

Правила игры Quartermaster General (с дополнением Air Marshal)

Оригинал: <https://www.boardgamegeek.com/filepage/129821/qmg-quick-ref-10>

Перевод: Юрий Тапилин

<http://www.BoardGamer.ru>

Игровое поле

На поле изображена карта мира с сухопутными и морскими областями. Области с общей границей считаются соседними. Карта «зациклена» с востока на запад (как цилиндр).

Обозначения на поле:

- A. Точки снабжения (золотые звёзды)
- B. Проливы (якоря)
- C. Счётчик очков
- D. Счётчик ходов
- E. Стрелки на краях поля, указывающие на области, считающиеся соседними

Проливы

Проливы обозначены «якорями» на сухопутных областях. Стрелки у «якоря» обозначают две соседних морских области, считающихся соседними.

Две морских области считаются соседними, если пролив открыт.

- На «якоре» **есть** армия Оси – пролив открыт для Оси
- На «якоре» **нет** армии Оси – пролив открыт для Союзников

Порядок хода

Игра длится 20 раундов. В каждом раунде ходят все страны в следующем порядке:

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

Подготовка к игре: Наберите 12 карт и сбросьте 5 (10/3, если играете без Air Marshal). Поставьте 1 армию в стартовую локацию каждой страны.

«Подготовка к войне» (опциональное правило): перед началом партии каждая страна может выбрать из колоды и сыграть 1 карту статуса или реакции.

Порядок хода

1. **Розыгрыш карты:** Обязательно сыграйте 1 карту (или просто сбросьте любую карту в отбой).

2. **Фаза авиации:** Можете разместить или переместить самолёт.

3. **Фаза снабжения:** Удалите с поля неснабжаемые армии и корабли.

4. **Фаза победы:** Получите победные очки. Эта фаза пропускается, если ваша стартовая локация захвачена врагом (однако в этом случае вы всё равно можете получать очки за некоторые карты).

5. **Фаза сброса:** Можете сбросить с руки сколько угодно карт.

6. **Фаза набора:** Наберите карты из колоды, чтобы у вас в руке их было 7.

Использование карт

Если на карте указаны два или более действий, они выполняются в том порядке, в котором перечислены. Если

на карте сказано, что действия выполняются в определённой последовательности, их именно так и нужно выполнять.

Если вам нужно сбросить карты из колоды, а колода пуста, можете сбрасывать карты из руки (точно также можно сбрасывать из колоды, если пуста рука). Если карты кончились и в руке, и в колоде, вы теряете 1 очко за каждую карту, которую не можете сбросить.

Если у вас не осталось карт, вы можете терять очки, чтобы активировать эффект карты статуса, реакции или усиления, требующий сбросить карту из колоды или руки (но так нельзя активировать эффекты, требующие сброса карт определённого вида).

Виды карт

Строительство армии: Поместите армию (танк) в сухопутную снабжаемую область (ваша стартовая область, либо область рядом с вашей армией или флотом). В одной области может находиться только одна армия одного игрока.

Строительство флота: Поместите флот (корабль) в морскую снабжаемую область (область рядом с вашей армией или флотом И рядом с вашей армией или армией члена вашей команды). В одной области может находиться только один флот одного игрока.

Развертывание авиации: Поместите самолет в область с вашей снабжаемой армией или снабжаемым флотом. В одной области может находиться только один самолёт одного игрока.

Событие: Выполните указанные на карте инструкции.

Бомбардировка: Выполните указанные на карте инструкции.

Статус: Выложите карту лицом вверх на столе (она не считается картой в руке). Применяйте указанные на карте инструкции до конца игры.

Реакция: Выложите карту на стол лицом вниз (она не считается картой в руке). Выложенную карту реакции можно применить в момент, указанный на самой карте. Карта реакции срабатывает 1 раз, после чего сбрасывается.

Усиление: Сыграйте прямо из руки согласно инструкциям на карте (помимо розыгрыша одной обязательной карты в свой ход можно сыграть сколько угодно карт усиления).

Сухопутное сражение*: Удалите вражескую армию рядом с вашей снабжаемой армией или снабжаемым флотом.

Морское сражение*: Удалите вражеский флот рядом с вашей снабжаемой армией или снабжаемым флотом.

(*Карта сражения должна соответствовать типу цели, а не вашему атакующему отряду: против танка нужно играть карту с танком, против корабля – с кораблём).

Перераспределение ресурсов

Один раз в ход в начале хода можно сбросить 4 любые карты с руки, чтобы найти в колоде карту «Строительство армии», «Строительство флота», «Сухопутно сражение», «Морское сражение» или «Развёртывание авиации» (после этого перемешайте колоду). Взятую карту нужно показать остальными игрокам. Её можно сыграть в этот же ход.

Уточнения

Количество карт в руке, лежащих на столе лицом вниз карт реакции, любые сыгранные статусы и верхняя карта в стопке сброса каждого игрока – это открытая информация. Каждый игрок может просматривать свою стопку сброса.

Размещение и перемещение авиации

Чтобы переместить самолёт, сбросьте любую карту и переместите ваш снабжаемый самолёт в любую область с вашей снабжаемой армией или снабжаемым флотом (можно даже в ту же самую, где самолёт и был).

Отступление: Если ваш самолёт отказывается в области, где нет вашей армии и флота, вы должны сразу же переместить его в соседнюю область, где есть ваша армия или флот, иначе самолёт удаляется с игрового поля.

«Строительство» и «появление» армий и флотов

Чтобы построить армию или флот нужно соблюдать правила снабжения. Чтобы армия или флот «появились», соблюдать правила снабжения не нужно.

*Чтобы применить эффект карты статуса, реакции или усиления **можно** сыграть карту строительства на область, где уже есть армия или флот (армия или флот как бы снимается с поля и строится заново на том же месте).*

«Атаковать» и «уничтожить»

Чтобы **атаковать** область, нужно чтобы в соседней области у вас была снабжаемая армия или снабжаемый флот. **Уничтожить** можно любую армию или флот, без каких-либо дополнительных требований.

*Чтобы применить эффект карты статуса, реакции или усиления **можно** сыграть карту сражения на пустую область (но на область с вашей армией или флотом - **нельзя**).*

Армии и флоты в областях

В одной области может находиться только 1 армия или 1 флот одного игрока. В одной области могут находиться по 1 армии или 1 флоту нескольких игроков из одной команды. Кроме того, у каждой страны может находиться по 1 самолёту в области.

Любой игрок может в любое время убирать с поля свои армии и (или) флоты, чтобы сделать их доступными для строительства.

Снабжение

Каждая армия и флот всегда считаются либо снабжаемыми, либо нет. Армия снабжаема, если от неё можно провести «цепочку» до точки снабжения через армии и флоты этой же страны.

Для флотов есть **дополнительное** требование: флот должен находиться у берега с точкой снабжения, занятой армией этой же страны, либо в соседних областях с флотом должны быть флот этой же страны и армия этой же страны или другого игрока той же команды (*эта армия может быть и неснабжаемой*).

В фазу снабжения игрок удаляет с поля свои неснабжаемые армии и флоты.

Подсчёт очков и победа в игре

В свою фазу победы каждая страна получает 2 очка за каждую точку снабжения, занятую армией этой страны (если там нет армий других игроков этой же команды). Если на точке снабжения есть несколько армией одной команды, за такую точку снабжения начисляется 1 очко. Кроме того, дополнительные очки можно получить за счёт розыгрыша некоторых карт.

Если в конце раунда (т.е. после хода США) одна из команд набрала на 30 очков больше другой, эта команда побеждает в игре. Игра также заканчивается после 20-го раунда, в этом случае побеждает команда, у которой больше очков. В случае ничьей победа присуждается команде Оси.

«Ответные действия»

«Ответные действия» – это использование эффекта карты статуса, реакции или усиления, применение правил «авианалёта» и «авиазащиты», а также «перемещения авиации». Каждый ответ отыгрывается при наступлении определённого условия (но некоторые карты реакции можно разыгрывать в любой момент своего хода).

Если возник спор кому первому отыгрывать ответные действия, первой действует команда, противник которой создал условия для ответа. Ответные действия отыгрываются по очереди. Если у команды есть несколько вариантов, она разыгрывает один, после чего одно ответное действие может разыграть другая команда.

Ответные действия команды могут вызвать новые ответные действия соперников. В этом случае нужно сначала сыграть ответные действия на новые условия, а потом вернуться к изначальным ответным действиям.

Авиазашита и авианалёт

Авиазашита: Если вашу армию или флот атаковали, вместо того, чтобы удалять её с поля вы можете удалить из этой же области свой самолёт. Авиазашитой нельзя воспользоваться, если вашу армию или флот уничтожили.

Авианалёт: если противник применил авиазашиту, а у вас есть самолёт в области по соседству с атакованной, вы можете снять с поля этот самолёт чтобы удалить атакованную армию или флот.

Географические особенности

Области, соприкасающиеся в одной точке, **не считаются** соседними.

- Ближний Восток и Балканы;
- Чёрное море и Средиземное море;
- Западные США и Северный сектор Тихого океана;
- Восточный сектор Тихого океана и Тихоокеанский северо-запад;
- Юго-Восточная Азия и Японское море;
- Китай и Южно-Китайское море;
- Северная Африка и Индийский океан;
- Африка и Бенгазийский залив;
- Северная Африка и Южная Атлантика;
- Африка и Северное море;
- Япония и Владивосток;
- Россия и Балтийское море – соседние локации.