

Quartermaster General FAQ. Версия 4 (04.07.2016)

Составитель: Ian Brody (автор игры). Перевод: Юрий Тапилин

<http://www.BoardGamer.ru>

ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ АВТОРА ИГРЫ:

Благодарю вас за то, что вы купили и играете в Quartermaster General.

Заранее приношу извинения за объем этого FAQ. За последние 2 года мы многое узнали об игре и осознали, что многое в ней могло бы быть написано более понятно. Поэтому я решил написать FAQ, который будет не краткий, а понятный. Тем более, что на самом деле «ошибок» в игре не так уж много, в основном требуются разъяснения. Несмотря на то, что большинство игроков поняли правила, я до сих пор отвечаю на вопросы по игре (я не включил в этот FAQ все свои ответы, т.к. по большей части они дублируют то, что уже написано в правилах).

Если после прочтения этого FAQ вам что-то останется непонятным, внимательно смотрите что написано в правилах и на картах.

УТОЧНЕНИЯ ПРАВИЛ БАЗОВОЙ ИГРЫ

«Сыграть карту» – это то, что вы делаете с одной картой в свой ход. Вы берёте её из своей руки, используете ещё и либо сбрасываете (кладёте её на стол в стопку сброса), либо оставляете на столе (со статусами или реакциями).

«Использовать карту» – это применить её эффект, выполнить то, что на ней написано. Карты статусов и реакций играют в один ход, а используются в другой. Если на карте статуса написано «Вместо того, чтобы играть карту с руки», это значит, что такая карта статуса применяется вместо того, чтобы сыграть карту с руки в свой ход.

ФИШКИ (СТР. 9).

Можно ли удалять свои фишки с поля в ход другого игрока?

Да, удалять свои фишки можно в любое время.

СНАБЖЕНИЕ (СТР. 9)

Получают ли фишки игрока снабжение от его стартовой локации? Считаются ли фишки снабжаемыми, если на стартовой локации нет армии игрока?

В секторе с точкой снабжения, от которого снабжаются фишки игрока, должна находиться армия игрока, в том числе и в стартовой локации. Пример: у Италии есть армии в Италии и на Балканах. Британия уничтожает армию в Италии картой Land Battle. Если Италия в свой ход не построит армию в своей стартовой локации, она теряет армию на Балканах, т.к. та больше не снабжается.

Можно ли строить армии и флоты, снабжающиеся не от стартовой локации, а от другой точки снабжения?

Да – но с учётом двух правил строительства:

- армия или флот, который вы строите, должен быть снабжаем;
- армия или флот, который вы строите, должен находиться рядом с вашей снабжаемой фишкой, за исключением случая, когда вы строитесь в стартовой локации. Некоторые карты позволяют строить армии в секторах, не имея рядом снабжаемых фишек. Например, «Lord Linlithgow Declares India to be at War» («Индия вступает в войну») дает возможность строить армии в Индии, даже если у вас нет ни одной снабжаемой фишки рядом с Индией.

Для каких стран применяются жетоны снабжения в Канаде и Сычуани?

Эффект жетонов снабжения применяется только к тем странам, которые указаны на картах, при использовании которых появляется новый жетон снабжения. Канада считается точкой снабжения и приносит очки только Великобритании, Сычуань – только США. Это правило верно и для жетонов снабжения из дополнения Alternate Histories. ВСЕ эти жетоны снабжения «работают» только для одной страны. Если сектор с таким жетоном снабжения занимает армия другой страны, она не получает ни снабжения, ни очков.

Армии игроков той же команды в секторе с таким жетоном снабжения не уменьшают количество приносимых таким жетоном победных очков. Например, если Великобритания сыграла статус «Mackenzie King Drafts the National Resources Mobilization Act» («Мобилизация в Канаде»), и если в Канаде есть армии Великобритании и США, Великобритания будет получать по 2 очка в ход за этот сектор.

Что происходит, если наступает ход игрока, а в руке у него нет ни одной карты?

Вы просто пропускаете фазу розыгрыша карты, проверяете снабжение и получаете очки, а также добываете карты, после чего ход передаётся дальше. Вы не теряете очки, если не можете сыграть карту в свой ход. Вы не должны сбрасывать верхнюю карту из колоды. Вы всего лишь пропускаете фазу розыгрыша карты.

Можно ли использовать карты статуса, позволяющие сделать что-то за сброс карт из колоды, такие как «Conscription» («Всеобщая воинская обязанность»), если ни в колоде, ни в руке у игрока не осталось карт?

Да, можно. Но т.к. игрок не может сбрасывать карты, он теряет 1 очко за каждую карту, которую должен был бы сбросить.

МОРСКИЕ И СУХОПУТНЫЕ СРАЖЕНИЯ (СТР. 14)

Сражение происходит в секторе и (обычно) направлено против фишки (см. стр. 17 про сражения в пустом секторе). Сражения происходят в секторе, на который направлена атака (а не в том, где находится атакующая фишка). Если в тексте карты говорится, что вы можете атаковать соседний сектор или построить что-то в соседнем секторе, имеется в виду сектор, соседний с тем, где происходит сражение. И учтите, что для использования таких карт должны соблюдаться правила сражения и строительства (например, чтобы атаковать соседний сектор, у вас должна быть фишка, способная его атаковать).

Карты Land Battle всегда позволяют атаковать сектор на суше. Sea Battle – сектор на море. Атаковать можно любой фишкой (армия может атаковать флоты, флот – армии).

РЕАКЦИИ (СТР. 15)

Можно ли использовать карту реакции (Response), которую игрок держит в руке?

Нет. Карту реакции нужно сыграть в свой ход на стол лицом вниз. Только после этого её можно использовать. Разыгрывать карту реакции напрямую из руки нельзя (прим. Ю.Т. – так можно использовать только карты Bolster).

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ (СТР. 16)

Можно ли сыграть больше одной карты в свой ход?

Нет (если только в тексте сыгранной карты не говорится, что вы можете сыграть ещё карту). Согласно правилам «сыграть карту» - это то, что вы делаете в фазу розыгрыша карты. «Использовать карту» - значит применить её эффект, сделать то, что на ней написано. Выкладывание на стол карты статуса или карты реакции – это розыгрыш карты. Некоторые сыгранные таким образом карты можно использовать в этом же ходу. Но сыграть ещё одну карту из руки – нельзя.

(прим. Ю.Т. – с дополнением Air Marshal в свой ход помимо розыгрыша одной карты с руки можно ещё сыграть с руки одну карту Air Deploy для размещения самолёта либо сбросить одну любую карту для перемещения самолёта, а также сыграть из руки сколько угодно карт Bolster).

Когда сбрасывается использованная карта?

Сразу же. Вы кладёте её в стопку сброса и применяете её эффект, делаете то, что на ней написано. Если у вас есть карты, срабатывающие при сбросе, и карты, срабатывающие от эффекта разыгранной карты, сначала применяются карты, срабатывающие при сбросе. Например, если у вас есть «Women Conscripts» («Женские батальоны») и «Defense of the Motherland» («Защита Родины») и вы играете Build Army, то сначала эта карта вместо сброса кладётся сверху колоды (сначала срабатывает Women Conscripts), а потом вы можете построить ещё одну армию (потом срабатывает Defense of Motherland).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ СТАТУСА И РЕАКЦИИ (СТР. 16)

В предыдущих версиях FAQ было подробно расписано, как и когда применяются карты статуса и реакции. В последующем это разъяснение было включено в правила дополнения Air Marshal. Если у вас есть вопросы по очередности и времени использования карт статуса и реакции, пожалуйста, изучите правила дополнения Air Marshal. Эти правила доступны на сайте издательства Griggling Games и на BoardGameGeek.com.

СРАЖЕНИЯ В ПУСТЫХ СЕКТОРАХ (СТР. 17)

Это правило нужно объяснить всем игрокам. Карты Land Battle и Sea Battle можно играть на пустые сектора. Например, можно использовать «Bias for Action» («Стратегия наступления»), чтобы атаковать пустой сектор. В основном атака пустых секторов нужна, чтобы активировать эффекты других карт.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ И ПОБЕДА В ИГРЕ (СТР. 18)

Можете уточнить параграф 4?

Там должно быть написано «Если не указано, в какую именно фазу хода...». Такие карты как «Plunder» («Разграбление») или «Submarines» («Субмарины») приносят вам очки, даже если ваша стартовая локация захвачена. Такие карты как «Mare Nostrum» – нет.

В секторе с точкой снабжения находятся армии двух дружественных стран, у одной из которых захвачена стартовая локация. Сколько очков получает за контроль такого сектора вторая страна, 1 или 2?

Только 1.

Позволяют ли карты, разрешающие строительство в незанятых точках снабжения, такие как «Lord Linlithgow Declares India to be at War» («Индия вступает в войну»), считать эти точки снабжения стартовой локацией страны при начислении очков?

Нет. Например, если Великобритания захвачена странами Оси, она не получает очков в свой ход, даже если Великобритания сыграла перед этим статус «Lord Linlithgow Declares India to be at War» («Индия вступает в войну») и у неё есть армия в Индии.

В то же время есть карты, которые позволяют изменить стартовую локацию, например статус «Government in Exile» («Правительство в изгнании») в дополнении Alternate Histories.

ПРИМЕР № 2 (СТР. 21)

Для размещения флота в Южно-китайском море требуется, чтобы рядом была армия, разве не так?

Да, именно так. На рисунке этого не видно, но в Австралии есть армия.

Кажется, в примере допущена ошибка. Разве можно построить армию в Индии с помощью карты реакции «Destroyer Transport» («Десантный транспорт»)?

В примере действительно допущена ошибка! «Destroyer Transport» («Десантный транспорт») можно использовать для строительства рядом с атакованным морским сектором. Япония атакует Бенгальский залив, что позволяет разыграть «Destroyer Transport» («Десантный транспорт»), но в этот момент в Индии находится вражеская армия, сектор занят, строить в нём нельзя.

УТОЧНЕНИЯ ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ

- линия, отделяющая северный сектор Тихого океана (North Pacific) от восточного сектора Тихого океана (East Pacific) упирается в границу между северо-западным Тихоокеанским побережьем (Pacific Northwest) и западным побережьем США (Western United States). Северный сектор Тихого океана (North Pacific) и западное побережье США (Western United States) – не соседние сектора. Северо-западное побережье США (Pacific Northwest) и восточный сектор Тихого океана (East Pacific) – не соседние сектора;

- Япония и Владивосток – не соседние сектора;

- Да, слова «Казахстан» и «Филиппины» напечатаны на поле с опечатками.

ДОПОЛНЕНИЕ AIR MARSHAL

ПРАВИЛА РЕАКЦИИ (СТР. 5)

Добавьте это предложение в конец листа:

- В ответ на одно и то же нельзя использовать одну и ту же реакцию дважды.

Например, нельзя использовать статус «Stavka Forms Artillery Corps» («Артиллерийские корпуса прорыва») два раза в одном и том же сражении на суше. Однако эту же карту можно использовать два раза за ход в разных сражениях (например, в комбинации со статусом «Frontal Assault» («Переход в наступление»)).

Как указано в правилах, слово «immediately» («сразу же») следует понимать как «сразу же после того, как...». Например, карта, позволяющая сразу же удалить только что построенную армию, не отменяет сам факт строительства армии. Игрок, построивший армию, может использовать какие-нибудь статусы или реакции, завязанные на строительство (такие как «Bias for Action» («Стратегия наступления»). Например, у Германии есть армия в Восточной Европе, а у СССР – армии в Москве и на Украине. Германия строит армию в России, а СССР сразу же играет «Распутицу» чтобы удалить её. В этом случае Германия всё равно может использовать «Bias for Action» («Стратегия наступления»), т.к. она только что построила армию, и у неё есть армия в Восточной Европе, способная атаковать Украину.

ДОПОЛНЕНИЕ ALTERNATE HISTORIES

ПРАВИЛО «REALLOCATE RESOURCES» (ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЕ РЕСУРСОВ)

Использовать правило Reallocate Resources, чтобы сбросить 3 карты и достать из колоды событие (Event) или Bolster (Усиление) – нельзя. Этот вопрос задают игроки, которые хотели бы таким образом получить карты, позволяющие строить французские и китайские фишки.

Если вы играете с правилом составления колоды, при использовании Reallocate Resources нужно сбрасывать 3 карты с руки.

УТОЧНЕНИЯ ПО ТЕКСТУ КАРТ

ГЕРМАНИЯ

The Autobahn (Автобаны)

1) Учтите, что армии должны быть построены, т.е. каждую надо выставлять на поле рядом со снабжаемой фишкой.

2) Построить в новых местах можно только армии, которые находились на поле в момент розыгрыша «Автобанов». Если вы потом использовали «Bias for Action» и «Blitzkrieg» («Стратегию наступления» и «Блицкриг») и построили дополнительную армию, её уже нельзя снять с поля и построить в другом месте.

Bias for Action (Стратегия наступления)

С помощью этой карты можно атаковать пустой сектор.

Broad Front (Массированное наступление)

Если СССР использует правило авиашахты (снимает с поля самолёт), можно атаковать ту же армию второй раз.

Conscription (Всеобщая воинская обязанность)

Эта карта позволяет сделать ход, не разыгрывая карту с руки. Если вы не сбрасываете карты в конце хода, вы не получаете новых карт из колоды.

Dive Bombers (Пикирующие бомбардировщики)

Слова «...соседний сектор» в тексте карты относятся к атакованному сектору. Помните, что атаковать можно только соблюдая обычные правила, т.е. только если у вас есть армия или флот, способная атаковать выбранный сектор. С помощью этой карты можно атаковать пустой сектор.

Production Initiative (Производственная инициатива)

Вы не обязаны заранее объявлять какой статус хотите найти. Если в колоде у вас не осталось статусов, единственное, что вы можете сделать – просмотреть, а затем перемешать колоду.

Swedish Iron Ore (Шведская железная руда)

Если у вас есть армия в Скандинавии, но нет флота в Балтийском море, эта карта не приносит очков.

Wolf Packs (Тактика «Волчьей стаи»)

Эта карта УСИЛИВАЕТ эффект японских карт субмарин, но не применяется для карты «Malta Submarines» («Субмарины на Мальте») в колоде Великобритании.

ЯПОНИЯ

Imperial Designs (Имперские амбиции)

Даже если у Японии есть армии и на Иводзиме, и на Филиппинах, эта карта приносит только 1 очко.

Banzai Charge (Банзай-атака)

Слова «...соседний сектор» в тексте карты относятся к атакованному сектору. Помните, что атаковать можно только соблюдая обычные правила, т.е. только если у вас есть армия или флот, способная атаковать выбранный сектор.

Kamikaze (Камикадзе)

Эту карту можно использовать только сразу после того, как построен флот противника. Её нельзя сыграть в любое время, чтобы просто удалить произвольно выбранный вражеский флот.

ИТАЛИЯ

Anti-communist Sentiment (Антикоммунистические настроения)

Даже если у Италии есть армии и в России, и на Украине, эта карта приносит только 1 очко.

Giuliani, Carpellini, and Torelli (Итальянские подводные лодки)

Игроки Оси могут посмотреть карты, которые в случайном порядке выкладываются сверху их колод. Может получиться так, что при розыгрыше карты «Giuliani, Cappellini, and Torelli» («Итальянские подводные лодки») эта же карта и придёт на верх колоды Италии.

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

Australia Forms the Directorate of Manpower («Австралия активизирует резервы»)

Эта карта позволяет строить армии в Австралии, даже если рядом с Австралией у вас нет снабжаемых фишек.

Bletchley Park (Блетчери-Парк)

Если эта карта использована, чтобы отменить эффект немецкого события «Tactical Innovations» («Тактические инновации»), сброшенная со стола немецкая карта статуса остаётся в сбросе и не возвращается немецкому игроку на стол.

Loyal to the Crown (Лояльность короне)

Эту карту можно использовать только сразу после того, как построена или появилась армия Оси. Её нельзя сыграть в любое время, чтобы просто удалить произвольно выбранную вражескую армию, так что её нельзя положить в свой ход лицом вниз и сразу же вскрыть и разыграть. Эта карта не отменяет сам факт строительства армии. Игрок, построивший армию, может использовать какие-нибудь статусы или реакции, завязанные на строительство (такие как «Bias for Action» («Стратегия наступления»)).

Lord Linlithgow Declares India to be at War (Индия вступает в войну)

Эта карта позволяет строить армии в Индии, даже если рядом с Индией у вас нет снабжаемых фишек.

Mackenzie King Drafts the National Resources Mobilization Act (Мобилизация в Канаде)

См. раздел «СНАБЖЕНИЕ» в настоящем FAQ.

Polish Sovereignty (Суверенитет Польши)

См. раздел «СНАБЖЕНИЕ» в настоящем FAQ.

Rationing (Нормирование)

Если у вас осталась одна карта в руке и нет карт в колоде, использовать «Нормирование», нельзя потерять очко и положить свою последнюю сыгранную карту под низ колоды. Если у вас кончилась колода «Нормирование» не применяется.

The Royal Navy (Королевский флот)

Слова «...соседний сектор» в тексте карты относятся к атакованному сектору. Помните, что атаковать можно только соблюдая обычные правила, т.е. только если у вас есть армия или флот, способная атаковать выбранный сектор.

Senegalese Tirailleurs (Сенегальские снайперы)

См. раздел «СНАБЖЕНИЕ» в настоящем FAQ.

СССР

General Winter (Генерал Мороз)

Эта карта позволяет удалить максимум 2 армии (не по 2 за каждый сектор)!

Government Evacuates to Kuibyshev (Эвакуация правительства в Куйбышев)

См. раздел «СНАБЖЕНИЕ» в настоящем FAQ.

Shvernik's Evacuation Council (Эвакуационный корпус Шверника)

Эта карта позволяет строить армии рядом с флотом, но флот обязательно должен получать снабжение.

Rasputitsa (Распутица)

Эту карту можно использовать только сразу после того, как построена или появилась армия Оси. Её нельзя сыграть в любое время, чтобы просто удалить произвольно выбранную вражескую армию, так что её нельзя положить в свой ход лицом вниз и сразу же вскрыть и разыграть.

При игре с условием победы при захвате двух столиц, при захвате Москвы Ось побеждает, даже если вы сразу уничтожили вражеский танк в Москве «Распутицей».

Эта карта не отменяет сам факт строительства армии. Игрок, построивший армию, может использовать какие-нибудь статусы или реакции, завязанные на строительство (такие как «Bias for Action» («Стратегия наступления»)).

Frontal Assault (Переход в наступление)

Слова «...соседний сектор» в тексте карты относятся к атакованному сектору. Помните, что атаковать можно только соблюдая обычные правила, т.е. только если у вас есть армия или флот, способная атаковать выбранный сектор.

German-Soviet Treaty of Friendship, Cooperation, and Demarcation (Советско-германский договор о дружбе и границе)

Армии на Украине и в России можно строить в любом порядке (соблюдая правила снабжения при строительстве).

Stavka Forms Artillery Corps (Артиллерийские корпуса прорыва)

Если в атакуемом секторе находятся армии нескольких стран, они все считаются атакованными. Эта карта не делает «Romanian Reinforcements» («Румынские подкрепления») или «Monte Cassino» («Битва при Монтекассино») бесполезными. Эту карту МОЖНО использовать несколько раз за ход, но в разных сражениях (например, в комбинации со статусом «Frontal Assault» («Переход в наступление») или с картой Land Battle).

Важно учитывать, что эта карта работает так же, как и все остальные статусы – в ответ на какую-то ситуацию. Причём, сначала в ответ на атаку может что-то сыграть обороняющийся игрок. Например, если СССР атакует сектор с немецкой армией и немецким самолётом, Германия может прибегнуть к авиазащите, а затем СССР может использовать «Артиллерийские корпуса» и уничтожить армию в атакованном секторе. Если же после этого Италия разыграет «Румынские

подкрепления», то на месте уничтоженной немецкой армии появляется итальянская армия, которая и остаётся в этом секторе, т.к. эффект «Артиллерийских корпусов» уже полностью применён до розыгрыша «Румынских подкреплений».

Asian Reserves (Азиатские резервы)

Если хотите, можете взять из сброса не 2, а только 1 карту Build Army.

США

American Volunteer Group Expands (Расширение американской группы волонтёров)

См. раздел «СНАБЖЕНИЕ» в настоящем FAQ.

Amphibious Landings (Десантные корабли)

Эту карту можно использовать более одного раза в ход.

Arsenal of Democracy (Арсенал демократии)

Эта карта позволяет построить фишки Великобритании (не Франции).

Fleet Deployed to Pearl Harbor (Развёртывание флота в Перл-Харборе)

Все три обозначенных на карте действия – это строительство, и они выполняются строго по очереди. Из-за этого при использовании этой карты обычно не получается выставить флот в северном секторе Тихого океана (North Pacific), т.к. для этого у вас должна быть армия на северо-восточном побережье США (Pacific Northwest). Обычно при использовании этой карты строятся только флот в восточном секторе Тихого океана (East Pacific) и армия на Гавайях (Hawaii).

Magic (Магия)

Эта карта позволяет сбросить случайную карту реакции Японии. Перед началом игры игроки могут договориться, что сыгранные Японией карты реакции всегда лежат в одном и том же порядке; в этом случае про розыгрыше «Магии» США может указать на карту реакции, которую нужно сбросить.

Oil Embargo (Нефтяное эмбарго)

Если у США сыгран статус «Flying Fortresses» («Летающие крепости»), каждая страна Оси должна сбросить по 3 карты или убрать с поля по фишке.

Theater Shift (Смена театра военных действий)

Учтите, что армии должны быть построены, т.е. каждую надо выставлять на поле рядом со снабжаемой фишкой.