

## Ścieżki Chwały

### Poprawione teksty kart zgodne z zasadami w wersji 2004

Tekst usunięty oznaczany jest ~~w ten sposób~~. Nowy lub zmieniony tekst oznaczany jest w ten sposób.

#### Alianci - Karty Mobilizacji:

- 1.) 4/4 POSIŁKI BRYTYJSKIE \* (1) (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
2-ga Armia, jeden korpus
- 2.) 4/4 BLOKADA \* (2) (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
Odejmij 1 PZ w Fazie Określania Poziomu Wojny w każdym z etapów zimowych.
- 3.) 3/4 POSIŁKI ROSYJSKIE \* (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
11-ta Armia, jeden korpus
- 4.) 2/2 PLEHWE \* KB (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Jednostki rosyjskie prowadzące atak lub obronę otrzymują +1 do wyniku rzutu w tabeli walki.
- 5.) 2/2 PUTNIK KB (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Jednostki serbskie prowadzące atak lub obronę otrzymują +1 do wyniku rzutu w tabeli walki.
- 6.) 2/2 ODWRÓT \* KB (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Jednostki broniące się ignorują jedną stratę poziomą korpusu i muszą wycofać się o jedno pole niezależnie od wyniku walki. Jednostki atakujące i pozostające w pełnej sile mogą wykorzystać powodzenie. Stratę poziomą Armii można zignorować tylko wówczas, gdy nie poniósł straty żaden korpus. Patrz rozdział 12.6 w regulach.
- 7.) 2/2 ZŁA POGODA KB (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Podczas obrony w terenie górzystym jesienią lub zimą albo w terenie bagnistym wiosną lub jesienią należy dodać +2 do wyniku rzutu w tabeli walki.
- 8.) 2/2 POSIŁKI ROSYJSKIE \* (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Dwa korpusy
- 9.) 3/4 MOLTKE \* (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać tylko w sierpniu lub we wrześniu 1914.  
Aktywacja jednostek państw centralnych na terytorium Belgii i Francji kosztuje 1 PO za jednostkę (a nie za pole), dopóki nie zostanie zagrane wydarzenie "Falkenheim".  
Wszystkie jednostki aktywowane muszą znajdować się na tym samym polu. Zagranie tej karty jako wydarzenie niweluje wydarzenia z kart Państw Centralnych: "11-ta Armia" oraz "Armia Południowa".
- 10.) 3/4 POSIŁKI FRANCUSKIE \* (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
10-ta Armia
- 11.) 3/4 POSIŁKI ROSYJSKIE \* (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
9-ta i 10-ta Armia
- 12.) 3/4 OKOPY \* (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
Na polu, na którym znajduje się własna zaopatrzona armia można umieścić okop na poziomie 1 (nie można zamienić okopu na poziomie 1 okopem na poziomie 2). Od tej chwili obaj gracze mogą budować okopy. Tylko jeden gracz może zagrać tą kartę jako wydarzenie.

13.) 4/4 ZBRODNIE W BELGII \* (2) (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS: 3)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać tylko po zagranii "Sierpniowych Salw" oraz gdy Alianci pozostają nadal na poziomie Mobilizacji.  
Należy odjąć 1 PZ

14.) 4/4 POSIŁKI BRYTYJSKIE \* (1) (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
1-sza Armia, 1 korpus

#### **Alianci – Karty Wojny Ograniczonej:**

15.) 3/4 POSIŁKI BRYTYJSKIE \* (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
4-ta Armia, jeden korpus

16.) 5/5 Państwo neutralne przystępuje do wojny RUMUNIA \* (1) (A:1 BR:3 FR:3 WŁO:2 ROS:4)  
Karty jako wydarzenia nie można zagrać po zagranii "Upadku Cara".  
Rumunia występuje po stronie Aliantów. Patrz 9.5.2.5.

17.) 5/5 Państwo neutralne przystępuje do wojny WŁOCHY \* (2) (A:1 BR:3 FR:3 ROS:4)  
Włochy występują po stronie Aliantów. Należy dodać 1 PZ podczas każdej Fazy Określania Poziomu Wojny, jeśli karta nie została zagrana jako wydarzenie a jednocześnie zaangażowanie Aliantów w wojnę jest na poziomie Wojny Totalnej. Patrz 9.5.2.5.

18.) 2/2 PRZYGOTOWANIE ARTYLERYJSKIE KB (BR:1 FR:1 ROS: 1)  
Podczas ataku prowadzonego przez wojska brytyjskie należy dodać +1 do wyniku rzutu w tabeli walki. Jednostki: australijska, kanadyjska, portugalska oraz Arabska Armia Północna nie są uznawane w tym wypadku za jednostki brytyjskie.

19.) 2/2 PRZEWAGA POWIETRZNA KB (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Podczas ataku prowadzonego przez wojska brytyjskie lub francuskie należy dodać +1 do wyniku rzutu w tabeli walki. Jednostki: australijska, kanadyjska, portugalska oraz Arabska Armia Północna nie są uznawane w tym wypadku za jednostki brytyjskie.

20.) 2/2 POSIŁKI BRYTYJSKIE \* (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Korpus australijski i kanadyjski

21.) 2/2 FOSGEN \* KB (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Podczas ataku prowadzonego przez jednostki francuskie należy dodać +1 do wyniku rzutu w tabeli walki.

22.) 3/4 POSIŁKI WŁOSKIE \* (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
Kartę można zagrać jako wydarzenie po przystąpieniu Włoch do wojny.  
5-ta Armia

23.) 2/2 WYWIAD \* (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Gracz dowodzący Aliantami może obejrzeć karty gracza dowodzącego Państwami Centralnymi a następnie przeprowadzić operacje wykorzystując wartość tej karty.

24.) 3/4 POSIŁKI FRANCUSKIE \* (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
7-ta Armia

25.) 3/4 POSIŁKI ROSYJSKIE \* (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
6-ta Armia, 7-ma Armia, dwa korpusy

- 26.) 3/4 LUSITANIA \* (2) (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
Kartę można zagrać jako wydarzenie po zagranii "Blokady" ale przed zagraniem "Telegramu Zimmermanna".  
Należy odjąć 1 PZ.
- 27.) 3/4 WIELKI ODWRÓT \* (1) (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
Wszystkie jednostki rosyjskie zaatakowane podczas tego etapu mogą wycofać się przed walką, ale decyzję o odwrocie należy ogłosić przed [rzutami kością, próbą ataku z flanki, zagraniem kart bitewnych oraz rzutami kością](#). Nie następuje faza rozstrzygania walki. Wskazane do wycofania jednostki muszą się wycofać o 1 pole. Pozostające w pełnej sile jednostki Państw Centralnych mogą zająć opuszczone pola. [Twierdze i jednostki innych niż rosyjska narodowość są atakowane w zwykły sposób. Atak Państw Centralnych, który w wyniku zagrania tej karty nie doszedł do skutku, liczy się jako wykonanie ataku dla celów Obowiązkowej Ofensywy](#)
- 28.) 4/4 CZŁGI \* (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
Zagranie tego wydarzenia pozwala na zagranie "Królewskiego Korpusu Pancernego".
- 29.) 4/4 JUDENICZ \* (Posiłki rosyjskie) (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
Należy umieścić rosyjską Armię Kaukaską na dowolnym zaopatrzonym polu na Bliskim Wschodzie na terytorium Rosji. [Wydarzenie można zagrać przed przystąpieniem Turcji do wojny.](#)
- 30.) 4/4 SALONIKI \* (1) (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
W ramach ruchu strategicznego ~~można~~ [gracz kierujący Aliantami musi](#) przemieścić [minimalnie jeden, a maksymalnie](#) trzy korpusy brytyjskie i/lub francuskie z planszy (z [portów kontrolowanych przez Aliantów](#)) lub z Pola Rezerwy [jedynie](#) do Salonik. [Gracz kierujący Aliantami nie może wykonywać ruchu strategicznego w rundzie poprzedzającej tą, w której zagrano to wydarzenie ani w rundzie kolejnej. Zagranie tego wydarzenia traktuje się jako wykonanie ruchu strategicznego \(patrz 9.3.3\). Jednostki: australijska, kanadyjska, portugalska oraz Arabska Armia Północna nie są uznawane w tym wypadku za jednostki brytyjskie. Wydarzenie można zagrać po przystąpieniu Grecji do wojny pod warunkiem, że Saloniki pozostają pod kontrolą Aliantów, a wykonany ruch strategiczny nie spowoduje przekroczenia limitu zgrupowań.](#)
- 31.) 4/4 MEF \* (1) (Posiłki brytyjskie) (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać po przystąpieniu Turcji do wojny oraz przed wydarzeniem "Saloniki".  
Należy umieścić Armię MEF [oraz żeton "Przyczółek MEF"](#) na dowolnym polu wyjściowym MEF na planszy (patrz: [9.5.3.4 oraz 9.5.3.5](#)).
- 32.) 2/2 POSIŁKI ROSYJSKIE \* (BR:1 FR:1 ROS:1)  
12-ta Armia
- 33.) 2/2 GRAND FLEET \* (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Zagranie tego wydarzenia w rundzie Aliantów następującej bezpośrednio po zagranii karty "Hochseeflotte" unieważnia skutki zagrania tej ostatniej. [Wydarzenia nie można zagrać jeśli nie wystąpiły powyższe okoliczności.](#)
- 34.) 3/4 POSIŁKI BRYTYJSKIE \* (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
3-cia Armia, dwa korpusy

## Alianci – Karty Wojny Totalnej:

- 35.) 4/4 JANKESI I CZOŁGI \* (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
Gracz dowodzący Aliantami może przeprowadzić operacje używając wartości tej karty, wszystkie jednostki amerykańskie przeprowadzające ataki w tej rundzie otrzymują modyfikator +2 do wyniku rzutu w tabeli walki.
- 36.) 2/2 ATAK MINOWY KB (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Jednostki brytyjskie przeprowadzające atak na pole z okopami [i jednostkami Państw Centralnych](#) otrzymują modyfikator +1 do wyniku rzutu w tabeli walki. W jednej turze kartę można wykorzystać tylko do jednego ataku. [Jednostki: australijska, kanadyjska, portugalska oraz Arabska Armia Północna nie są uznawane w tym wypadku za jednostki brytyjskie.](#)
- 37.) 2/2 NIEZALEŻNE SIŁY POWIETRZNE \* (1) (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Likwiduje dodatkowe niemieckie punkty uzupełnień uzyskane dzięki wydarzeniu "Walter Rathenau", bez względu na to, czy wydarzenie to zostało już zagrane, czy zostanie zagrane w przyszłości. [Efekty działania tego wydarzenia obowiązują do końca rozgrywki.](#)
- 38.) 2/2 POSIŁKI AMERYKAŃSKIE \* (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać dopiero po zagraniu wydarzenia "Po tamtej stronie". Jeden korpus
- 39.) 2/2 NIE PRZEJDAJ! KB (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Karta likwiduje konieczność wycofania się po przegranej walce, jeśli jest atakowane pole zawierające francuską twierdzę. [Na atakowanym polu musi być obecna przynajmniej jedna jednostka francuska. Karta pozostaje odkryta do czasu pierwszej przegranej walki, w której będzie użyta.](#)
- 40.) 2/2 14 PUNKTÓW \* (BR:1 FR:1 ROS:1)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać dopiero po zagraniu wydarzenia "Telegram Zimmermanna".  
Do końca gry tylko gracz dowodzący Aliantami może oferować warunki pokoju. Dodatkowo należy odjąć 1 PZ.
- 41.) 3/4 ARABSKA ARMIA PÓŁNOCNA \* (Posiłki brytyjskie) (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać dopiero po przystąpieniu Turcji do wojny. Należy umieścić korpus AAP na polu Arabii.
- 42.) 3/4 POSIŁKI BRYTYJSKIE \* (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
5-ta Armia, jeden korpus BR, jeden korpus PT
- 43.) 3/4 POSIŁKI AMERYKAŃSKIE \* (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać dopiero po zagraniu wydarzenia "Po tamtej stronie". 1-sza Armia, dwa korpusy
- 44.) 3/4 Państwo neutralne przystępuje do wojny GRECJA \* (1) (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
Grecja występuje po stronie Aliantów. [Po zagraniu tego wydarzenia wciąż można zagrać wydarzenia Desant MEF oraz Saloniki.](#)
- 45.) 3/4 OFENSywa KIEREŃSKIEGO\* (BR:1 FR:1 WŁO:1 ROS:2)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać po "Upadku Cara" ale przed "Rewolucją Bolszewicką".  
Gracz dowodzący Aliantami przeprowadza operacje zgodnie z wartością tej karty, wojska rosyjskie podczas JEDNEGO (wybranego) ataku na jednostki A-W, BU lub TUR otrzymują modyfikator +2 do wyniku rzutu w tabeli walki. [Gracz dowodzący Aliantami musi ogłosić użycie właściwości bitewnych tej karty zanim gracz dowodzący atakowanymi jednostkami Państw Centralnych zagra swoje Karty Bitewne.](#)

- 46.) 4/4 OFENSYWA BRUSIŁOWA \* (2) (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
Gracz dowodzący Aliantami przeprowadza operacje zgodnie z wartością tej karty, jednostki rosyjskie podczas WSZYSTKICH ataków w tej rundzie otrzymują modyfikator +1 do wyniku rzutu w tabeli walki. Dodatkowo, podczas jednego ataku rosyjskiego na wojska inne niż niemieckie można zignorować wpływ okopów – [użycie tej właściwości należy ogłosić przed próbą ataku z flanki](#).
- 47.) 4/4 POSIŁKI AMERYKAŃSKIE \* (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać dopiero po zagranie wydarzenia "Po tamtej stronie".  
2-ga Armia, jeden korpus
- 48.) 4/4 KRÓLEWSKI KORPUS PANCERNY KB (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać dopiero po zagranie wydarzenia "Czołgi."  
Należy zniwelować wpływ okopów, jeśli jednostki brytyjskie atakują pola z czystym terenem na terytorium Francji lub Belgii. [Wpływ okopów nie jest niwelowany podczas określania ataku z flanki, użycia KB "Okopane karabiny maszynowe" oraz kiedy gracz, którego jednostki znajdują się w okopach, zdecyduje o pozostaniu na polu podczas określania wycofania po przegranej walce](#).  
W jednym etapie kartę można użyć tylko do jednej walki. [Jednostki: australijska, kanadyjska, portugalska oraz Arabska Armia Północna nie są uznawane w tym wypadku za jednostki brytyjskie](#).
- 49.) 4/4 RUROCIĄG SYNAJSKI \* (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
Wojska alianckie mogą zignorować modyfikator -3 do rzutu w tabeli walki obowiązujący na polu Synaju. [Na polu Synaju należy umieścić żeton "Rurociąg synajski". Wydarzenie może zostać zagrane bez względu na to, kto kontroluje pole Synaju, a efekt działania wydarzenia wpływa jedynie na wojska alianckie](#). Nadal obowiązują ograniczenia walk na pustyni w porze letniej. Zagranie tego wydarzenia umożliwia zagranie karty "Allenby".
- 50.) 4/4 ALLENBY \* (1) (Posiłki brytyjskie) (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać dopiero po zagranie "Rurociągu synajskiego".  
Należy umieścić brytyjską Armię Blisko-Wschodnią w Aleksandrii. [Patrz 9.5.3.5](#).
- 51.) 4/4 WSZYSCY DO BOJU \* (1) (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać jedynie po uprzednim zagranie przynajmniej jednego z wydarzeń: "Blucher," "Michel," lub "Ofensywa dla pokoju."  
Jednostki alianckie we Włoszech, we Francji i w Belgii można traktować podczas aktywacji jako jedną narodowość do końca tego etapu (nie dłużej). [Wciąż obowiązuje reguła 12.1.9](#).
- 52.) 4/4 KONWÓJ \* (A:1 BR:2 FR:2 WŁO:1 ROS:3)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać dopiero po zagranie "U-bootów"  
Zostaje zniwelowany wpływ karty "U-bootów". Dodatkowo należy odjąć 1 PZ.
- 53.) 5/5 ARMIA WSCHODNIA \* (Posiłki francuskie) (A:1 BR:3 FR:3 WŁO:2 ROS:4)  
Należy umieścić francuską Armię Wschodnią w Salonikach, jeśli pole to jest kontrolowane przez Aliantów i nie zostanie przekroczony limit zgrupowań. [Patrz 9.5.3.5](#).
- 54.) 5/5 TELEGRAM ZIMMERMANN \* (2) (A:1 BR:3 FR:3 WŁO:2 ROS:4)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać, jeśli żeton amerykański znajduje się na polu "Możliwy Telegram Zimmermanna".  
Należy odjąć 1 PZ. USA występują po stronie Aliantów. Zagranie tej karty umożliwia zagranie w dowolnym następnym etapie wydarzenia "Po tamtej stronie".

55.) 5/5 PO TAMTEJ STRONIE \*

(A:1 BR:3 FR:3 WŁO:2 ROS:4)

Kartę jako wydarzenie można zagrać [w dowolnym etapie następującym po etapie w którym zagrano "Telegram Zimmermanna."](#)

Zagranie tego wydarzenia umożliwia zagrywanie kart "Posiłków amerykańskich" ~~w dowolnym następnym etapie~~ WSZYSTKIE alianckie karty uzupełnień posiadają od tej chwili dodatkowy 1 punkt uzupełnień amerykańskich.

### Państwa Centralne – Karty Mobilizacji:

1.) 3/4 SIERPNIOWE SALWY \* (2)

(AW:1 N:2 TUR:1)

Kartę jako wydarzenie można zagrać tylko podczas pierwszej rundy etapu Sierpień 1914. Twierdza w Liege zostaje zniszczona. Na polu Liege należy umieścić 1-szą i 2-gą Armię niemiecką. Jednocześnie aktywują się do ataku 1-sza, 2-ga i 3-cia Armia niemiecka.

2.) 2/2 PRZECHWYCONY ROZKAZ \* KB (N:1)

Automatyczne powodzenie ataku z flanki prowadzonego przez ~~jednostki niemieckie~~ [przynajmniej jedną jednostkę niemiecką \(armię lub korpus\)](#) tylko na jednostki rosyjskie. Kartę należy zagrać w segmencie 3 procedury ustalania wyniku walki, a więc PRZED próbą ataku z flanki.

3.) 2/2 VON FRANCOIS KB (N:1)

Podczas niemieckiego ataku na wojska rosyjskie należy dodać +1 do wyniku rzutu w tabeli walki. [Na polu z jednostkami rosyjskimi mogą znajdować się jednostki innych narodowości.](#)

4.) 2/2 ZŁA POGODA KB (N:1)

Podczas obrony w terenie górzystym jesienią lub zimą albo w terenie bagnistym wiosną lub jesienią należy dodać +2 do wyniku rzutu w tabeli walki.

5.) 2/2 LANDWERA \* (N:1)

Gracz dowodzący Państwami Centralnymi otrzymuje 2 dodatkowe punkty uzupełnień i może natychmiast odwrócić żetony zredukowanych jednostek niemieckich na stronę o pełnej sile, [pod warunkiem, że jednostki te są zaopatrzone](#). Punktów nie można zużyć na odtworzenie wyeliminowanych jednostek. [Wydarzenia nie można zagrać jeśli Berlin pozostaje pod kontrolą Aliantów lub jest odcięty od zaopatrzenia.](#)

6.) 3/4 OKOPY \* (AW:1 N:2 TUR:1)

Na polu, na którym znajduje się własna zaopatrzona armia można umieścić okop na poziomie 1 [\(nie można zamienić okopu na poziomie 1 okopem na poziomie 2\)](#). Od tej chwili obaj gracze mogą budować okopy. [Tylko jeden gracz może zagrać tą kartę jako wydarzenie.](#)

7.) 3/4 POSIŁKI NIEMIECKIE \* (AW:1 N:2 TUR:1)

9-ta Armia

8.) 3/4 WYŚCIG DO MORZA \* (AW:1 N:2 TUR:1)

Jednostki Państw Centralnych mogą kończyć swój ruch w Ostendzie, Calais i Amiens. [Karta może być zagrana jako wydarzenie, nawet jeśli Poziom Wojny Państw Centralnych będzie wynosił 4 lub więcej.](#)

9.) 4/4 POROZUMIENIE W REICHSTAGU \* (1) (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)

Kartę jako wydarzenia nie można zagrać jeśli Państwa Centralne osiągnęły poziom Wojny Totalnej.

Należy dodać 1 PZ.

- 10.) 3/4 ARMIA POŁUDNIOWA \* (AW:1 N:2 TUR:1)  
Jedna jednostka austro-węgierska i najwyżej dwa korpusy niemieckie mogą razem tworzyć zgrupowanie, aktywowane za 1 punkt operacyjny jako jedna narodowość. W różnych rundach można wybierać do aktywacji różne zgrupowania. Jeżeli na polu znajduje się druga jednostka austro-węgierska lub drugi korpus innej narodowości niż niemiecka, koszt aktywacji takiego pola wzrasta do 2 punktów operacyjnych. Zasada 12.1.9 wciąż obowiązuje.
- 11.) 2/2 OBEROST \* (1) (N:1)  
Niemieckie jednostki mogą od tej chwili atakować rosyjskie twierdze (zawsze mogą je oblegać). Wydarzenie może być zagrane dla celów podniesienia Poziomu Wojny, nawet jeśli Poziom Wojny Państw Centralnych wynosi 4 i więcej.
- 12.) 4/4 POSIŁKI NIEMIECKIE \* (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
10-ta Armia, dwa korpusy
- 13.) 4/4 FALKENHEIN \* (2) (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać w etapach Sierpień/Wrzesień 1914 tylko po zagraniu wydarzenia "Moltke" lub bez ograniczeń, poczynając od Jesieni 1914.  
Niweluje skutki zagrania wydarzenia "Moltke". Pozwala na zagranie wydarzenia "Miejsce Straceń".
- 14.) 4/4 POSIŁKI AUSTRO-WĘGIERSKIE\* (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
7-ta Armia, dwa korpusy

#### **Państwa Centralne – Karty Wojny Ograniczonej:**

- 15.) 2/2 CHLOR \* KB (N:1)  
Podczas niemieckiego ataku należy dodać +1 do wyniku rzutu w tabeli walki.
- 16.) 2/2 LIMAN VON SANDERS \* KB (N:1)  
Podczas ataku lub obrony wojsk tureckich (oprócz tureckiego korpusu Senussi SN) należy dodać +1 do wyniku rzutu w tabeli walki.
- 17.) 2/2 MATA HARI \* (N:1)  
Gracz dowodzący Państwami Centralnymi może obejrzeć wszystkie karty na ręce gracza dowodzącego Aliantami i następnie przeprowadzić operacje wykorzystując wartość tej karty.
- 18.) 2/2 OKOPANE KARABINY MASZYNOWE KB (N:1)  
Podczas obrony niemieckich jednostek w okopach należy dodać +1 do wyniku rzutu w tabeli walki.
- 19.) 2/2 MIOTACZE OGNIĄ \* KB (N:1)  
Podczas ataku prowadzonego przez wojska niemieckie należy dodać +1 do wyniku rzutu w tabeli walki.
- 20.) 3/4 POSIŁKI AUSTRO-WĘGIERSKIE \* (AW:1 N:2 TUR:1)  
10-ta Armia
- 21.) 3/4 POSIŁKI NIEMIECKIE \* (AW:1 N:2 TUR:1)  
11-ta Armia, jeden korpus
- 22.) 3/4 POSIŁKI NIEMIECKIE \* (AW:1 N:2 TUR:1)  
12-ta Armia, jeden korpus

- 23.) 3/4 POSIŁKI AUSTRO-WĘGIERSKIE \* (AW:1 N:2 TUR:1)  
11-ta Armia
- 24.) 3/4 POWSTANIE LIBIJSKIE \* (AW:1 N:2 TUR:1)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać tylko wówczas, gdy w Libii nie ma jednostek alianckich. Należy umieścić jednostkę SN w Libii. Jednostka SN nie może korzystać z kart bitewnych "Kemał" i "Liman von Sanders". Jednostka SN jest zawsze zaopatrzona. Pola zdobyte przez jednostkę SN podlegają standardowym zasadom sprawdzania zaopatrzenia w trakcie Fazy Wyczerpania.
- 25.) 4/4 HOCHSEEFLOTTE \* (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
Hochseeflotte wypływa w morze. Jeśli gracz dowodzący Aliantami nie zagra w swojej następnej rundzie wydarzenia "Grand Fleet", należy dodać 1 PZ.
- 26.) 4/4 MIEJSCE STRACENÍ \* KB (1) (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
Kartę można zagrać jako wydarzenie po zagraniu wydarzenia "Falkenheim" ale przed zagraniem wydarzenia "H-L przejmują dowodzenie".  
Podczas niemieckiego ataku na niezniszczoną francuską twierdzę należy dodać +2 do wyniku rzutu w tabeli walki. Wydarzenie może być zagrane dla podniesienia Poziomu Wojny, nawet jeśli wszystkie francuskie twierdze są zniszczone.
- 27.) 4/4 NALOTY ZEPPELINÓW \* (1) (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
Należy odjąć 4 z ogólnej liczby brytyjskich punktów uzupełnień (do zera) podczas Fazy Uzupełnień w tym etapie.
- 28.) 4/4 CAR PRZEJMUJE DOWODZENIE \* (1) (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać tylko wówczas, gdy żeton kapitulacji rosyjskiej znajduje się na polu "Car może przejąć dowodzenie".
- 29.) 2/2 11-ta ARMIA \* (N:1)  
Zgrupowanie składające się z 11-tej Armii niemieckiej i dowolnej liczby korpusów Państw Centralnych może być aktywowane za 1 punkt operacyjny. Tylko 11-ta Armia niemiecka może tworzyć zgrupowanie z dowolnymi korpusami państw centralnych które podczas aktywacji traktowane jest jak jedna jednostka. Jeżeli na tym polu znajduje się druga armia Państw Centralnych, wówczas koszt jego aktywacji wzrasta do 2 punktów operacyjnych. Wydarzenie może być zagrane przed wprowadzeniem do gry 11-tej Armii, a także jeśli armia ta została już na stałe wyeliminowana z gry. Zasada 12.1.9 wciąż obowiązuje.
- 30.) 2/2 KORPUS ALPEJSKI KB (N:1)  
Podczas ataku prowadzonego przez jednostki niemieckie z lub na pole z terenem górzystym należy dodać +1 do wyniku rzutu w tabeli walki.
- 31.) 3/4 KEMAL KB (AW:1 N:2 TUR:1)  
Dla broniącej się jednostki tureckiej (oprócz korpusu SN) o sile w obronie 1 lub większej można użyć Tabeli Walki Armii. W jednym etapie karty można użyć tylko do jednej walki. Jeżeli w wyniku ataku z flanki na polu nie pozostała żadna turecka jednostka o sile co najmniej 1, wciąż należy użyć Tabeli Walki Armii stosując się do pierwszej kolumny.
- 32.) 3/4 WOJNA W AFRYCE \* (1) (AW:1 N:2 TUR:1)  
Należy usunąć na stałe z ~~gry~~ mapy lub Pola Rezerwy jeden korpus brytyjski o pełnej sile lub dodać 1 PZ (wybór gracza dowodzącego Aliantami). Jeżeli brytyjski korpus w pełnej sile nie jest dostępny, można usunąć zredukowany brytyjski korpus. Korpusy australijski, kanadyjski, portugalski oraz Arabska Armia Północna nie są uznawane w tym przypadku za jednostki brytyjskie.



33.) 5/5 WALTER RATHENAU \* (2) (AW:3 BU:1 N:4 TUR:2)

Podczas każdej Fazy Uzupelnień wojska niemieckie otrzymują jeden dodatkowy punkt uzupełnień, [nawet jeśli gracz kierujący Państwami Centralnymi nie zagrał żadnej karty uzupełnień. Wydarzenie może zostać zagrane dla podniesienia Poziomu Wojny także po zagranu karty "Niezależne Siły Powietrzne".](#)

34.) 5/5 Państwo neutralne przystępuje do wojny BUŁGARIA \* (2) (AW:3 N:4 TUR:2)  
Bułgaria występuje po stronie Państw Centralnych.

### **Państwa Centralne – Karty Wojny Totalnej:**

35.) 2/2 GAZ MUSZTARDOWY \* KB (N:1)

Podczas ataku wojsk niemieckich należy dodać +1 do wyniku rzutu w tabeli walki.

36.) 2/2 U-BOOTY \* (2) (N:1)

Kartę jako wydarzenie można zagrać tylko po zagranu wydarzenia "H-L przejmują dowodzenie."

Podczas każdej Fazy Uzupelnień należy odjąć jeden punkt uzupełnień brytyjskich. Dopóki nie zostanie zagrany "Konwój" nie można grać kart posiłków amerykańskich.

37.) 2/2 HOFFMANN \* (1) (N:1)

Kartę można zagrać tylko po zagranu wydarzenia "H-L przejmują dowodzenie".

Do wyników wszystkich rzutów określających Obowiązkowe Ofensywy Państw Centralnych należy dodać +1.

38.) 2/2 POSIŁKI NIEMIECKIE \* (N:1)

Dwa korpusy

39.) 2/2 POSIŁKI NIEMIECKIE \* (N:1)

Dwa korpusy

40.) 3/4 PRZEWAGA POWIETRZNA KB (AW:1 N:2 TUR:1)

Podczas ataku wojsk niemieckich należy dodać +1 do wyniku rzutu w tabeli walki.

41.) 3/4 POSIŁKI NIEMIECKIE \* (AW:1 N:2 TUR:1)

14-ta Armia

42.) 3/4 POSIŁKI NIEMIECKIE \* (AW:1 N:2 TUR:1)

Armia YLD (Yildermin)

43.) 3/4 VON BELOW \* KB (AW:1 N:2 TUR:1)

Można zignorować wpływ okopów podczas jednego [niemieckiego](#) ataku, ale tylko przeciwko jednostkom włoskim.

[Kartę należy zagrać w segmencie 3 procedury ustalania wyniku walki, a więc PRZED próbą ataku z flanki.](#)

44.) 3/4 VON HUTIER \* KB (AW:1 N:2 TUR:1)

Gracz dowodzący Państwami Centralnymi [podczas ataku wojsk niemieckich](#) na [pole zawierające przynajmniej jedną](#) jednostkę rosyjską, wykonuje jako pierwszy rzut kostką oraz może zignorować wpływ okopów. [\(Atakowane pole może zawierać oprócz rosyjskich także jednostki alianckie innych narodowości.\)](#)

[Kartę należy zagrać w segmencie 3 procedury ustalania wyniku walki, a więc PRZED próbą ataku z flanki.](#)

- 45.) 4/4 TRAKTAT BRZESKI \* (1) (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać po wydarzeniu "Rewolucja Bolszewicka".  
Jednostki rosyjskie nie mogą atakować. Jednostki Państw Centralnych nie mogą atakować jednostek rosyjskich. Tylko jednostki tureckie mogą atakować Rosjan na Bliskim Wschodzie.  
Obie strony mogą zajmować wrogie puste pola, odcinać przeciwnika od źródeł zaopatrzenia oraz oblegać wrogie twierdze i rozstrzygać oblężenia. Patrz także 5.5.2.
- 46.) 4/4 POSIŁKI NIEMIECKIE \* (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
17-ta Armia, 18-ta Armia
- 47.) 4/4 FRANCUSKI BUNT \* (1) (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
Należy odwrócić znacznik Obowiązkowej Ofensywy Aliantów na stronę oznaczoną "Francuski Bunt". Od tej chwili (włącznie z etapem, w którym karta została zagrana) Obowiązkowe Ofensywy Francuzów traktowane są jako Francuski Bunt. Należy dodać 1 PZ, jeżeli podczas etapu Francuskiego Buntu jakkolwiek jednostka francuska niezgrupowana z jednostką amerykańską przeprowadzi atak. Efekty Francuskiego Buntu dotyczą tylko jednego francuskiego ataku i nie mogą spowodować dodania więcej niż 1 PZ w jednym etapie. Francuski Bunt nie dotyczy ataków poza terytorium Francji, Belgii i Niemiec.
- 48.) 4/4 POSIŁKI TURECKIE \* (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
Armia Islamska
- 49.) 4/4 MICHEL \* KB (1) (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać tylko po zagranii wydarzenia "H-L przejmują dowodzenie".  
Podczas jednego ataku niemieckiego można zignorować wpływ okopów oraz dodać +1 do wyniku rzutu w tabeli walki. Na atakowanym polu może nie być okopów.  
Kartę należy zagrać w segmencie 3 procedury ustalania wyniku walki, a więc PRZED próbą ataku z flanki.
- 50.) 4/4 BLUCHER \* CC (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać po zagranii wydarzenia "H-L przejmują dowodzenie".  
Podczas jednego ataku niemieckiego można zignorować wpływ okopów. Na atakowanym polu może nie być okopów.  
Kartę należy zagrać w segmencie 3 procedury ustalania wyniku walki, a więc PRZED próbą ataku z flanki.
- 51.) 4/4 OFENSYWA DLA POKOJU \* KB (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać po zagranii wydarzenia "H-L przejmują dowodzenie".  
Podczas jednego ataku niemieckiego można zignorować wpływ okopów. Jeżeli atakujące wojska nie wejdą na atakowane pole, należy odjąć 1 PZ. Na atakowanym polu może nie być okopów.  
Kartę należy zagrać w segmencie 3 procedury ustalania wyniku walki, a więc PRZED próbą ataku z flanki.
- 52.) 5/5 UPADEK CARA \* (AW:3 BU:1 N:4 TUR:2)  
Kartę jako wydarzenie można zagrać, jeżeli żeton kapitulacji rosyjskiej znajduje się na polu "Możliwy upadek Cara".  
Należy dodać 1 PZ. Należy dodać dodatkowe 2 PZ, jeżeli Rumunia pozostaje neutralna. Aktywacja jednostek rosyjskich do ataku kosztuje 1 PO za jednostkę, a nie za pole (nawet jeśli nie wszystkie jednostki z aktywowanego pola będą uczestniczyć w ataku). Korpusy rosyjskie nie mogą się przemieszczać między polami Na Kaukaz a Bliskim Wschodem (nie dotyczy Ruchu Strategicznego).

53.) 5/5 REWOLUCJA BOLSZEWICKA \* (AW:3 BU:1 N:4 TUR:2)

Kartę jako wydarzenie można zagrać, jeżeli żeton kapitulacji rosyjskiej znajduje się na polu "Możliwa Rewolucja Bolszewicka".

Podczas każdego etapu wojska rosyjskie mogą wykorzystać tylko jeden punkt uzupełnień. Od tej chwili (włącznie z etapem, w którym zagrano tą kartę) rosyjskie Obowiązkowe Ofensywy należy traktować jak "Nie ma lub wykonana".

54.) 5/5 H-L PRZEJMUJĄ DOWODZENIE \* (2) (AW:3 BU:1 N:4 TUR:2)

Pozwala na zagranie wydarzeń z kart "Michel", "Blucher", "Ofensywa dla pokoju", "Hoffmann" oraz "U- Booty". Uniemożliwia zagranie wydarzenia z karty "Miejsce straceń". Od tej chwili (włącznie z etapem w którym zagrano tą kartę) niemieckie Obowiązkowe Ofensywy należy traktować jak "Nie ma lub wykonana".

55.) 4/4 LLOYD GEORGE \* (AW:2 BU:1 N:3 TUR:1)

Karty jako wydarzenia nie można zagrać po zagranie wydarzenia "Michel", "Blucher" lub "Ofensywa dla pokoju". Do końca tego etapu jednostki brytyjskie nie mogą atakować jednostek niemieckich w okopach na poziomie 2. Wpływ karty przestaje obowiązywać po zagranie wydarzeń "Michel", "Blucher" lub "Ofensywa dla pokoju". Zagranie tego wydarzenia może uniemożliwić przeprowadzenie brytyjskiej Obowiązkowej Ofensywy w danym etapie.