

## Tabela terenu

Typ terenu	Koszt w PR	Wpływ na walkę	Możliwe pozostanie na polu bez wycofania	Konieczne zatrzymanie po udanym ataku	Możliwy atak z flanki na pole
Równinny	1	-	Nie	Nie	Tak
Górzysty	1	Siła ataku 1 L	Tak	Tak	Nie
Bagnisty	1	Siła ataku 1 L	Tak	Tak	Nie
Leśny	1	-	Tak	Tak	Tak
Pustynny	1	W etapach letnich atak niemożliwy z pola pustynnego i na takie pole	Tak	Tak	Tak
Okop 1	1	Siła ataku 1 L Siła obrony 1 R	Tak	Nie	Nie
Okop 2	1	Siła ataku 2 L Siła obrony 1 R	Tak	Nie	Nie

## Tabela walki korpusu

(jeśli wszystkie jednostki są korpusami I / lub fortami)

Wynik rzutu	Siła ognia								
	0	1	2	3	4	5	6	7	8+
1	-	-	-	1	1	1	1	1	2
2	-	-	-	1	1	1	1	1	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

## Tabela walki armii

(jeśli chociaż jedna walcząca jednostka jest armią)

Wynik rzutu	Siła ognia										
	1	2	3	4	5	6-8	9-11	12-14	15	16+	
1	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	
2	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	
3	1	2	2	3	3	4	4	5	5	7	
4	1	2	3	3	4	4	5	5	7	7	
5	2	3	3	4	4	5	5	7	7	7	
6	2	3	4	4	5	5	7	7	7	7	

## Przebieg gry

- A. Faza Obowiązkowej Ofensywy
- B. Faza Akcji
- C. Faza Wyczerpania
- D. Faza Oblężenia
- E. Faza Określania Poziomu Wojny
  - E.1. Sprawdzenie Tabeli PZ
  - E.2. Ustalenie automatycznego zwycięstwa
  - E.3. Ustalenie zawieszenia broni
  - E.4. Sprawdzenie poziomu zaangażowania w wojnę (poza Etapem 1)
- F. Faza Uzupełnień
  - F.1. Faza Uzupełnień Aliantów
  - F.2. Faza Uzupełnień Państw Centralnych
- G. Faza Losowania Kart Strategicznych
- H. Zakończenie etapu

## Tabele ofert warunków pokoju

Oferta Państw Centralnych (możliwa, jeśli PZ jest 11 lub więcej)

Łączny Stan Wojny	Wynik rzutu					
	1	2	3	4	5	6
0-19	+1 PZ	+1 PZ	+1 PZ	-	-	-1 PZ
20+	+1PZ	+1PZ	-	-	-	-1PZ

## Oferta Aliantów

(możliwa, jeśli PZ jest 9 lub mniej)

Łączny Stan Wojny	Wynik rzutu					
	1	2	3	4	5	6
0-19	+1 PZ	+1 PZ	+1 PZ	-	-	-1 PZ
20+	+1PZ	+1PZ	-	-	-	-1PZ

## Tabela kosztów uzupełnień

Czynność	Koszt w PU
Odwrócenie żetonu zredukowanej armii na stronę o pełnej sile	1
Odwrócenie 2 żetonów zredukowanych korpusów na stronę o pełnej sile	1
Umieszczenie 1 żetonu wyeliminowanego korpusu w Polu Rezerwy w pełnej sile	1
Umieszczenie 2 żetonów wyeliminowanych korpusów w Polu Rezerwy w sile zredukowanej	1
Odwrócenie 1 żetonu zredukowanego korpusu na planszy na stronę o pełnej sile i umieszczenie 1 żetonu wyeliminowanego korpusu w Polu Rezerwy w sile zredukowanej	1
Odtworzenie w sile zredukowanej 1 wyeliminowanej armii	1
Odtworzenie w pełnej sile 1 wyeliminowanej Armii	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>Naloty Zeppelinów: odejmują 4 BR PU w danym etapie do 0</li> <li>Niezależne Siły Powietrzne: likwidują lub zapobiegają wpływowi wydarzenia "Walter Rathenau" na PU (wydarzenie może być nadal zagrane w celu podwyższenia stanu wojny)</li> <li>Walter Rathenau: w każdym etapie dodatkowy 1 PU dla N</li> <li>PU Alianckich można użyć dla potrzeb jednostek AAP, AUS, KAN, CZG, PT, RU, GR lub SRB</li> </ul>	



## Zasady specjalne w roku 1914

W Sierpniu 1914 żaden z graczy nie może zagrać karty posiłków
Jednostki PC mogą przechodzić przez Amiens, Calais i Ostendę, ale nie mogą kończyć swojego ruchu na tych polach. Zakaz przestaje obowiązywać po zagraniu wydarzenia "Wyścig do morza" lub gdy stan wojny PC wynosi 4 lub więcej. Jednostki PC mogą kończyć ruch po walce na tych polach dopiero po zniesieniu zakazu lub gdy pola te były celem ataku. Przez wymienione pola zawsze może przebiegać linia zaopatrzenia dla jednostek PC.
Jednostki niemieckie nie mogą atakować rosyjskich twierdz, dopóki nie zostanie zagrane wydarzenie "OberOst" lub gdy stan wojny PC wynosi 4 lub więcej. Jednostki niemieckie mogą natomiast od początku gry oblegać rosyjskie twierdze (w których nie ma rosyjskich jednostek). Zakaz nie dotyczy jednostek austro-węgierskich.
W Sierpniu 1914 jednostki rosyjskie nie mogą atakować ani oblegać twierdz niemieckich.
Od wszystkich wyników rzutów kostką sprawdzających wyniki oblężeń należy odjąć 2 w Sierpniu i Wrześniu 1914.
W Sierpniu 1914 nie sprawdza się poziomu zaangażowania w wojnę obu graczy (poziomu tego nie sprawdza się w ogóle podczas scenariusza wprowadzającego)

## Tabela punktów zwycięstwa

Po zagraniu wydarzenia	PZ
Porozumienie w Reichstagu	+1
Hochseeflotte, jeśli Grand Fleet nie zostanie zagrana w następnej rundzie Aliantów	+1
Upadek Cara - jeśli Rumunia przystąpiła do wojny	+1
Upadek Cara - jeśli Rumunia pozostała neutralna	+3
Wojna w Afryce - jeśli Alianci tak wybrali	+1
Państwa Centralne grają wydarzenie z * (tylko w scenariuszu wprowadzającym)	-1
Alianci grają wydarzenie z * (tylko w scenariuszu wprowadzającym)	-1
Zbrodnie w Belgii	-1
Lusitania	-1
Konwój	-1
Telegram Zimmermanna	-1
14 Punktów	-1
<b>Podczas Fazy Akcji, Wyczerpania lub Oblężeń</b>	<b>PZ</b>
PC nie zdobywają pola podczas Ofensywy dla Pokoju	-1
PC zdobywają pole z PZ kontrolowane przez Aliantów	+1
Alianci zdobywają pole z PZ kontrolowane przez PC	-1
Wynik oferty pokojowej z tabeli	-1/+1
<b>Podczas Fazy Określenia Poziomu Wojny</b>	<b>PZ</b>
Blokada	-1 zimą
PC nie przeprowadziły Obowiązkowej Ofensywy	-1/etap
Włochy są neutralne gdy Alianci osiągnęli poziom Wojny Totalnej	+1/etap
Alianci nie przeprowadzili Obowiązkowej Ofensywy - z wyjątkiem wyniku "FR", gdy nastąpił Francuski Bunt	+1/etap
Jeśli jednostki francuskie, które nie są zgrupowane z jednostkami amerykańskimi zaatakują przy wskazaniu Obowiązkowej Ofensywy francuskiej	+1/etap



# Ścieżki chwały

## I WOJNA ŚWIATOWA, 1914-1918

### Wyjątki od zasad ogólnych i zasady specjalne

#### BRYTANIA

Aktywacja jednostek BR zgrupowanych z BE w Antwerpii, Ostendzie, Calais lub Amiens (ale nie w Brukseli!) wymaga wydania tylko 1 PO.

- Jednostki BKE mogą działać tylko na terytorium Belgii, Francji, Niemiec i Brytanii.
- Korpus BKE nie może zastąpić zniszczonej armii BR, nie może być także zastąpiony przez zwykły korpus BR.
- Nie można wyprowadzać ataku wyłącznie z Londynu.
- Kolejność ponoszenia strat w ataku: 1. BKE, 2. MEF, 3. AUS / KAN.

#### BRYTYJSKIE JEDNOSTKI SOJUSZNICZE (AUS, KAN, PT, AAP)

- Są aktywowane jako BR, ale uzupełniane jako A.
- Nie mogą zastąpić zniszczonej armii BR.
- Nie można do nich stosować KB specyficznych dla BR.
- Nie można ich użyć w ramach wydarzeń "Saloniki" i "Wojna w Afryce".

#### ROSJA

- Ruch strategiczny tylko w obrębie Rosji (ze względu na szerokość torów kolejowych).
- Na Bliski Wschód może przejść tylko 1 korpus + 1 korpus w ruchu strategicznym. Niedozwolone jest przemieszczenie armii pomiędzy mapą ogólną i BW.
- Kolejność ponoszenia strat w ataku: 1. KA.
- W Sierpniu 1914 jednostki ROS nie mogą atakować ani wchodzić na pola z twierdzami GE.

#### FRANCJA

- Aktywacja jednostek FR zgrupowanych z USA na terytorium Francji lub Niemiec wymaga wydania tylko 1 PO.
- Posiłki można rozmieścić w Orleanie, jeśli Paryż jest zajęty (ale nie wówczas, gdy Paryż jest kontrolowany przez wroga).

#### AMERYKA

- Aktywacja jednostek USA zgrupowanych z FR na terytorium Francji lub Niemiec wymaga wydania tylko 1 PO.
- Można wykonywać ruch strategiczny oraz rozmieszczenie posiłków we francuskich portach.
- Tylko jedna karta posiłków na etap (po zagraniu wydarzenia "Po tamtej stronie").
- Dodatkowy punkt uzupełnień po każdym zagraniu karty uzupełnień Aliantów (po zagraniu wydarzenia "Po tamtej stronie").

#### BELGIA

- Aktywacja jednostek BE zgrupowanych z BR w Antwerpii, Ostendzie, Calais lub Amiens (ale nie w Brukseli!) wymaga wydania tylko 1 PO.
- Nie ma ograniczeń w ruchu strategicznym i w uzupełnieniach, gdy Bruksela jest kontrolowana przez wroga.
- Możliwe jest odbudowanie armii BE dzięki punktom uzupełnień w Brukseli, Ostendzie lub Antwerpii, jeśli te pola są zaopatrzone. Jeśli nie, rezerwową lokalizacją jest Calais.

#### SERBIA

- Nie ma ograniczeń w ruchu strategicznym i w uzupełnieniach, gdy Belgrad jest kontrolowany przez wroga.
- Możliwe jest odbudowanie armii SRB dzięki punktom uzupełnień w Belgradzie (jeśli Nisz nie jest kontrolowany przez PC) lub w Salonikach.
- Jednostki SRB są zawsze zaopatrzone na terytorium Serbii.
- Saloniki są źródłem zaopatrzenia.

#### CZARNOGÓRA

- Korpus jest zawsze zaopatrzony, nie może się przemieszczać, nawet ruchem strategicznym.

#### ALBANIA

- Jest kontrolowana przez Aliantów od początku gry.

#### GRECJA

- Ograniczone przystąpienie do wojny po zagraniu wydarzenia "Saloniki". Dozwolony przemarasz, ale jednostki GR pozostają neutralne.
- Uwaga: po zagraniu wydarzenia "Saloniki" niemożliwe jest zagranie wydarzenia "MEF".

#### PRZYSTĄPIENIE DO WOJNY WŁOCH I RUMUNII

- Możliwości zagrania tych kart są ograniczone, jeśli PC osiągnęły już poziom Wojny Totalnej, a Alianci jeszcze nie.

#### NIEMCY

Ograniczenia przed osiągnięciem poziomu zaangażowania w wojnę 4 (lub przed zagraniem odpowiedniego wydarzenia):

- Jednostki N nie mogą atakować twierdz ROS, ale mogą je oblegać (wydarzenie "Oberost").
- Jednostki N nie mogą kończyć swojego ruchu w Amiens, Calais i Ostendzie (wydarzenie "Wyścig do morza").

### ZASADY SPECJALNE NA PLANSZY BLISKIEGO WSCHODU

#### Aktywacja i ruch

- Na planszy Bliskiego Wschodu mogą się przemieszczać i atakować wyłącznie następujące armie: MEF, BW, Orientalna, KA, YLD, AI. Wymienionych armii nie można przemieścić na BW, jeśli zostaną rozmieszczone jako posiłki na terytorium narodowym.
- Rosja: tylko 1 korpus na etap może zmienić planszę z głównej na BW i odwrotnie. Armia nie może zmieniać planszy. Po upadku cara korpus może zmieniać planszę tylko w ruchu strategicznym.
- Alianci mogą aktywować tylko 1 pole do ataku na 1 rundę - poza przyczółkiem MEF oraz armią BW.
- Jednostki zaopatrywane przez przyczółek: aktywacja MEF kosztuje 3 PO, dodatkowo 1 PO za każdy korpus.

#### Zaopatrzenie i kontrola pól

- Przez przyczółek można zaopatrywać tylko korpusy BR i AUS oraz tylko armię MEF.
- Korpusy AAP oraz SN są zawsze zaopatrzone.
- AAP nie przejmuje kontroli nad polami, przez które przechodzi.
- Jednostki tureckie w Medynie są zaopatrzone i nie podlegają wyczerpaniu.
- Alianci muszą kontrolować Gallipoli, by zaopatrywać własne jednostki przez Konstantynopol.

#### Ruch strategiczny i uzupełnienia

- PC (z wyjątkiem Turcji) mogą wykonać ruch strategiczny tylko 1 korpusem.
- Rosja: ruch tylko 1 korpusu + ruch strategiczny 1 korpusu pomiędzy planszami na etap. Armie nie mogą zmieniać planszy. Ruch strategiczny tylko na terytorium Rosji.
- Brytania: w ruchu strategicznym morskim tylko 1 korpus BR lub AUS na etap (nie można KAN, PT, BKE).
- Nie można wykonać ruchu strategicznego z Pola Rezerwy na pola zajęte przez korpusy AAP lub SN.
- Korpus AAP pojawia się bezpośrednio na planszy (po wydaniu alianckich punktów uzupełnień)
- Aliancki ruch strategiczny przez Konstantynopol wymaga kontrolowania Gallipoli.