA TOTALE	4	4	1	1	2	2	3	Si gioca solo se almeno una di questi eventi sono stati giocati: "Michel", "Blucher" o "Offensiva per la Pace". Le unità alleate in Italia, Francia e Belgio sono considerate una nazionalità per l'attivazione del turno corrente.
52	CONVOGLIO * <i>CONVOY</i>	GUERRA TOTALE	4	4	1	1	2	2	3	Si può giocare solo dopo "Sottomarini all'attacco". Annulla gli effetti di quella carta. Sottrarre 1 VP.
53	ARMATA D'ORIENTE * [RINFORZI FRANCO.] <i>ARMY OF THE ORIENT</i>	GUERRA TOTALE	5	5	1	2	3	3	4	Piazzare l'Armata d'Oriente (francese) nello spazio di Salonico, se controllato dagli alleati, secondo i limiti al raggruppamento.
54	TELEGRAMMA ZIMMERMANN * (2) <i>ZIMMERMANN TELEGRAM</i>	GUERRA TOTALE	5	5	1	2	3	3	4	Si gioca solo se il segnalino di entrata in guerra USA è nella casella "Telegramma Zimmermann". Togliere 1 VP. Gli USA si uniscono agli alleati. Si può giocare Over There in un turno seguente.
55	PROPRIO LA' * <i>OVER THERE</i>	GUERRA TOTALE	5	5	1	2	3	3	4	Si gioca solo dopo il Telegramma Zimmermann. Si possono giocare i rinforzi americani in turni seguenti. Tutte le carte RP alleate d'ora in poi includono 1 RP USA.

ELENCO CARTE DELLE POTENZE CENTRALI

(se il titolo contiene un asterisco, la carta va scartata se giocata come evento)

N°	TITOLO	TIPO	Valore OPS	Valore SR	PUNTI RIMPIAZZO				RU	SE GIOCATA COME EVENTO
					A	IT	BR	FR		
1	I CANNONI DI AGOSTO * (2) <i>GUNS OF AUGUST</i>	MOBILITAZIONE	3	4	1	-	2	1		Si gioca solo nel primo round del turno di agosto 1914. Il forte di Liegi è distrutto. Ponete la 1° e 2° Armata tedesca nello spazio di Liegi. La 1°, 2° e 3° Armata tedesca sono attivate per il combattimento.
2	INTERCETTAZIONI RADIO * <i>WIRELESS INTERCEPTS</i>	MOBILITAZIONE	2	2	-	-	1	-		Un tentativo tedesco di attacco di fianco contro uno spazio con sole unità russe ha successo.
3	VON FRANCOIS <i>VON FRANCOIS</i>	MOBILITAZIONE	2	2	-	-	1	-		Un attacco tedesco contro unità russe ha un drm +1
4	BRUTTO TEMPO <i>SEVERE WEATHER</i>	MOBILITAZIONE	2	2	-	-	1	-		Le unità difendenti in uno spazio di montagna in autunno e inverno o in palude in primavera/autunno hanno drm +2
5	TERRITORIALI * <i>LANDWEHR</i>	MOBILITAZIONE	2	2	-	-	1	-		Il giocatore delle CP riceve 2 RP in più per girare subito unità tedesche da forza ridotta a piena forza. Non si possono usare per far tornare unità eliminate.
6	TRINCERAMENTI * <i>ENTRENCH</i>	MOBILITAZIONE	3	4	1	-	2	1		Piazzate una trincea di livello 1 in qualsiasi spazio occupato da un'Armata amica rifornita. Entrambi i giocatori possono ora trincerarsi.
7	RINFORZI TEDESCHI * <i>GERMAN REINFORCEMENTS</i>	MOBILITAZIONE	3	4	1	-	2	1		9° Armata
8	CORSA AL MARE * <i>RACE TO THE SEA</i>	MOBILITAZIONE	3	4	1	-	2	1		Le unità delle CP possono ora terminare il movimento ad Ostenda, Calais ed Amiens.
9	TREGUA DAL REICHSTAG * (1) <i>REICHSTAG TRUCE</i>	MOBILITAZIONE	4	4	2	1	3	1		Si gioca solo se il livello di Coinvolgimento CP non è di Guerra Totale. Aggiungere 1 VP.
10	ARMATA MERIDIONALE * <i>SUD ARMY</i>	MOBILITAZIONE	3	4	1	-	2	1		Fino a 2 Corpi tedeschi possono raggrupparsi con 1 unità austroungarica e si attivano come nazionalità singola. Si può scegliere un gruppo diverso in ogni round.
11	OBEROST * (1) <i>OBEROST</i>	MOBILITAZIONE	2	2	-	-	1	-		Le unità tedesche ora possono attaccare spazi che contengono forti russi (possono sempre assediarli).
12	RINFORZI TEDESCHI *	MOBILITAZIONE	4	4	2	1	3	1		10° Armata, 2 Corpi.
13	FALKENHAYN * (2)	MOBILITAZIONE	4	4	2	1	3	1		Si gioca in agosto/sett. 1914 solo dopo che si è giocata

	<i>FALKENHAYN</i>										"Moltke", o senza limiti ad iniziare dall'autunno 1914. Annulla gli effetti di Moltke. Permette di giocare "Piazza delle Esecuzioni"
14	RINFORZI AUSTRO-UNGHERESI * <i>AUSTRIA-HUNGARY REINFORCEMENTS</i>	MOBILITAZIONE									
15	GAS CLORINO <i>CHLORINE GAS</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	-			Un attacco tedesco ottiene un drm +1.
16	LIMAN VON SANDERS * <i>LIMAN VON SANDERS</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	-			Un attacco o difesa turca aggiunge un drm +1.
17	MATA HARI <i>MATA HARI</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	-			Il giocatore delle CP esamina tutte le carte della mano alleata e poi effettua operazioni con questa carta.
18	MITRAGLIATRICI IN FORTIFICAZIONI <i>FORTIFIED MACHINE GUNS</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	-			Un difensore tedesco trincerato aggiunge un drm +1
19	LANCIAFIAMME <i>FLAMETHROWERS</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	-			Un attacco tedesco riceve un drm +1.
20	RINFORZI AUSTRUNGHERESI * <i>AUSTRIAN-HUNGARY REINFORCEMENTS</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	1	-	2	1			10° Armata
21	RINFORZI TEDESCHI * <i>GERMAN REINFORCEMENTS</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	2	1	-	2			11° Armata, 1 Corpo
22	RINFORZI TEDESCHI * <i>GERMAN REINFORCEMENTS</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	1	-	2	1			12° Armata, 1 Corpo
23	RINFORZI AUSTRUNGHERESI * <i>AUSTRIAN-HUNGARY REINFORCEMENTS</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	1	-	2	1			1° Armata
24	RIVOLTA IN LIBIA * <i>LIBYAN REVOLT</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	1	-	2	1			Si gioca solo se non vi sono unità alleate nello spazio della Libia. Piazzate l'unità SN in Libia.
25	FLOTTA MARE APERTO* <i>HIGH SEAS FLEET</i>	GUERRA LIMITATA	4	4	2	1	3	1			A meno che l'alleato giochi "La Grande Flotta" come sua azione seguente, aggiungere 1 VP.
26	PIAZZA DELLE ESECUZIONI * (1) <i>PLACE OF EXECUTION</i>	GUERRA LIMITATA	4	4	2	1	3	1			Si gioca solo dopo Falkenhayn e prima di H-L Prendono il Comando. Un attacco contro uno spazio con forte francese ottiene un drm +2.
27	RAID DEGLI ZEPPELIN * (1) <i>ZEPPELIN RAIDS</i>	GUERRA LIMITATA	4	4	2	1	3	1			Sottrarre 4 RP inglesi (ad un minimo di zero) nella Fase dei Rimpiazzi del turno.
28	LO ZAR PRENDE IL COMANDO * (1) <i>ZAR TAKES COMMAND</i>	GUERRA LIMITATA	4	4	2	1	3	1			Si gioca solo se il segnalino di Capitolazione russa è nello spazio che permette di giocare questa carta.
29	11° ARMATA * <i>11TH ARMY</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	-			L'11° Armata tedesca (solamente) può raggrupparsi liberamente con qualsiasi Corpo delle CP ed essere trattata come una sola unità per l'attivazione.

30	CORPO DEGLI ALPINI <i>ALPENKORPS</i>	GUERRA LIMITATA	2	2	-	-	1	-	Un attacco a o da uno spazio di montagna aggiunge un drm +1.
31	KEMAL <i>KEMAL</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	1	-	2	1	Un difensore turco con fattore di combattimento 1 può usare la Tabella di combattimento delle Armate. Vale per un solo combattimento.
32	GUERRA IN AFRICA * (1) <i>WAR IN AFRICA</i>	GUERRA LIMITATA	3	4	1	-	2	1	Rimuovere permanentemente un corpo inglese dal gioco o aggiungete 1 VP (a scelta dell'alleato).
33	WALTER RATHENAU * (2) <i>WALTER RATHENAU</i>	GUERRA LIMITATA	5	5	3	1	4	2	Aggiungere un RP tedesco in più nella Fase dei Rimpiazzi di ogni turno.
34	BULGARIA * (2) <i>BULGARIA</i>	GUERRA LIMITATA	5	5	3	-	4	2	La Bulgaria si unisce alle CP.
35	GAS "MOSTARDA" <i>MUSTARD GAS</i>	GUERRA TOTALE	2	2	-	-	1	-	Un attacco tedesco ottiene un drm +1
36	SOTTOMARINI ALL'ATTACCO * (2) <i>U-BOATS UNLEASHED</i>	GUERRA TOTALE	2	2	-	-	1	-	Si gioca solo dopo "H-L prendono il comando". Sottrarre 1 RP inglese ogni turno ed impedisce di giocare Rinforzi USA fino a che non si gioca "Convoglio".
37	HOFFMANN * (1) <i>HOFFMANN</i>	GUERRA TOTALE	2	2	-	-	1	-	Si gioca solo dopo "H-L prendono il comando". +1 per tutti i futuri tiri di dado delle CP per le Offensive Obbligatorie
38	RINFORZI TEDESCHI * <i>GERMAN REINFORCEMENTS</i>	GUERRA TOTALE	2	2	-	-	1	-	2 Corpi
39	RINFORZI TEDESCHI * <i>GERMAN REINFORCEMENTS</i>	GUERRA TOTALE	2	2	-	-	1	-	2 Corpi
40	SUPERIORITA' AEREA <i>AIR SUPERIORITY</i>	GUERRA TOTALE	3	4	1	-	2	1	Un attacco tedesco ha un drm +1.
41	RINFORZI TEDESCHI * <i>GERMAN REINFORCEMENTS</i>	GUERRA TOTALE	3	4	1	-	2	1	14° Armata
42	RINFORZI TURCHI * <i>TURKIS REINFORCEMENTS</i>	GUERRA TOTALE	3	4	1	-	2	1	Armata YLD
43	VON BELOW * <i>VON BELOW</i>	GUERRA TOTALE	3	4	1	-	2	1	Annula tutti gli effetti delle trincee per un attacco contro solo unità italiane.
44	VON HUTIER * <i>VON HUTIER</i>	GUERRA TOTALE	3	4	1	-	2	1	L'attaccante attacca per primo ed annulla gli effetti della trincea per un attacco contro unità russe.
45	TRATTATO DI BREST-LITOVSK * (1) <i>TREATY OF BREST-LITOVSK</i>	GUERRA TOTALE	4	4	2	1	3	1	Si gioca solo dopo Rivoluzione Bolscevica. Le unità russe non possono più attaccare. Le unità CP non possono attaccare i russi, eccetto quelle turche che le possono attaccare sulla mappa del Vicino Oriente. Vd. 5.5.2.
46	RINFORZI TEDESCHI *	GUERRA TOTALE	4	4	2	1	3	1	17° Armata, 18° Armata

	<i>GERMAN REINFORCEMENTS</i>									
47	AMMUTINAMENTO FRANCESE * (1) <i>FRENCH MUTINY</i>	GUERRA TOTALE	4	4	2	1	3	1		Gli effetti delle Offensive Obbligatorie francesi sono invertiti. Se non vi sono unità francesi raggruppate con unità americane quando attaccano in offensiva obbligatoria, aggiungere 1 VP.
48	RINFORZI TURCHI * <i>TURKISH REINFORCEMENTS</i>	GUERRA TOTALE	4	4	2	1	3	1		Armata Aol
49	MICHEL * (1) <i>MICHEL</i>	GUERRA TOTALE	4	4	2	1	3	1		Si gioca solo dopo "H-L prendono il comando". Annulla gli effetti della trincea per un attacco tedesco e dà un drm +1 a detto attacco.
50	BLUCHER * <i>BLUCHER</i>	GUERRA TOTALE	4	4	2	1	3	1		Si gioca solo dopo "H-L prendono il comando". Annulla gli effetti della trincea per un attacco tedesco.
51	OFFENSIVA PER LA PACE * <i>PEACE OFFENSIVE</i>	GUERRA TOTALE	4	4	2	1	3	1		Si gioca solo dopo "H-L prendono il comando". Annulla gli effetti della trincea per un attacco tedesco. Se l'attaccante non avanza nello spazio, togliere 1 VP.
52	CADUTA DELLO ZAR * <i>FALL OF THE TSAR</i>	GUERRA TOTALE	5	5	3	1	4	2		Si può solo giocare se il segnalino di capitolazione russa è nella casella che lo permette. Aggiungere 1 VP più altri 2 VP se la Romania è ancora neutrale. L'attivazione costa 1 OPS per unità, non spazio, ai fini del solo combattimento.
53	RIVOLUZIONE BOLSCEVICA * <i>BOLSHEVIK REVOLUTION</i>	GUERRA TOTALE	5	5	3	1	4	2		Si può solo giocare se il segnalino di capitolazione russa è nella casella che lo permette. Non si può spendere più di 1 RP russo per turno.
54	H-L PRENDONO IL COMANDO * (2) <i>H-L TAKE COMMAND</i>	GUERRA TOTALE	5	5	3	1	4	2		Permette di giocare: Michel, Blucher, Offensiva per la Pace, Hoffman e Sottomarini all'attacco. Evita che venga giocata Piazza delle Esecuzioni.
55	LLOYD GEORGE * <i>LLOYD GEORGE</i>	GUERRA TOTALE	4	4	2	1	3	1		Non si possono fare attacchi inglesi contro unità tedesche trincerate a livello 2 per il resto del turno. Questo effetto viene annullato giocando Michel, Blucher o Offensiva per la Pace.