

Paths of Glory: carte ALLEATI

	# carta	Ops	SR	CC*	WS	Rimpiazzati					Nome carta	Effetti
						A	BR	FR	IT	RU		
MOBILITAZIONE	1	4	4	*	1	1	2	2	1	3	British Reinforcements	2ª Armata, 1 corpo
	2	4	4	*	2	1	2	2	1	3	Blockade	Sottrarre 1 VP nella fase War Status di ogni turno d'Inverno
	3	3	4	*			1	1	1	2	Russian Reinforcements	11ª Armata, 1 corpo
	4	2	2	CC*			1	1		1	Pleve	Un attacco o difesa RU ha +1 drm
	5	2	2	CC			1	1		1	Putnik	Solo in 1914 e 1915. Un attacco o difesa SB ha +1 drm
	6	2	2	CC*			1	1		1	Withdrawal	Difensore annulla 1 passo perdita di corpo e invece si ritira di 1 spazio. Se non ci sono corpi, si annulla 1 passo di perdita d'armata
	7	2	2	CC			1	1		1	Severe Weather	Difensori in montagna in autunno/inverno o in palude in primavera/estate hanno +2 drm
	8	2	2	*			1	1		1	Russian Reinforcements	2 corpi
	9	3	4	*			1	1	1	2	Moltke	Solo in Agosto o Settembre 1914. Attivazioni CP in Belgio o Francia costano 1 OPS per unità fino all'evento <i>Falkenhayn</i>
	10	3	4	*			1	1	1	2	French Reinforcements	10ª Armata
	11	3	4	*			1	1	1	2	Russian Reinforcements	9ª Armata, 10ª Armata
	12	3	4	*			1	1	1	2	Entrench	Mettere una trincea di livello 1 in un qls. spazio occupato da un'armata amica rifornita: ora entrambi possono fare trincee
	13	4	4	*	2	1	2	2	1	3	Rape of Belgium	Solo se CP ha giocato 'Guns of August'. Sottrarre 1 VP
	14	4	4	*	1	1	2	2	1	3	British Reinforcements	1ª Armata, 1 corpo
15	2	2	*			1	1		1	Paris Taxis	AL riceve 1 RP extra per riportare subito a piena forza un'armata ridotta FR in o adiacente a Parigi	
57	3	4	*			1	1	1	2	Russian Cavalry	Piazzare i 2 corpi cav RU in una casella in Russia contenente un'Armata RU rifornita, ma non sovraimpilata	
GUERRA LIMITATA	15	3	4	*			1	1	1	2	British Reinforcements	4ª Armata, 1 corpo
	16	5	5	*	1	1	3	3	2	4	Romania	Non dopo 'Fall of the Tsar'. La Romania si unisce agli AL
	17	5	5	*	2	1	3	3		4	Italy	L'Italia si unisce agli AL. Aggiungere 1 VP per ogni turno se non giocata dopo che il livello di guerra AL è guerra totale
	18	2	2	CC			1	1		1	Hurricane Barrage	Un attacco BR gode di un +1 drm
	19	2	2	CC			1	1		1	Air Superiority	Un attacco BR o FR gode di un +1 drm
	20	2	2	*			1	1		1	British Reinforcements	Corpo AUS, corpo CND
	21	2	2	CC*			1	1		1	Phosgene Gas	Un attacco FR gode di un +1 drm
	22	3	4	*			1	1	1	2	Italian Reinforcements	Solo se l'Italia è entrata in guerra. 5ª Armata
	23	2	2	*			1	1		1	Cloak and Dagger	AL può esaminare tutte le carte del CP e quindi condurre OPS con questa stessa carta
	24	3	4	*			1	1	1	2	French Reinforcements	7ª Armata
	25	3	4	*			1	1	1	2	Russian Reinforcements	6ª Armata, 7ª Armata, 2 corpi
	26	3	4	*	2		1	1	1	2	Lusitania	Solo dopo 'Blockade' e prima di 'Zimmermann Telegram'. Sottrarre 1 VP
	27	3	4	*	1		1	1	1	2	Great Retreat	Unità RU attaccate questo turno possono ritirarsi prima del combattimento di 1 casella e unità integre CP possono avanzare
	28	4	4	*		1	2	2	1	3	Landships	Permette di giocare <i>'Royal Tank Corps'</i>
	29	4	4	*		1	2	2	1	3	Yudenitch (RU Reinf.)	Mettere l'Armata RU CAU in qls. spazio rifornito in Russia nella mappa del Medio Oriente
	30	4	4	*	1	1	2	2	1	3	Salonika	Si può SR fino a 3 corpi BR/FR (dalla mappa o dalla Reserve box) a Salonika. Vale come aver giocato una carta SR
	31	4	4	*	1	1	2	2	1	3	MEF (BR Reinf.)	Solo se la Turchia è in guerra e prima di 'Salonika'. Mettere l'armata MEF in qls. spazio MEF (vedi 9.5.3.5)
	32	2	2	*			1	1		1	Russian Reinforcements	12ª Armata
	33	2	2	*			1	1		1	Grand Fleet	Se giocata nel round AL immediatamente successivo a <i>'High Seas Fleet'</i> , cancella gli effetti di quella carta
	34	3	4	*			1	1	1	2	British Reinforcements	3ª Armata, 2 corpi
	58	2	2	CC*			1	1		1	Russian Guards	Un attacco RU ha un +1drm
59	2	2	CC			1	1		1	Alpine Troops	Un attacco con solo unità IT gode di un +1 drm	
60	3	4	*			1	1	1	2	Czech Legion	Rimuovere 1 corpo AH da quelle eliminate e mettere il corpo RU Czech Legion nella Reserve box AL	
61	4	4	CC*		1	2	2	1	3	Maude	1 qls. attacco di unità BR che tracciano il rifornimento da Basra può usare la tabella delle Armate	
GUERRA TOTALE	35	4	4	*		1	2	2	1	3	Yanks and Tanks	AL conduce OPS usando questa carta e tutti gli attacchi del round che comprendono unità US hanno un +2 drm
	36	2	2	CC			1	1		1	Mine Attack	Un attacco BR contro difensori trincerati gode di un +1 drm. Può essere usata solo in 1 combattimento per turno
	37	2	2	*	1		1	1		1	Independent Air Force	Annula o previene il bonus di 1 RP GE della carta <i>'Rathenau'</i>
	38	2	2	*			1	1		1	USA Reinforcements	Solo dopo 'Over There'. 1 corpo
	39	2	2	CC			1	1		1	They Shall Not Pass	Annula una qls. ritirata per la sconfitta in combattimento se si difende in una casella di forte FR
	40	2	2	*			1	1		1	14 Points	Solo dopo 'Zimmermann Telegram'. Solo l'AL può offrire la Pace per il resto del gioco. Sottrarre 1 VP
	41	3	4	*			1	1	1	2	Arab Northern Army (BR Reinf.)	Solo se la Turchia è in guerra. Mettere il corpo BR ANA nella casella Arabia
	42	3	4	*			1	1	1	2	British Reinforcements	5ª Armata, 1 corpo, corpo PT
	43	3	4	*			1	1	1	2	USA Reinforcements	Solo dopo 'Over There'. 1ª Armata, 2 corpi
	44	3	4	*	1		1	1	1	2	Greece	La Grecia si unisce agli AL
	45	3	4	CC*			1	1	1	2	Kerensky Offensive	Dopo 'Fall of Tsar' e prima di 'Bolshevik Revolution'. AL conduce OPS con la carta e 1 attacco RU contro unità AH, BU o TU ha +2 drm
	46	4	4	*	2	1	2	2	1	3	Brusilov Offensive	AL conduce OPS con la carta, ha +1 drm in tutti gli attacchi RU del round e in 1 attacco contro unità non-GE annulla effetti della trincea
	47	4	4	*		1	2	2	1	3	USA Reinforcements	Solo dopo 'Over There'. 2ª Armata, 1 corpo
	48	4	4	CC		1	2	2	1	3	Royal Tank Corps	Dopo 'Landships'. Annulla effetti della trincea in 1 attacco BR in terreno aperto in Francia/Belgio. Si può usare in 1 solo attacco a turno
	49	4	4	*		1	2	2	1	3	Sinai Pipeline	Annula il -3 drm del Sinai per tutte le unità AL. Gli effetti del turno di estate rimangono. Permette di giocare <i>'Allenby'</i>
	50	4	4	*	1	1	2	2	1	3	Allenby (BR Reinf.)	Solo dopo 'Sinai Pipeline'. Mettere l'Armata BR NE ad Alexandria
	51	4	4	*	1	1	2	2	1	3	Everyone Into Battle	Dopo 'Blucher', 'Michel' o 'Peace Offensive'. Unità AL in Italia, Francia e Belgio sono attivate con 1 nazionalità per il resto del turno
	52	4	4	*		1	2	2	1	3	Convoy	Solo dopo 'U-Boats Unleashed'. Annulla gli effetti di quella carta. Sottrarre 1 VP
	53	5	5	*		1	3	3	2	4	Army of the Orient (FR Reinf.)	Mettere l'Armata FR Orient a Salonika se l'AL la controlla, rispettando i limiti di impilamento
	54	5	5	*	2	1	3	3	2	4	Zimmermann Telegram	Se l'entrata US è in 'Zimmerman Telegram allowed'. Permette nei turni seguenti <i>'Over There'</i> . Gli US si uniscono agli AL. Sottrarre 1 VP
	55	5	5	*		1	3	3	2	4	Over There	Dopo 'Zimmerman Telegram'. Permette nei turni seguenti <i>'US Reinforcements'</i> . Le carte AL usate come RP includono ora 1 RP US
62	2	2	*	1		1	1		1	The Sixtus Affair	Tirare nella tabella <i>'Peace Term'</i> AL sulla colonna 0-19: non è una normale offerta di Pace e non può essere accettata con una patta	
63	3	4	CC*			1	1	1	2	Backs To The Wall	In uno spazio con un'Armata BR in Francia/Belgio si può annullare 1 ritirata obbligatoria	
64	3	4	*			1	1	1	2	USA Reinforcements	Solo dopo 'Over There'. 2 corpi [2-1-4/1-1-4]	
65	4	4	*		1	2	2	1	3	Influenza	Solo se il Combined War status è 30+. Nessuno può compiere azioni RP per il resto del gioco. Gli RP già giocati non sono persi	

Paths of Glory: carte IMPERI CENTRALI

	# carta	Ops	SR	CC*	WS	Rimpiazzati				Nome carta	Effetti
						AH	BU	GE	TU		
MOBILITAZIONE	1	3	4	*	2	1		2	1	Guns of August	Solo nel 1° round dell'agosto 1914. Il forte di Liegi è distrutto. Mettere 1° e 2° Armata GE a Liegi. La 1°, 2° e 3° Armata sono attive per il combattimento
	2	2	2	CC*					1	Wireless Intercepts	Un attacco di fianco GE contro uno spazio con sole unità RU ha automaticamente successo
	3	2	2	CC					1	Von Francois	Un attacco GE contro unità RU gode di un +1 drm
	4	2	2	CC					1	Severe Weather	Difensori in montagna in Inverno/Autunno o in palude in Primavera/Estate hanno un +2 drm
	5	2	2	*					1	Landwehr	CP riceve 2 RP extra per riportare immediatamente a piena forza 2 unità ridotte (non eliminate)
	6	3	4	*		1		2	1	Entrench	Mettere una trincea di livello 1 in un qls. spazio occupato da un'armata amica rifornita: ora entrambi possono fare trincee
	7	3	4	*		1		2	1	German Reinforcements	9° Armata
	8	3	4	*		1		2	1	Race to the Sea	Unità CP possono ora terminare il movimento ad Ostend, Calais e Amiens
	9	4	4	*	1	2	1	3	1	Reichstag Truce	Non dopo che il livello di guerra CP è arrivato a Guerra Totale. Aggiungere 1 VP
	10	3	4	*		1		2	1	SUD Army	Fino a 2 corpi GE possono impilarsi con 1 unità AH ed essere attivati come un'unica nazionalità. Ad ogni round può essere scelta una diversa casella
	11	2	2	*	1				1	Oberost	Unità GE possono ora attaccare forti RU (potevano sempre assediarle)
	12	4	4	*		2	1	3	1	German Reinforcements	10° Armata, 2 corpi
	13	4	4	*	2	2	1	3	1	Falkenhayn	In agosto/settembre 1914 e dopo l'evento 'Moltke' o senza vincoli dall'autunno 1914. Annulla gli effetti di 'Moltke'. Permette l'uso di 'Place of Execution'
	GUERRA LIMITATA	14	4	4	*		2	1	3	1	Austria-Hungary Reinf.
56		2	2	CC*					1	Withdrawal	Unità in difesa annullano 1 passo perdita di corpo e invece si ritirano di 1 spazio. Se non ci sono corpi, si annulla 1 passo di perdita di un'Armata
57		3	4	CC*		1		2	1	Kaisertreu	Un attacco o una difesa AH gode di un +1 drm
15		2	2	CC*					1	Chlorine Gas	Un attacco GE gode di un +1 drm
16		2	2	CC*					1	Liman Von Sanders	Un attacco o una difesa TU gode di un +1 drm
17		2	2	*					1	Mata Hari	CP può esaminare tutte le carte del AL e quindi condurre OPS con questa stessa carta
18		2	2	CC					1	Fortified Machine Guns	Un difensore GE in trincea gode di un +1 drm
19		2	2	CC*					1	Flamethrowers	Un attacco GE gode di un +1 drm
20		3	4	*		1		2	1	Austria-Hungary Reinf.	10° Armata
21		3	4	*		1		2	1	German Reinforcements	11° Armata, 1 corpo
22		3	4	*		1		2	1	German Reinforcements	12° Armata, 1 corpo
23		3	4	*		1		2	1	Austria-Hungary Reinf.	11° Armata
24		3	4	*		1		2	1	Libyan Revolt (TU Reinf.)	Se non ci sono unità AL in Libya. Mettere l'unità TU SN in Libya
25		4	4	*		2	1	3	1	High Seas Fleet	A meno che AL non giochi 'Grand Fleet' nella sua prossima azione, aggiungere 1 VP
26	4	4	CC*	1	2	1	3	1	Place of Execution	Dopo 'Falkenhayn' e prima di 'H-L Take Command'. Un attacco contro un forte FR gode di un +2 drm	
27	4	4	*	1	2	1	3	1	Zeppelin Raids	Togliere 4 RP BR (fino a 0) durante la fase dei Rimpiazzati di questo turno	
28	4	4	*	1	2	1	3	1	Tsar Takes Command	Se la Capitolazione Russa è nella casella 'Tsar Takes Command Allowed'	
29	2	2	*					1	11th Army	La 11° Armata GE (solamente) può liberamente impilarsi con qls. altro corpo CP e vengono considerate per l'attivazione come un'unica unità	
30	2	2	CC					1	Alpenkorps	Un attacco GE in o da montagna gode di un +1 drm	
31	3	4	CC		1		2	1	Kemal	Un difensore TU con un fattore di combattimento di almeno 1, può sparare nella tabella delle Armate. Da usare in 1 solo combattimento per turno	
32	3	4	*	1	1		2	1	War in Africa	Rimuovere permanentemente 1 corpo BR o aggiungere 1 VP, a scelta dell'AL	
33	5	5	*	1	3	1	4	2	Walter Rathenau	Aggiungere 1 RP GE extra durante la fase dei Rimpiazzati di ogni turno	
34	5	5	*	1	3		4	2	Bulgaria	La Bulgaria si unisce al CP	
58	2	2						1	Stavka Timidity	Dopo 'Tsar Takes Command'. Nessun attacco RU è possibile contro unità solo GE in trincea per il resto del turno	
59	3	4	*		1		2	1	Polish Restoration	Se CP controlla Warsaw. Sottrarre 1 VP. Aggiungere 3 corpi Polacchi alla Reserve Box CP: sono considerati GE, ma non si rimpiazzano se Warsaw è AL	
60	3	4	CC*		1		2	1	Turk Determination	Un difensore TU in un qls. spazio non trincerato si considera avere per il combattimento corrente una trincea di livello 1	
61	4	4	*		2	1	3	1	Haig	GE trincerati in Francia/Belgio/Germania per il turno possono non ritirarsi per attacchi BR. Non ha effetto dopo 'Michel', 'Blucher' o 'Peace Offensive'	
GUERRA TOTALE	35	2	2	CC*					1	Mustard Gas	Un attacco GE gode di un +1 drm
	36	2	2	*	2				1	U-Boats Unleashed	Dopo 'H-L Take Command'. Sottrarre 1 RP BR durante la fase dei rimpiazzati di ogni turno e previene l'arrivo di rinforzi US fino all'uso di 'Convoy'
	37	2	2	*	1				1	Hoffman	Dopo 'H-L Take Command': +1 drm a tutti i futuri tiri di dado per l'Offensiva Obbligatoria CP
	38	2	2	*					1	German Reinforcements	2 corpi
	39	2	2	*					1	German Reinforcements	2 corpi
	40	3	4	CC		1		2	1	Air Superiority	Un attacco GE gode di un +1 drm
	41	3	4	*		1		2	1	German Reinforcements	14° Armata
	42	3	4	*		1		2	1	Turkish Reinforcements	Armata YLD
	43	3	4	CC*		1		2	1	Von Below	Annulla gli effetti della trincea in 1 attacco contro solo unità IT
	44	3	4	CC*		1		2	1	Von Hutier	In 1 attacco contro unità RU, l'attaccante spara per primo e annulla gli effetti della trincea
	45	4	4	*	1	2	1	3	1	Treaty of Brest Litovsk	Dopo 'Bolshevik Revolution': I RU non possono più attaccare. Unità CP non possono attaccare unità RU, tranne i TU nel Medio Oriente (vedi 5.5.2)
	46	4	4	*		2	1	3	1	German Reinforcements	17° Armata, 18° Armata
	47	4	4	*	1	2	1	3	1	French Mutiny	Se qls. unità FR non impilata con unità US attacca in un turno di Offensiva Obbligatoria FR, aggiungere 1 VP
	48	4	4	*		2	1	3	1	Turkish Reinforcements	Armata Aol
49	4	4	CC*	1	2	1	3	1	Michel	Dopo 'H-L Take Command': Annulla gli effetti della trincea per 1 attacco GE e aggiunge +1 drm al combattimento	
50	4	4	CC*		2	1	3	1	Blucher	Dopo 'H-L Take Command': Annulla gli effetti della trincea per 1 attacco GE	
51	4	4	CC*		2	1	3	1	Peace Offensive	Dopo 'H-L Take Command': Annulla gli effetti della trincea per 1 attacco GE. Se l'attaccante non avanza nello spazio, sottrarre 1 VP	
52	5	5	*		3	1	4	2	Fall of the Tsar	Se la Capitolazione RU è in 'Fall of Tsar Allowed'. Aggiungere 1 VP più altri 2 se RO è ancora neutrale. Attivare RU per attaccare costa 1 OPS per unità	
53	5	5	*		3	1	4	2	Bolshevik Revolution	Se la Capitolazione Russa è in 'Bolshevik Revolution Allowed'. Non più di 1 RP RU può essere speso a turno	
54	5	5	*	2	3	1	4	2	H-L Take Command	Permette 'Michel', 'Blucher', 'Peace Offensive', 'Hoffman', e 'U-Boats Unleashed'. Previene l'uso di 'Place of Execution'	
55	4	4	*		2	1	3	1	Lloyd George	Nessun attacco BR contro unità GE in trincee di livello 2 è più possibile fino alla fine del gioco o fino all'evento 'Michel', 'Blucher' o 'Peace Offensive'	
62	2	2	CC*					1	Achtung: Panzer	Un attacco GE in terreno aperto gode di un +1 drm	
63	3	4	*		1		2	1	Russian Desertions	Dopo 'Fall Of The Tsar': Il giocatore CP riduce 4 unità a piena forza RU	
64	3	4	CC*		1		2	1	Alberich	Dopo gli eventi AL 'Royal Tank Corps' o 'Yanks and Tanks'. Annulla 1 qls. attacco AL in Francia/Belgio. Le carte CC AL non si considerano usate	
65	4	4	*		2	1	3	1	Prince Max	Non dopo 'H-L Take Command' o non dopo il turno 12. La carta 'H-L Take Command' è rimossa dal gioco. La patta si considera come una vittoria CP	