«Как армию кормят, так она и воюет» - Наполеон Бонапарт

Quartermaster General – динамичная игра, участники которой командуют силами основных держав, принимавших участие во Второй Мировой Войне. В этой игре наиболее важным моментом является поддержание боеспособности ваших армий и флотов при помощи своевременного снабжения. Разрушайте линии снабжения ваших противников и вынуждайте их капитулировать!

Quartermaster General вы будете играть за одну или несколько стран Оси или Союзников, пытаясь набрать как можно больше победных очков для своей команды. После 20 раундов команда с наибольшим количеством победных очков объявляется победителем. Победные очки можно получить за захват секторов снабжения (обозначены на карте звёздочкой) или в результате способностей, указанных на картах (более подробно см. раздел «Начисление победных очков и победа в игре»).

В QG могут играть от 2 до 6 человек. Игроки соревнуются командами:

- **Страны Оси**: Германия, Япония и Италия
- **Союзники**: Великобритания, Советский Союз и США.

Оглавление

Компоненты 2

Подготовка к игре 3

Распределение стран 3

Профили стран 4

Игровое поле 6

Особенности карты 7

Проливы 8

Порядок действий 9

Порядок хода 9

Боевые единицы 9

Роль снабжения 10

Снабжение 10

Маркеры секторов снабжения 10

Пример снабжения 11

Доступ к информации 12

Карты 12

Примеры карт 13

Типы карт 14

Розыгрыш карт 16

Использование карт статуса и реакции

Особенности розыгрыша карт 16

Опциональное турнирное условие победы 17 18

Начисление победных очков и победа в игре 18

Победа по игре 18

Победа по очкам 18

Расширенные примеры розыгрыша карт 19

Компоненты

- Игровое поле
- Правила игры
- 216 карт
- 33 деревянные фигурки армий
- 22 деревянные фигурки флотов
- Лист с выдавливаемыми картонными жетонами:
  - 4 жетона победных очков
  - 1 жетон раунда
  - 2 маркера источника снабжения

Подготовка к игре

В первую очередь, игроки выбирают, за какие страны они будут играть. В каждой партии участвуют все шесть стран. Если в партии участвует меньше шести игроков, некоторые игроки будут играть за несколько стран (*см. Распределение стран*).

Если вы играете за несколько стран, вы должны играть за каждую страну отдельно. Каждый раз, когда текст в игре ссылается на «вас» или иным способом указывает на конкретного игрока, это относится к стране, а не к игроку. Например, если вы играете за Германию и Италию, вы не можете сбрасывать карты из колоды Италии для выполнения условий немецкой карты Блицкриг.

Положите маркер «+0» каждой команды на нулевое деление трека победных очков. Положите маркер раунда на первое деление трека раундов.

Каждая страна начинает с одной армией в своём начальном секторе. Колода каждой страны перемешивается, и игрок набирает из неё на руку 10 карт. Игрок должен сбросить три карты в стопку сброса соответствующей страны, оставив для каждой страны, за которую он играет, 7 карт на руке.

Распределение стран

	2 игрока	3 игрока	4 игрока	5 игрока	6 игрока
Игрок 1	Германия, Италия, Япония	Германия, Италия	Германия, Италия	Германия, Италия	Германия
Игрок 2	Великобритания, США, Советский Союз	Великобритания, США, Советский Союз	Великобритания, США,	Великобритания	Великобритания
Игрок 3		Япония	Япония	Япония	Япония
Игрок 4			Советский Союз	Советский Союз	Советский Союз
Игрок 5				США	Италия
Игрок 6					США

Профили стран

Страны Оси:

Германия
40 карт
7 армий
3 флота
Начальный сектор: Германия

В колоде Германии много мощных карт статуса, которые помогут завоевать Великобританию или Советский Союз. Однако не тратьте слишком много времени на организацию, так как Союзники будут у вашего порога раньше, чем вы думаете.

Япония
33 карты
5 армий
5 флотов
Начальный сектор: Япония
В колоде Японии много карт реакции, которые помогут ввести союзников в заблуждение относительно реальной мощи страны. Не бойтесь потратить время на построение комбинаций, позволяющих внезапно атаковать противника в нужный момент.

Италия
30 карт
4 армий
3 флота
Начальный сектор: Италия

Италия должна помогать Германии в завоевании Советского Союза или Великобритании, одновременно используя карты статуса для получения победных очков. В колоде Италии меньше всего карт, так что следите за тем, чтобы она не закончилась раньше времени.

Союзники:

Великобритания
39 карт
5 армий
5 флотов
Начальный сектор: Великобритания
Суть игры за Великобританию состоит в том, чтобы организовать силы империи, не потеряв в то же самое время начальный сектор. В колоде Великобритании мало карт ввода армий и наземных битв, поэтому будьте осторожны при планировании вторжений

Советский Союз
34 карты
7 армий
1 флот Начальный сектор: Москва
За Советский Союз нужно изначально играть очень осторожно, переходя в наступление только после того, как Москва надёжно защищена (возможно, при помощи войск Союзников). Подумайте о том, чтобы придержать карты наземных битв до тех пор, пока не введёте в игру несколько карт статуса, помогающих в защите.

США
40 карт
5 армий
5 флотов
Начальный сектор:
Восточная часть США

Являясь возможно наиболее сильной стороной в игре, США должны поддерживать войска Союзников, одновременно выстраивая собственные силы. Также необходимо грамотно распределить силы между Европейским и Тихоокеанским театрами военных действий.

Игровое поле

Игровое поле представляет собой карту мира, на которой обозначены наземные и морские сектора. Соседние сектора можно определить по общей границе. Карта непрерывна (на её западном и восточном краях

Особенности игрового поля

A. Сектора снабжения (иконки золотых звёзд)
B. Проливы (иконки якорей)
C. Трек победных очков
D. Трек раундов
E. Стрелки на восточном и западном краю карты указывают, какие сектора являются соседними.

Особенности карты

Сектора, соприкасающиеся в одной точке, не являются соседними. Например, Средний Восток и Балканы не являются соседними секторами. Чёрное море и Средиземное море также не являются соседними секторами.

Проливы

Проливы обозначены на игровом поле иконкой якоря. Эта иконка расположена в наземном секторе, который позволяет контролировать пролив. Стрелки указывают, какие два морских сектора соединены проливом. Если пролив ***открыт***, эти сектора являются соседними, в противном случае они не являются соседними.

- В любой момент времени пролив открыт только для одной команды.
- Пролив открыт для Союзников, если в наземном секторе, контролирующем пролив, нет армии стран Оси.
- Пролив открыт для стран Оси, если одна из армий этих стран занимает наземный сектор, контролирующий пролив.

Пример: флот Германии находится в Средиземном море (**A**), армия – в Северной Африке (**B**). Флот Италии расположен в Средиземном море (**C**), а флот Великобритании – в Северном море (**D**). Великобритания не может атаковать флоты в Средиземном море, так как армия стран Оси находится в Северной Африке. Италия может атаковать флот Великобритании, так как армия Германии (с которой Италия играет в одной команде) оккупировала Северную Африку, что позволяет странам Оси контролировать пролив между Средиземным и Северным морями.

Порядок действий

Игра продолжается не более 20 раундов. В каждом раунде страны совершают ход в следующей очерёдности:

1. **Германия**
2. **Великобритания**
3. **Япония**
4. **Советский Союз**
5. **Италия**
6. **США**

В конце каждого раунда (после хода США) маркер раунда передвигается на одно деление вверх.

Порядок хода

1. **Фаза розыгрыша карты.** Разыграйте карту.
2. **Фаза снабжения.** Удалите с игрового поля боевые единицы, которые не находятся на линии снабжения.
3. **Фаза победных очков.** Получите победные очки.*
4. **Фаза сброса карт.** Сбросьте с руки любое количество карт.
5. **Фаза взятия карты.** Берите карты из колоды страны на руку до тех пор, пока на руке не будет семь карт.**

**Пропустите эту фазу, если начальный сектор страны занят вражеской армией.*

***Находящиеся на столе карты реакции и статуса не считаются картами на руке.*

Боевые единицы

В любом секторе каждая страна может иметь только одну боевую единицу, но страны одной команды могут иметь по одной боевой единице в одном и том же секторе. Боевые единицы стран противоборствующих команд никогда не могут находиться на одном секторе. Флот может находиться только на морском секторе, армия – только на наземном.

У каждой страны фиксированное количество боевых единиц. Если все боевые единицы страны находятся на игровом поле, ввести или нанять ещё одну фигурку этой страны невозможно. Боевые единицы, по той или иной причине снятые с игрового поля, становятся доступными. Вы в любой момент можете удалить свою боевую единицу с игрового поля, чтобы вновь выставить её на поле в нужном секторе. Проделать эту операцию с боевой единицей страны, находящейся с вами в одной команде, невозможно.

Снабжение

В любой момент времени боевая единица либо *снабжается*, либо *не снабжается.*

Армии и флоты одной страны должны соединяться непрерывной линией из армий и/или флотов **той же страны**, ведущей к сектору снабжения. **Использовать боевые единицы другой страны для построения линии снабжения нельзя.**

Для флотов есть **дополнительное** требование: соседство с наземным сектором, занятым армией любой страны, находящейся в той же ***команде***. Эта армия НЕ обязательно должна снабжаться.

В ход каждой страны (во время фазы снабжения) все боевые единицы этой страны, не находящиеся на линии снабжения, удаляются с игрового поля. Эта операция не влияет на боевые единицы других стран.

Маркеры секторов снабжения

В игре есть два маркера секторов снабжения: для Канады (Великобритания) и Сычуани (США). Эти маркеры размещаются при розыгрыше определённых карт статуса и служат напоминанием, что эти сектора являются секторами снабжения для указанных стран.

Роль снабжения

Quartermaster General – игра о снабжении. Боевые единицы представляют собой не только передовые силы, но и грузовые машины, торговый флот и прочие вспомогательные силы, необходимые для ведения боевых действий.

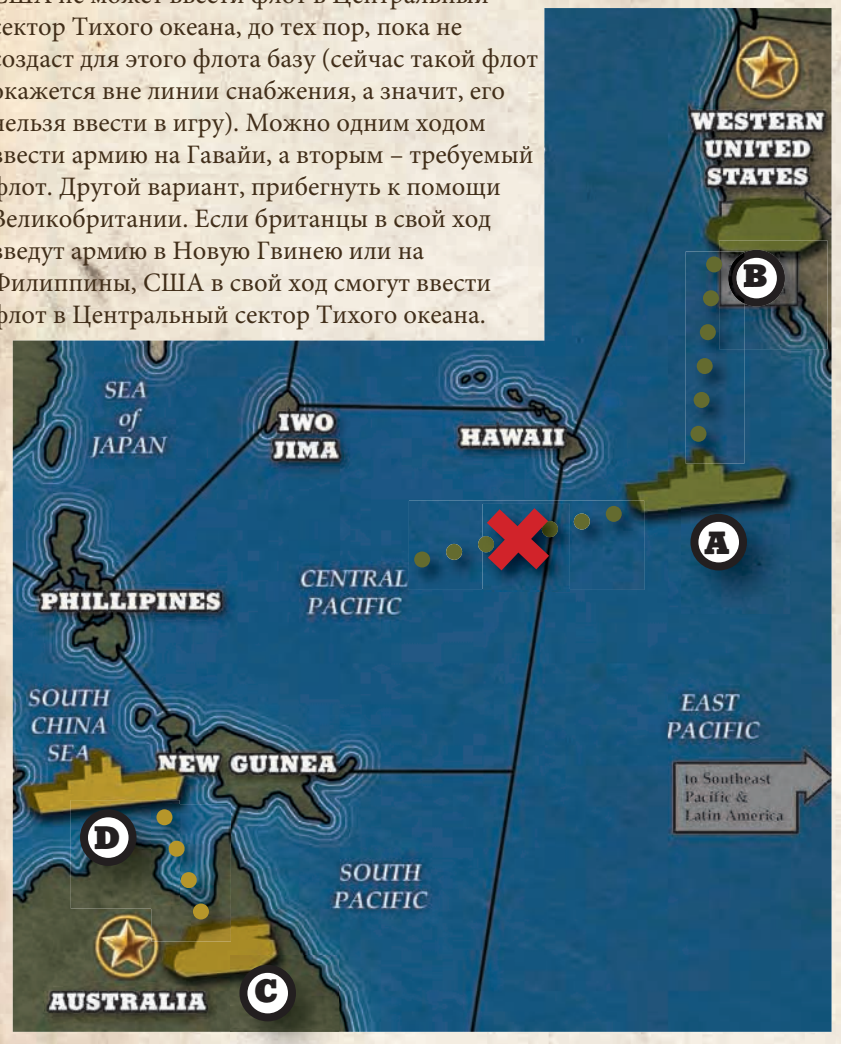
Вы не можете проложить линию снабжения через боевые единицы дружественных стран, поскольку разные государства в основном используют разное оборудование.

Дополнительное требование для флотов отображает ограниченную грузоподъёмность морских судов. Военно-морским силам нужно регулярно пополнять запасы еды, воды и топлива, но эти запасы не зависят от страны-поставщика ресурсов.

Пример снабжения

Флот США находится в Восточном секторе Тихого океана (**A**), армия США – в Западном секторе США (**B**). У Великобритании есть армия в Австралии (**C**) и флот в Южно-Китайском море (**D**).

США не может ввести флот в Центральный сектор Тихого океана, до тех пор, пока не создаст для этого флота базу (сейчас такой флот окажется вне линии снабжения, а значит, его нельзя ввести в игру). Можно одним ходом ввести армию на Гавайи, а вторым – требуемый флот. Другой вариант, прибегнуть к помощи Великобритании. Если британцы в свой ход введут армию в Новую Гвинею или на Филиппины, США в свой ход смогут ввести флот в Центральный сектор Тихого океана.



Карты

У каждой страны, представленной в игре, есть своя колода карт, своя рука с картами, стопка сброса и (возможно) выложенные на стол карты реакции (рубашкой вверх) и статуса (рубашкой вниз).

Если колода страны закончилась, вы больше не можете брать из неё карты, но в любом случае продолжаете игру. Если помимо колоды не осталось карт и на руке, вы всё равно продолжаете играть, получая победные очки и проверяя линии снабжения.

Если карта указывает вам сбросить карты из своей колоды, но она пуста, сбросьте карты с руки. Такая ситуация может быть как результатом использования карты оппонентом, так и результатом использования вашей карты. Точно так же, если карта указывает вам сбросить карты с руки, но на руке нет больше карт, сбросьте их из своей колоды.

Если карт нет ни в колоде, ни на руке, ваша команда теряет одно победное очко за каждую карту, которую вы не можете сбросить.

Доступ к информации?

Вы не можете показывать или раскрывать карты на руке или лежащие рубашкой вверх карты реакции другим игрокам (в том числе соратникам по команде). Другие игроки могут знать количество карт у вас на руке и количество выложенных вами на стол карт реакции. Когда карта реакции переворачивается и используется, она кладётся поверх стопки сброса рубашкой вниз.

Верхняя карта вашей стопки сброса и сыгранные вами карты статуса видны всем игрокам.

Не разыгранные карты, сброшенные с вашей руки, карты, сброшенные с верха вашей колоды, и неиспользованные, лежащие рубашкой вверх, карты реакции, могут быть сброшены под низ вашей стопки сброса, чтобы они остались в секрете от остальных игроков.

Примеры карт

Карты Великобритании после третьего хода.

- Колода страны **(A)**
- Стопка сброса **(B)**
- Закрытая рука из 7 карт **(C)**

Карты были разыграны в таком порядке:

- Карта реакции рубашкой вверх **(D)**
- Карта статуса *Лорд Линлитгоу объявляет о в вступлении Индии в войну* ***(E)***
- Сыгранная карта ввода армии (сверху стопки сброса)

Типы карт

Ввод армии: Поставьте фишку армии в наземный сектор, соседний с вашим снабжаемым сектором. Также вы всегда можете ввести армию в своём начальном секторе. Однако помните, что страна не может иметь две армии в одном секторе и армии противоборствующих сторон также не могут находиться в одном секторе.

Ввод флота: Поставьте фишку флота в морской сектор, соседний с вашим снабжаемым сектором. Введённый флот должен быть на линии снабжения. Помните, что страна не может иметь два флота в одном секторе и флоты противоборствующих сторон также не могут находиться в одном секторе.

Наземная битва: Выберите вражескую армию, находящуюся в секторе, соседнем с вашей снабжаемой армией или флотом, и уберите её с поля.

Морская битва: Выберите вражеский флот, находящийся в секторе, соседнем с вашей снабжаемой армией или флотом, и уберите его с поля.

Событие: Текст на карте события указывает, что произойдёт при розыгрыше этой карты.

Статус: Эти карты выкладываются на стол лицом вверх. Текст на карте указывает, когда её можно использовать, и какой эффект она даёт. Розыгрыш карты статуса происходит в фазу розыгрыша карты. Если вы разыграли карту статуса, вы не можете больше разыгрывать карты в этот ход (кроме случаев, когда текст на карте указывает вам сделать это). Соперники не могут обязать вас использовать вашу карту статуса. Карты статуса остаются на столе и используются в течение всей игры, но могут быть сброшены другой картой.

Реакция: Эти карты выкладываются на стол лицом вниз. Розыгрыш карты реакции происходит в фазу розыгрыша карты. Текст на карте указывает, когда её можно использовать, и какой эффект она даёт. Когда вы хотите использовать карту, покажите её всем игрокам. После использования карта сбрасывается. Карту можно использовать в тот же ход, в котором она была разыграна.

Экономическая война: Эти карты позволяют игроку сбрасывать карты оппонентов. Помните: как только у оппонента закончатся карты, его команда вместо сброса карт будет терять победные очки. Чтобы карты экономической войны действовали против оппонента, он не обязательно должен занимать свой начальный сектор.

Розыгрыш карт

В фазе розыгрыша карты игрок ОБЯЗАН сыграть (или сбросить) карту, даже если она бесполезная, пока у него есть карты на руке. В игре будут ситуации, когда вы не сможете или не захотите разыгрывать карту. Вместо розыгрыша можете скинуть её, не применив эффект. Сбрасывать карту можно всегда, независимо от ситуации.

Если на карте указано два или более действий, они выполняются строго в порядке, указанном на карте. Если карта указывает, что различные действия происходят по порядку, последующее действие следует за предыдущим. Например, если карта позволяет игроку ввести две армии, вторая армия может получать снабжение через первую. Действия осуществляются по очереди, не смотря на то, что весь текст карты известен игрокам после её открытия.

Одно преимущество (обычно) не является предпосылкой для другого. Например, карта *Партизаны Тито* позволяют Советскому Союзу уничтожить армию Оси на Балканах, а затем нанять на Балканах армию СССР или Великобритании. Если при розыгрыше карты сектор был не занят, СССР всё равно может нанять армию на Балканах.

Некоторые карты указывают вам ввести или нанять боевую единицу дружественной страны. Это не ошибка! Однако, пока карта явно не указывает на другую страну, речь на ней всегда идёт о боевых единицах и картах своей страны.

Использование карт статуса и реакции
Текст на картах статуса и реакции указывает, в каких условиях они могут применяться. Перед использованием карты статуса и реакции нужно выложить на стол (в фазе розыгрыша карты). Эти карты нельзя использовать с руки. Выкладка карты статуса или реакции на стол – это и есть фаза розыгрыша карты. Карту на столе можно использовать при наступлении соответствующих условий.

Использование карт статуса или реакции всегда зависит от страны, которая владеет картой, а не от страны, которую она затрагивает. Например, карта реакции *Королевские ВВС* может предотвратить удаление флота США.

Когда игрок разыгрывает карту, создающую ситуацию, вынуждающую одного или более оппонентов разыгрывать

карту статуса или реакции, обе команды поочерёдно используют свои карты, начиная с команды оппонентов.

Команда может использовать одну карту статуса или реакции, либо спасовать. Затем другая команда может использовать одну карту статуса или реакции, либо спасовать.

Возможность использовать карту статуса или реакции переходит от одной команды к другой, пока обе команды не спасуют.

Для пояснения обратитесь к разделу «Расширенные примеры розыгрыша карт».

Использование карт дружественных стран
Вы не можете использовать карты статуса и реакции других стран, если обратное не указано в тексте карты.

Особенности розыгрыша карт

Ввести или Нанять
Процессы *ввода войск* и *найма войск* различаются. Использование карты статуса, события или реакции чтобы *ввести* войска ничем не отличаются от розыгрыша карты Ввод армии или Ввод флота. В этом случае боевая единица, которую вы хотите ввести, должна быть в состоянии снабжения. Если вы нанимаете войска, вы просто помещаете боевую единицу в указанный сектор, независимо от ограничений на снабжение. Естественно, такая фигурка может быть удалена с поля в фазе снабжения.

Битва или Уничтожение
Процессы *битвы* и *уничтожения* также различаются. *Битва* может быть наземной или морской. Если боевая единица *уничтожается*, она просто удаляется с игрового поля вне зависимости от других условий.

Использование карт ввода войск без ввода войск
Иногда вы можете захотеть использовать карту Ввод армии или Ввод флота, не размещая соответствующую боевую единицу на поле. Обычно это делается для выполнения условий розыгрыша карт статуса или реакции. В таком случае вы можете назначить существующую снабжаемую армию или флот как вновь введённую, не удаляя её предварительно с поля.

Использование карт битв против пустых секторов
Аналогично можно использовать карты битв, чтобы выполнить условия для карт статуса и реакции. Нельзя применять эти карты для битвы с сектором, в котором находится фигурка дружественной страны.

Начисление победных очков и победа в игре

Страны Оси и Союзники набирают победные очки по ходу игры. Обе команды отслеживают полученные результаты при помощи маркеров победных очков, которые перемещаются по треку, расположенному по периметру карты.

В фазе победных очков страна получает для своей команды 2 очка за каждый сектор снабжения, контролируемый единолично и, 1 очко за каждый сектор снабжения, контролируемый вместе с армиями дружественных стран. Также очки во время этой фазы могут приносить некоторые карты статуса.

Если начальный сектор страны занимает вражеская армия, игрок пропускает эту фазу. В этом случае страна не может получать победные очки даже от карт.

Тем не менее, если получение победных очков от карт производится не в фазе победных очков, они зачитываются, даже если начальный сектор страны оккупирован вражеской армией.

Победа всегда присуждается команде (странам Оси или Союзникам), а не игроку или стране. В игре есть два варианта победы: победа по игре и победа по очкам.

Победа по игре
Если команда оккупировала начальные сектора двух вражеских стран или набрала 400 очков, она немедленно побеждает в игре.

Победа по очкам
В конце 20 раунда команда, набравшая больше победных очков, побеждает в игре. В случае ничейного результата, выигрывают страны Оси.

Если количество набранных командой ПО превысило 100, переверните маркер победных очков на сторону +100 и продолжайте двигаться по треку. Если количество набранных командой ПО превысило 200, возьмите другой маркер победных очков и положите его на трек стороной +200 вверх. Переверните его на сторону +300, когда превысите 300 очков.

Опциональное турнирное условие победы
Если в конце раунда (после хода США) одна команда превосходит другую на 30 и более победных очков, она немедленно выигрывает игру.

Расширенные примеры розыгрыша карт

Пример 1

Ход Германии. У Германии армии на Балканах, в Восточной Европе и в Германии. У Советского Союза армии в Украине, в России и в Москве, а также две карты реакции на столе. У Германии открыты карты статуса *Пикирующие бомбардировщики* и *Блицкриг*.

1. Германия разыгрывает карту наземной битвы и решает удалить армию СССР в Украине.

2. Советский Союз подготовился к этому действию. Игрок вскрывает и сбрасывает карту реакции *Сталинград*, срывая немецкую атаку. Обратите внимание, что *Сталинград* не просто сохраняет армию в текущей битве, но и защищает её до конца хода. Если бы на карте не было указано «до конца хода», Германия могла бы использовать карту *Пикирующие бомбардировщики*, ещё раз попытавшись удалить эту армию.

Сталинград
Используйте в любое время. До конца хода нельзя удалить армию СССР в Украине.

3. Германия решает сбросить карту из колоды для использования карты статуса Пикирующие бомбардировщики. Поскольку советскую армию в Украине до конца хода удалить нельзя, немцы поворачивают на север и начинают битву в России. Советский союз ничем не отвечает и удаляет свою армию из России.

4. Теперь Германия решает использовать карту Блицкриг: сбросить карту из колоды и ввести армию в Россию.

5. Советский союз переворачивает карту реакции Распутица и удаляет армию Германии из России.

Пример 2

Ход Японии. У японцев армии в Японии, Китае и Юго-Восточной Азии, флот в Японском море и различные карты реакции на столе. У Великобритании армии в Великобритании, Австралии и Индии, флоты в Южно-Китайском море и Бенгальском заливе различные карты реакции на столе.

1. Япония разыгрывает карту морской битвы, атакуя флот в Южно-Китайском море.

2. Великобритания использует карту реакции Эсминцы для предотвращения удаления флота.

Эсминцы
Используйте в любой момент. Выберите снабжаемый флот Великобритании или США, соседний со снабжаемой армией Великобритании. До конца хода этот флот нельзя удалить с поля.

3. Япония использует карту реакции *Внезапная атака*, нацеливаясь на флот в Бенгальском заливе и армию в Индии. Флот и армия Великобритании удаляются с игрового поля

Внезапная атака
Используйте в морской битве. Вы можете атаковать ещё один флот, а затем атаковать армию.

4. Япония вскрывает карту реакции *Сопровождение эсминца* и вводит армию в Индию.

Сопровождение эсминца
Используйте в морской битве. Можете ввести одну или две армии в сектора, соседние с атакованным.

Лояльность Короне
Немедленно уничтожьте армию Оси, введённую или нанятую в Индии, Австралии или Канаде.

5. Великобритания вскрывает карту реакции Лояльность Короне, чтобы немедленно уничтожить только что введённую армию Японии.

Credits

Game Design: Ian Brody
Graphic Design & Illustration: Nicholas Avallone
Additional Game Development: Ken Mohler, Karin Weston-Brody
Rules Editing: Emma Wyman

Playtesters: Karin Weston-Brody, Allen Thayer II, Andrew Dougherty, Lance Meyer, Marvin Birnbaum, Don Errico, Michael Isgur, Douglas Riggi, Aaron Cordes , Eddie Rodriguez, Ken Mohler, John Behnken, Miriam Ben-Dor.

Перевод: Сергей Синцов (Deerstop)
Верстка: Зайцев Алексей (ChePL)

Also from Griggling Games:

CELESTIAL RAINBOWS is a light, cooperative card game where players work together to build as many of seven rainbows as possible. Designed to be a positive experience, **Celestial Rainbows** focuses on player cooperation and improving your score with each game, rather than the negative connotations of losing. A fun yet challenging game suitable for all ages!

2 – 8 Players
15 – 30 Min play
Ages 8+
MSRP: $12.95