

Правила игры

ГЕНЕРАЛЫ

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

«Армия марширует, пока полон желудок».

Наполеон Бонапарт

«Генералы: Вторая мировая» — динамичная военно-стратегическая игра. СССР, Великобритания, США, Германия, Италия и Япония сразятся на море и на суше. Но армиям и флотам необходимо снабжение. Отрежьте противника от линий снабжения, и его войска сдадутся!

В «Генералах» два противоборствующих лагеря: антигитлеровская коалиция и «ось Берлин — Рим». Примите командование одной или несколькими державами и постарайтесь набрать как можно

больше победных очков для своего лагеря. Побеждает лагерь, набравший больше очков по итогам 20 раундов. Очки даются за занятые источники снабжения (отмечены звёздочкой) и за выполнение условий на игровых картах (подробнее см. в разделе «Подсчёт очков и победа»).

Участвовать могут от 2 до 6 игроков. Они делятся на два лагеря:

- ♦ страны «оси» — Германия, Италия и Япония;
- ♦ коалиция — Великобритания, СССР и США.

Состав игры

1 жетон раунда



2 жетона снабжения

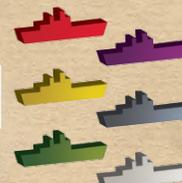


Игровое поле

33 деревянные фишки армий



22 деревянные фишки флотов



216 карт

Правила игры

4 жетона победных очков



Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает страну, за которую будет играть (вы можете договориться или провести жеребьёвку). В каждой игре участвуют все 6 стран, так что, если игроков меньше 6, кто-то сыграет за несколько стран одновременно (см. таблицу «Распределение игроков» ниже).

Если вам достались несколько стран, вы играете за каждую из них по отдельности. Когда в тексте правил или карты написано «вы», это означает страну, а не игрока. К примеру, если вы играете одновременно за Германию и Италию, нельзя сбрасывать карты из колоды Италии, чтобы выполнить условия использования немецкой карты «Блицкриг».



Возьмите два жетона победных очков (по одному для «оси» и коалиции) без модификаторов. Положите их на нулевое деление счётчика победных очков.

Положите жетон раунда на деление с цифрой 1 на счётчике раундов.

Каждая страна начинает игру с одной армией. Поставьте армии в домашние сектора стран (подсвечены на игровом поле). Карты разделите на 6 колод по рубашкам. Перемешайте колоды по отдельности и раздайте каждой стране 10 карт. Из полученных карт каждый игрок выбирает 7 для каждой своей страны, а оставшиеся 3 отправляет в сброс. Таким образом каждая страна начинает игру с 7 картами. У каждой страны своя стопка сброса.

Распределение игроков

	2 игрока	3 игрока	4 игрока	5 игроков	6 игроков
Игрок №1	Германия, Италия, Япония	Германия, Италия	Германия, Италия	Германия, Италия	Германия
Игрок №2	Великобритания, СССР, США	Великобритания, СССР, США	Великобритания, США	Великобритания	Великобритания
Игрок №3		Япония	Япония	Япония	Япония
Игрок №4			СССР	СССР	СССР
Игрок №5				США	Италия
Игрок №6					США

Описания стран

«Ось»:

Германия

40 карт

7 армий

3 флота

Домашний сектор: Германия

В колоде Германии хватает сильных карт статусов, которые пригодятся вам при нападении на Великобританию и СССР. Но не затягивайте с организацией вторжения, иначе войска коалиции атакуют вас первыми.



Япония

33 карты
5 армий
5 флотов

Домашний сектор: Япония

У Японии много карт ответов, которые держат коалицию в напряжении: никто не знает, каковы истинные возможности японцев. Когда вы играете за Японию, полезно выждать время, подготовить комбинацию карт и провести мощную атаку из засады в самый подходящий момент.



Италия

30 карт
4 армии
3 флота

Домашний сектор: Италия

Италия должна поддержать Германию в её завоевательном походе против СССР или Великобритании. В то же время нужно набирать победные очки с помощью карт статусов. У Италии меньше всего карт, так что не сбросьте лишнего!



Коалиция:

Великобритания

39 карт
5 армий
5 флотов

Домашний сектор: Великобритания

Ключ к успеху англичан — по максимуму задействовать силы доминионов своей империи и при этом защитить саму Великобританию. У вас мало карт «Создайте армию» и «Атака на суше», так что тщательно планируйте свои вторжения!



СССР

34 карты
7 армий
1 флот

Домашний сектор: Москва

СССР должен вступать в игру осторожно и переходить в наступление, только когда Москва надёжно защищена. Желательно дождаться поддержки остальных стран коалиции. Придержите свои карты «Атака на суше», пока не введёте в игру карты статусов, полезные при наступлении.



США

40 карт
5 армий
5 флотов

Домашний сектор: Восток США

На первый взгляд, это самая мощная держава. Но играя за США, вы должны не только наращивать свои силы, но и поддерживать союзников по коалиции. Также вам нужно благоразумно распределить внимание между двумя театрами военных действий: европейским и тихоокеанским.



Игровое поле

На игровом поле море и суша поделены на сектора. Сектора с общей границей называются соседними. Карта работает как цилиндр: с востока можно попасть на запад, и наоборот.



Элементы игрового поля

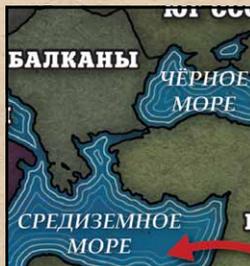
- А.** Источники снабжения (отмечены звёздочкой)
- Б.** Проливы (отмечены якорем)
- В.** Счётчик победных очков
- Г.** Счётчик раундов
- Д.** Стрелки на краях игрового поля показывают, какие сектора считаются соседними.

Уточнения по игровому полю

Сектора, соприкасающиеся только в одной точке, **не считаются соседними**. К примеру, Ближний Восток и Балканы не соседние, Чёрное и Средиземное моря — тоже.

Граница между севером Тихого океана и востоком Тихого океана кончается возле границы северо-запада Америки и запада США. Север Тихого океана и запад США не считаются соседними секторами, северо-запад Америки и восток Тихого океана — тоже.

Япония и Дальний Восток не считаются соседними секторами.



Проливы

Проливы отмечены на игровом поле значком якоря. Якорь изображён на том секторе суши, который позволяет контролировать пролив. Стрелки указывают, какие сектора моря соединяет пролив. Если пролив открыт, эти два сектора моря считаются соседними; в противном случае они не соседние.



- Каждый пролив открыт только для одного из лагерей.
- Если в секторе суши, контролирующем пролив, есть армия «оси», пролив открыт для «оси».
- Если в секторе суши, контролирующем пролив, нет армии «оси», пролив открыт для коалиции.

Пример: у Германии есть флот в Средиземном море (А) и армия в Северной Африке (Б). У Италии — флот в Средиземном море (В). У Великобритании — флот в Северном море (Г). Британцы не могут атаковать ни один флот в Средиземном море, так как армия «оси» находится в Северной Африке и контролирует пролив. А вот Италия или Германия может атаковать флот Великобритании, так как Германия держит армию в Северной Африке и благодаря этому пролив открыт для «оси».



Порядок хода

Игра продолжается 20 раундов. В каждом раунде страны делают ходы в следующем порядке:

- | | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |  | 4 |  |
| | Германия | | СССР |
| 2 |  | 5 |  |
| | Великобритания | | Италия |
| 3 |  | 6 |  |
| | Япония | | США |

В конце каждого раунда после хода США продвигайте маркер раунда на 1 деление.

Фишки: армии и флоты

В одном секторе может быть только одна фишка от каждой страны. В одном секторе могут находиться фишки разных стран, принадлежащих к одному лагерю. Флоты могут находиться только в секторах моря, армии — только на суше.

Каждая страна получает свой набор армий и флотов. Это максимальное количество фишек,

Снабжение

В любой момент игры фишка считается либо снабжаемой, либо отрезанной от снабжения.

Армии и флоты одной страны должны выстраиваться в непрерывные линии до источников снабжения (на самом источнике снабжения также должна находиться армия этой страны). Нельзя выстраивать линии снабжения через фишки другой страны.

К флотам есть ещё одно требование: в соседнем с флотом секторе суши должна находиться армия из того же лагеря. Неважно, снабжаемая это армия или нет.

В свой ход в фазе снабжения страна должна убрать с поля свои фишки, отрезанные от снабжения. Фишки других стран трогать не нужно.

Логика снабжения

«Генералы: Вторая мировая» — игра, посвящённая снабжению. Фишки обозначают не только сами вооружённые силы, но и грузовики, торговые караваны и прочие силы поддержки, которые нужны, чтобы солдаты продолжали сражаться. Вы не выстраиваете линии снабжения через фишки ваших союзников, потому что в реальной истории страны не использовали одинаковое оборудование.

Дополнительное требование к флотам отражает ограниченную грузоподъёмность судов. Флотам приходится регулярно пополнять запасы еды, воды и топлива, однако эти запасы не отличаются в разных странах.

Фазы хода

- 1. Розыгрыш карты:** сыграйте одну карту.
- 2. Снабжение:** уберите с поля ваши фишки, отрезанные от снабжения.
- 3. Победные очки:** получите победные очки*.
- 4. Сброс карт:** сбросьте с руки столько карт, сколько хотите.
- 5. Добор карт:** возьмите карты из вашей колоды, чтобы у вас на руке стало 7 карт**.

* Пропустите эту фазу, если в вашем домашнем секторе находится армия из чужого лагеря.

** Карты ответов и статусов, лежащие на столе, не считаются картами на руке. Их не сбрасывают и не добирают в фазах 4 и 5.

которые эта страна может вывести на поле. В любой момент игры (даже в чужой ход) вы можете убрать свою армию или флот с поля, чтобы снова сделать их доступными для найма или создания. Но убрать с поля фишку союзника по лагерю нельзя: такое решение принимает только он сам.

Жетон снабжения

В игре есть два жетона снабжения. Их нужно будет выложить в Канаде и в Западном Китае, когда будут сыграны соответствующие карты статусов. Жетоны служат напоминанием, что эти сектора стали источниками снабжения для соответствующих стран (Великобритании и США).



Пример снабжения

У США есть флот на востоке Тихого океана (А) и армия на западе США (Б). У Великобритании есть армия в Австралии (В) и флот в Южно-Китайском море (Г).

США не могут создать флот в центре Тихого океана, пока у них не появится сухопутная база на одном из соседних островов, потому что нельзя создавать армию или флот без снабжения. Вариант решения: создать армию на Гавайях, а в следующий ход — создать флот в центре Тихого океана. Другой вариант решения: Великобритания в свой ход может создать армию в Новой Гвинее или на Филиппинах, а затем Великобритания или США смогут создать флот в центре Тихого океана.



Карты

У каждой страны своя колода, рука, стопка сброса и выложенные на стол карты статусов (в открытую) и ответов (в закрытую).

Если ваша колода опустела, вы больше не можете брать карты, но остаётесь в игре. Если у вас закончились карты и в колоде, и на руке, вы всё равно остаётесь в игре. Вы будете получать победные очки (если полагается) и проверять линии снабжения.

Если текст на карте требует от вас сбросить карты из колоды, а ваша колода пуста, сбрасывайте карты с руки (такое может случиться из-за эффекта вашей карты или карты соперника). Если же текст на карте требует сбросить карты с руки, а рука пуста, сбрасывайте верхние карты из колоды.

Если у вас нет карт ни на руке, ни в колоде, ваш лагерь теряет 1 победное очко за каждую карту, которую вы не смогли сбросить.

Примечание: вы не теряете победных очков, если не можете сыграть карту в фазе розыгрыша карты. Вы просто пропускаете фазу розыгрыша.

Кто что может видеть?

Карты у вас на руке и выложенные на стол карты ответов — это закрытая информация. Их нельзя показывать другим игрокам (в том числе вашим союзникам). Нельзя никому рассказывать, какие именно у вас карты. Количество карт у вас на руке и количество сыгранных карт ответов — открытая информация, доступная всем.

Верхняя карта в вашей стопке сброса и все сыгранные карты статусов открыты для всех игроков.

Карты, которые вы сбросили с руки или с верха вашей колоды без розыгрыша (или неиспользованные закрытые карты ответов), можно класть под низ стопки сброса, чтобы они оставались тайной для других игроков.

Типы карт

Создайте армию: поместите одну из ваших доступных фишек армий на сектор суши, соседний с другой вашей **снабжаемой армией или снабжаемым флотом**. Также вы можете создать армию в **домашнем секторе** вашей страны. Однако помните, что в одном секторе не могут находиться две армии одной страны, равно как и две армии противоборствующих лагерей. Сыгранная карта «Создайте армию» кладётся наверх вашей стопки сброса.

Создайте флот: поместите одну из ваших доступных фишек флотов на сектор моря, соседний с другим вашим **снабжаемым флотом или снабжаемой армией**. Созданный флот должен быть снабжаемым (помните правило, что дополнительно на соседнем секторе суши должна быть ваша или союзная армия, неважно, снабжаемая или нет). В одном секторе не могут находиться два флота одной страны, равно как и два флота противоборствую-

Примеры карт



Вот карты Великобритании после третьего хода:

- Колода (А)
- Стопка сброса (Б)
- Рука с 7 закрытыми картами (В)
- Сыгранная карта ответа, лежащая в закрытую (Г)
- Сыгранная карта статуса «Лорд Линлитгоу объявляет об участии Индии в войне» (Д)
- Сыгранная карта «Создайте армию» (наверху стопки сброса)

ющих лагерей. Сыгранная карта «Создайте флот» кладётся наверх вашей стопки сброса.

Атака на суше: выберите армию из чужого лагеря в секторе, соседнем с вашей **снабжаемой армией или снабжаемым флотом**, и уберите её с поля. Сыгранная карта «Атака на суше» кладётся наверх вашей стопки сброса.

Атака на море: выберите флот из чужого лагеря в секторе, соседнем с вашей **снабжаемой армией или снабжаемым флотом**, и уберите его с поля. Сыгранная карта «Атака на море» кладётся наверх вашей стопки сброса.

Примечание: «Атака на суше» позволяет атаковать только сектор суши. «Атака на море» — только сектор моря. Атакованный сектор может быть и пустым. Чем именно вы атакуете (снабжаемым флотом или армией) — значения не имеет.

Сектор, в котором происходит сражение, — это атакованный сектор. Соседний сектор — это сектор по соседству с атакованным, а не с тем, где находится атакующий флот или армия. Важно: если карта позволяет атаковать соседний сектор, вы всё равно должны следовать правилам атаки (например, атакующий флот или армия должны быть снабжаемыми).

Событие: текст на карте события указывает, что произойдёт, если её сыграть. Сыгранная карта события кладётся наверх вашей стопки сброса.

Статус: сыграв карту статуса, кладите её перед собой в открытую. Это ваше действие в фазе розыгрыша (нельзя сыграть статус вместе с другой картой, если не сказано иного). Текст на карте указывает, когда её можно использовать и что при этом произойдёт. Вы не обязаны использовать выложенные перед вами статусы. Они остаются на столе до конца игры или пока их не сбросят другой картой.

Как сыграть карту

В свой ход в фазе розыгрыша карты вы **должны** сыграть с руки (или сбросить) **одну карту**, даже если не можете её использовать. В ситуации, когда вы не можете или не хотите получать бонусы этой карты, просто сбросьте её, не применяя эффекты. Карту можно сбросить вне зависимости от обстоятельств. Если у вас на руке не осталось карт, просто пропустите фазу розыгрыша.

Нельзя сыграть в свой ход больше одной карты с руки (если только на сыгранной карте не сказано иное). Но можно использовать сколько угодно выложенных на стол карт статусов и ответов, если позволяют условия.

Если на карте описано два или более действий, они выполняются в порядке, в котором они описаны на карте. Если карта требует выполнять их в определённом порядке, одно действие следует за другим. Например, если карта позволяет вам создать две армии, первая созданная армия может обеспечить снабжением вторую. Действия выполняются по очереди несмотря на то, что весь текст карты становится известен сразу при открытии.

Если на карте описано несколько действий, как правило, одно действие не считается условием для выполнения другого. Например, «Партизаны Тито» позволяют СССР уничтожить армию «оси» на Балканах. Если в момент розыгрыша «Партизан» этот сектор пуст и там некого уничтожать, СССР всё равно может нанять армию на Балканах.

Некоторые карты предписывают вам нанять или создать армию или флот союзной страны — это не опечатка! Однако если в карте прямо не указана



Ответ: сыграв карту ответа, кладите её перед собой в закрытую. Это ваше действие в фазе розыгрыша. Нельзя использовать карту ответа сразу с руки — она предварительно должна быть сыграна. Текст на карте указывает, когда её можно использовать и что при этом произойдёт. Когда решите использовать карту, покажите её остальным игрокам. Раскрыв и использовав карту ответа, положите её наверх стопки сброса. Карту ответа можно использовать даже в тот ход, в который она была сыграна, если это позволяет текст самой карты.

Экономическая война: эти карты, как правило, позволяют вам сбрасывать карты противника. Помните: если у противника кончатся карты, его лагерь начнёт терять победные очки! Независимо, контролирует ли противник свой домашний сектор, — карты экономической войны действуют на него в любом случае. Сыгранная карта экономической войны кладётся наверх вашей стопки сброса.

другая страна, речь всегда идёт о фишках и картах вашей страны.

Использованная карта (кроме статусов) сбрасывается сразу — ещё до того, как вступит в силу её текст. Любые последствия сброса (например, см. «Женщины на службе») вступают в силу раньше последствий использования карты (например, см. «Родина-мать зовёт»).



Использование карт статусов и ответов

Текст на картах статусов и ответов указывает, при каких условиях эти карты можно использовать. Такие карты нельзя использовать прямо с руки. Предварительно их нужно сыграть на стол.

Сыграть карту статуса или ответа на стол — это ваше действие в фазе розыгрыша карты. Выложенная на стол карта может быть использована, как только позволят условия.

Использование карт статусов и ответов находится на усмотрении страны, которой принадлежит карта. При этом карта может влиять и на другие страны. Например, карта ответа «Королевские ВВС» может защитить не только британский флот или армию, но и американский флот.

Если вы используете карту статуса, текст на которой гласит: «Вместо того чтобы играть карту с руки...», значит, использование этой карты заменяет ваше действие в фазу розыгрыша. Таким образом карту с руки в этом ходу вы не играете.

Бывает так, что сразу несколько игроков могут использовать карты статусов и ответов после того, как вы



сыграли свою карту. В этом случае оба лагеря используют свои карты по очереди, начиная с лагеря вашего противника. Лагерь может использовать одну карту статуса или ответа или пропустить очередь. Затем другой лагерь использует одну карту статуса или ответа или пропускает очередь. Возможность использовать карту передаётся до тех пор, пока оба лагеря не откажутся от использования карт (детали см. в «Подробных примерах использования карт»).

Использование карт ваших союзников

Нельзя использовать карты других стран, если в тексте карты не сказано иного.

Уточнения по картам

Создать или нанять

В игре есть разница между понятиями «создать» и «нанять». Использовать карты событий, статусов и ответов, чтобы создать армию или флот, — то же самое, что играть карты «Создайте армию» или «Создайте флот». То есть созданные армии и флоты **должны быть снабжаемыми**. А когда вы **нанимаете** армию или флот, вы помещаете их в указанный на карте сектор независимо от правил снабжения (конечно, в вашей фазе снабжения такую фишку придётся убрать, если она отрезана от снабжения).

Атака или уничтожение

В игре есть разница между понятиями «атака» и «уничтожение». **Атака** ведётся по правилам для карт «Атака на суше» и «Атака на море». Когда же фишку **уничтожают**, её просто убирают с поля независимо от других обстоятельств.

Использовать карту «Создайте» без создания

Порой вам понадобится использовать карты «Создайте армию» или «Создайте флот» (или

карты статусов, событий или ответов, позволяющие вам создавать фишки), не создавая при этом новую армию или флот. Обычно так делают, чтобы выполнить требования карты статуса или ответа. В этом случае можете объявить уже существующую снабжаемую армию или флот заново созданной. Её необязательно убирать и тут же ставить обратно.

Использовать карту «Атака» против пустого сектора

Таким же образом вы можете использовать карту «Атака» (или карты статусов, событий или ответов, позволяющие вам атаковать) против пустого сектора, чтобы выполнить требования карты статуса или ответа. Нельзя атаковать сектор, где стоит фишка из вашего лагеря.

«Опытные пилоты»

Эта карта позволяет игнорировать карты не только со словом «Бомбардировщики» в названии, но и с любыми его производными, например карту «Командование бомбардировочной авиации».

Подсчёт очков и победа

Коалиция и «ось» набирают победные очки на протяжении всей игры. Чтобы отмечать их, перемещайте два жетона победных очков по счётчику на краю игрового поля.

В фазе победных очков вашего хода получите **2 победных очка** за каждый источник снабжения, на котором находится **ваша (и только ваша) армия**, и **1 победное очко** за каждый источник снабжения, на котором находятся **ваша армия и армия хотя бы одного из ваших союзников по лагерю**. Кроме того, некоторые карты статусов дают дополнительные победные очки в фазе победных очков.

Примечание: если сектор является источником снабжения только для одной страны (см. карты «Маккензи Кинг...» и «Пополнение в Американской добровольческой группе»), то он может

принести победные очки только указанной стране (2 очка, если в секторе есть армия этой страны). Присутствие армий союзников по лагерю в этом секторе на получение очков не влияет.



Пример: в свой ход в фазе победных очков Германия получает 5 очков: 2 за Германию, 2 за Западную Европу и 1 за Италию.



Если в домашнем секторе страны находится армия из чужого лагеря, эта страна пропускает фазу победных очков своего хода. Она не получает НИКАКИХ победных очков в этой фазе, даже за карты.

Примечание: если армии двух стран находятся на одном источнике снабжения, но одна из этих стран потеряла свой домашний сектор, другая страна всё равно получает только 1 очко.

Однако если фаза не упоминается в тексте карты (например, карты «Разграбление» или «Субмарины»), победные очки за использование карты начисляются немедленно, даже если страна потеряла свой домашний сектор.

Пример: в свой ход в фазе розыгрыша Германия играет карту «Разграбление» («Немедленно получите 1 очко за каждую немецкую армию за пределами Германии») и получает 2 победных очка. В этот же ход Германия не получает очков в фазе победных очков, так как в Германии находится

советская армия. Позднее в этом же раунде Италия в фазе победных очков получает только 1 очко, так как делит Италию с немецкой армией.



Победа всегда достаётся не какому-то конкретному игроку, а всему лагерю (коалиции или «оси»). Есть два способа победить: победа по очкам и досрочная победа.

Победа по очкам

Побеждает лагерь, набравший больше победных очков после 20-го раунда. В редком случае ничьей побеждает «ось».

Досрочная победа

Если один из лагерей занял армиями 2 домашних сектора чужого лагеря, игра тут же заканчивается. Лагерь, захвативший 2 чужих домашних сектора, побеждает.

Оptionальное правило досрочной победы

Перед началом партии договоритесь, будете ли вы использовать это правило.

Если в конце раунда (после хода США) один из лагерей оторвался от другого на 30 или более победных очков, игра тут же заканчивается. Лидирующий лагерь побеждает.

Заход на новый круг

Если число победных очков достигло 100, переверните жетон победных очков стороной с модификатором «+100» вверх. Если число очков превысило 200, замените жетон другим и положите его стороной с модификатором «+200» вверх. Когда очков станет больше 300, переверните этот жетон.



Подробные примеры использования карт

Пример 1

Ход Германии. У неё есть армии на Балканах, в Восточной Европе и в Германии. У СССР армии на юге СССР, севере СССР и в Москве, а также 2 карты ответов на столе. У Германии на столе карты статусов «Пикирующие бомбардировщики» и «Блицкриг».

1. Германия играет карту «Атака на суше» и решает убрать советскую армию с юга СССР.



2. СССР готов к такому ходу. Игрок открывает и сбрасывает карту ответа «Сталинград». Его армия на юге СССР уцелела. Важно: «Сталинград» не просто спасает армию, но и защищает её до конца хода. Если бы не уточнение «в этом ходу», Германия могла бы добить эту армию «Пикирующими бомбардировщиками».

Сталинград
Используйте в любой момент. В этом ходу не убирайте советскую армию с юга СССР.



3. Германия сбрасывает карту из своей колоды, чтобы использовать карту статуса «Пикирующие бомбардировщики». Поскольку советскую армию на юге СССР нельзя убрать до конца хода, Германия атакует другую советскую армию — на севере СССР. Противнику нечем ответить, и его армию убирают с игрового поля.



Пикирующие бомбардировщики
Используйте один раз за ход, когда атакуете сектор суши. Сбросьте верхнюю карту вашей колоды и до конца хода атакуйте тот же или соседний сектор суши.

4. А теперь Германия использует карту «Блицкриг»: сбрасывает карту из своей колоды и создаёт армию на севере СССР.

Блицкриг
Используйте один раз за ход, когда атакуете сектор суши. Сбросьте верхнюю карту вашей колоды и создайте армию в только что атакованном секторе.



Распутица
Немедленно уничтожьте армию «оси», только что созданную или нанятую в Москве или соседнем секторе.

Пример 2



Ход Японии. У неё есть армии в Японии, Восточном Китае и Юго-Восточной Азии, флот в Японском море и несколько карт ответов на столе. У Великобритании — армии в Великобритании, Австралии, Индонезии и на Филиппинах, флоты в Южно-Китайском море и Бенгальском заливе и тоже несколько карт ответов на столе.

1. Япония играет карту «Атака на море» против флота в Южно-Китайском море.

2. Великобритания использует карту ответа «Эсминцы», чтобы не убирать этот флот.

Эсминцы
Используйте в любой момент. Выберите снабжаемый американский или британский флот в секторе, соседнем со снабжаемой британской армией. В этом ходу не убирайте выбранный флот.



3. Япония использует карту ответа «Внезапная атака» и сперва атакует британский флот в Бенгальском заливе, а затем британскую армию на Филиппинах. Эти флот и армия убираются с поля.

Внезапная атака
Используйте, когда вы атакуете сектор моря. Можете дополнительно атаковать сектор моря, а затем атаковать сектор суши.



4. А теперь Япония раскрывает карту ответа «Транспортировка на эсминцах» и создаёт армию в Индии.

Транспортировка на эсминцах

Используйте, когда вы атакуете сектор моря. Можете создать одну или две армии в секторах, соседних с только что атакованным сектором.



5. Великобритания раскрывает карту ответа «Верность короне» и тут же уничтожает только что созданную японскую армию в Индии.

Верность короне

Немедленно уничтожьте армию «оси», только что созданную или нанятую в Индии, Австралии или Канаде.



Оptionальное правило: перераспределение ресурсов

Перед началом партии договоритесь, будете ли вы использовать это правило. По правилу «Перераспределение ресурсов» вы можете сбросить 4 карты с руки, после чего выбрать в вашей колоде одну карту из перечисленных: «Создайте армию», «Создайте флот», «Атака на суше» или «Атака на море» — и взять её на руку. Это можно делать

только один раз за ход, в начале вашей фазы розыгрыша, до того как вы сыграете карту.

Вы не обязаны объявлять, карту какого типа ищете в колоде. Но прежде чем взять выбранную карту на руку, вы должны показать её другим игрокам. После этого перемешайте вашу колоду.

Создатели игры

Разработчик: Йен Броди

Дизайн и иллюстрации: Николас Аваллон

Развитие игры: Кен Молер, Кэрин Уэстон-Броди

Редактура правил: Эмма Вайман

Игру тестировали: Кэрин Уэстон-Броди, Аллен Тейер II, Эндрю Доэрти, Лэнс Мейер, Марвин Бернбаум, Дон Эррико, Майкл Исгур, Даглас

Риджи, Аарон Кордес, Эдди Родригес, Кен Молер, Джон Бенкен, Мириам Бен-Дор.

© 2014 Griggling Games
Griggling Games, Inc. PO Box
1259 Woodstock, NY 12498
grigglinggames.com



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Гагинский

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховей

Креативный директор: Николай Пегасов

Издательство благодарит Юрия Тапилина (boardgamer.ru) за помощь в подготовке русской версии игры и популяризацию Quartermaster General в России.

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



Порядок хода

- | | | | |
|---|----------------|---|--------|
| 1 | Германия | 4 | СССР |
| 2 | Великобритания | 5 | Италия |
| 3 | Япония | 6 | США |

Часто забываемые правила

➤ **Проливы.** Если пролив открыт, два морских сектора, соединённые проливом, считаются соседними; в противном случае они не соседние. Пролив **открыт для коалиции**, если в секторе суши, контролирующем пролив, **нет армии «оси»**. Пролив **открыт для «оси»**, если в секторе суши, контролирующем пролив, **есть армия «оси»**.

➤ **Снабжение.** Армии и флоты одной страны должны выстраиваться в непрерывные линии до источников снабжения. **Нельзя** выстраивать линии снабжения **через фишки другой страны**. Дополнительное требование к флотам: **в соседнем с флотом секторе суши должна находиться армия из того же лагеря** (снабжаемая или нет).

➤ **Создание и найм.** Создать армию можно в **вашем домашнем секторе** или в секторе суши, соседнем с другой вашей **снабжаемой армией или флотом**. Создать флот можно в секторе моря, соседнем с другим вашим **снабжаемым флотом или армией** (плюс дополнительное требование: **см. «Снабжение»** выше). Когда вы **нанимаете армию или флот**, **соблюдать правила снабжения не нужно**.

➤ **Атака и уничтожение.** Атаковать можно сектор суши («Атака на суше») или сектор моря («Атака на море»), если **в секторе, соседнем с ата-**

Фазы хода

1. **Розыгрыш карты:** сыграйте одну карту.
2. **Снабжение:** уберите с поля ваши фишки, отрезанные от снабжения.
3. **Победные очки:** получите победные очки.
4. **Сброс карт:** сбросьте с руки столько карт, сколько хотите.
5. **Добор карт:** возьмите карты из вашей колоды, чтобы у вас на руке стало 7 карт.

кованным, находится ваша снабжаемая армия или флот. Можно атаковать **пустой сектор**. Нельзя атаковать сектор, где находится армия или флот из вашего лагеря. Когда вы **уничтожаете армию или флот**, **соблюдать правила атаки не нужно**.

➤ **Ответы.** Нельзя использовать карту ответа сразу с руки — она предварительно должна быть **сыграна в закрытую** в фазе розыгрыша.

➤ **Сброс карт.** Если от вас требуется сбросить карты из колоды, а ваша колода пуста, сбрасывайте с руки. Если от вас требуется сбросить карты с руки, а рука пуста, сбрасывайте верхние карты из колоды. Если у вас **нет карт ни на руке, ни в колоде**, **ваш лагерь теряет 1 победное очко за каждую карту, которую вы не смогли сбросить**. Вы не теряете победных очков, если не можете сыграть карту в фазе розыгрыша карты. Вы просто пропускаете фазу розыгрыша.

➤ **Подсчёт очков.** Если в вашем **домашнем секторе** находится армия чужого лагеря, вы **не получаете очков** в вашей фазе победных очков.

➤ **Досрочная победа.** Если в какой-то момент один из лагерей захватил армиями **2 домашних сектора** чужого лагеря, этот лагерь сразу побеждает.

Распределение компонентов

	Германия	Япония	Италия	Великобритания	СССР	США
Армии	7	5	4	5	7	5
Флоты	3	5	3	5	1	5
Карты в колоде	40	33	30	39	34	40
Карты «Создайте армию»	6	4	4	5	8	5
Карты «Создайте флот»	2	6	3	5	1	5
Карты «Атака на суше»	7	3	4	4	6	4
Карты «Атака на море»	2	4	2	5	2	4
Карты статусов	11	3	5	7	7	8
Карты ответов	0	11	3	4	4	0
Карты событий	7	0	7	7	6	9
Карты экономической войны	5	2	2	2	0	5