



**„Żołnierze maszerują
na żołądkach”.
— Napoleon Bonaparte**

Quartermaster General WW2. Polska edycja to dynamiczna gra strategiczna osadzona w realiach drugiej wojny światowej, w której gracze dowodzą kluczowymi dla tych wydarzeń mocarstwami. Najważniejszym elementem zmagania pomiędzy graczami są linie zaopatrzenia zapewniające niezbędne zasoby zarówno dla armii lądowych, jak i morskich. Przerwij linie zaopatrzenia przeciwnika, a jego jednostki po prostu się poddadzą!

W trakcie rozgrywki w *Quartermaster General* zostajesz dowódcą jednego lub kilku mocarstw po stronie Aliantów albo Osi. Celem jest zdobycie większej liczby punktów zwycięstwa niż drużyna przeciwna, co będzie możliwe dzięki stosowaniu różnych taktyk, toczeniu bitew oraz przede wszystkim kontrolowaniu terytoriów o kluczowym, strategicznym znaczeniu.

Grać można w składzie od 2 do 6 osób, a gracze dzielą się na następujące drużyny:

- **Państwa Osi:** Niemcy, Japonia, Włochy
- **Alianci:** Wielka Brytania, ZSRR, USA

Co nowego w drugiej edycji?

Niniejsza gra jest drugą edycją *Quartermaster General* i jednocześnie pierwszą w języku polskim. Jeśli jednak mieliście okazję zagrać w pierwszą edycję, to przedstawiamy listę wprowadzonych zmian:

- Opcjonalna zasada „zwycięstwo turniejowe” jest teraz obowiązkowa. Oznacza to, że jeśli jedna z drużyn zakończy dowolną rundę z przewagą co najmniej 30 punktów, natychmiast wygrywa rozgrywkę.
- Zajęcie dwóch wrogich obszarów ze stolicami nie zapewnia zwycięstwa.
- Wiele kart zostało zmienionych – nie zakładajcie, że znacie tekst karty, po przeczytaniu samego tytułu. Zostały też wprowadzone zupełnie nowe karty.
- Niektóre linie na mapie zostały przesunięte.
- Nastąpiła drobna zmiana związana z wyczerpaniem talii. W obecnej edycji, jeśli masz odrzucić kartę z talii, która jest pusta, to nie odrzucasz karty z ręki, tylko tracisz punkt zwycięstwa.
- Opcjonalna zasada realokacji zasobów pozwala graczom pozyskać kluczową kartę, kiedy znajdzie taka potrzeba.
- USA posiada teraz 6 flot.

Twórcy

Projekt gry

Ian Brody

Projekt graficzny i ilustracje

Nicholas Avallone

Redakcja instrukcji drugiej edycji

John Velonis

Produkcja i kierownictwo

Roberto Di Meglio, Fabio Maiorana

Produkcja i kierownictwo

Fabrizio Rolla

Testerzy drugiej edycji: Andy Daglish, AshraamCPC, Christian A. Nord, Damian, Mastrangelo, Dean Howard, Den, Edward Woods, Felix Rodriguez, Gamers at the Martin House, Heikki Laakkonen, Hervé „Graftodt” Sicre, Jeff Owen, Marc Nelson Jr., Marvin Birnbaum, Matthias Besse, Milind, Nyi Nyi Htun, Q, Roberto Di Meglio, Sam LaSala, Sharon Santucci Douglas, Witch Lord, Yuriy Tapilin, Schenectady Wargamers Association, Spielbany, Westchester Gaming Group.

Testerzy pierwszej edycji: 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.

Szczególne podziękowania dla: Kena Mohlera i Emmy Wyman za wkład w rozwój i redakcję pierwszej edycji.

Wersja polska: Red Square Games

Wydawca: Krzysztof Wolicki

Koordinacja projektu: Bartosz Chlebicki, Łukasz Damiński

Tłumaczenie i redakcja: Bartosz Chlebicki

Konsultacje: Sebastian Adamiak, Aleksander Biela, Michał Gołąb Gołębiowski, Łukasz Gralak, Rafał Wojda-Łożkowcycki

DTP: Łukasz Kempniński

Gra stworzona przez
Grigling Games' design studio.
Wyprodukowana i dystrybuowana na całym świecie przez **Ares Games Srl.**
Wydana i dystrybuowana w Polsce przez
Red Square Games S.A.



Ares Games Srl, Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Włochy.
www.aresgames.eu

© 2014, 2025 Ian Brody.

WW2 Quartermaster General jest znakiem
towarowym należącym do Ian Brody.

Wszelkie prawa zastrzeżone.
© 2019, 2025 Ares Games Srl.

Spis treści

Podział ról	3
Przygotowanie	3
Jednostki	3
Charakterystyka państw	4
Plansza	6
Porządek rundy	8
Porządek tury	8
Zaopatrzenie	8
Karty	10
Typy kart	12
Zagrywanie kart	14
Punktacja i zwycięstwo	16
Zaawansowane przykłady zagrywania kart	17

Zawartość

- Plansza
- Instrukcja
- 220 kart (Niemcy: 41, Japonia: 34, Włochy: 30, Wielka Brytania: 40, ZSRR: 34, USA: 41)
- 33 drewniane pionki armii (Niemcy: 7, Japonia: 5, Włochy: 4, Wielka Brytania: 5, ZSRR: 7, USA: 5)
- 23 drewniane pionki flot (Niemcy: 3, Japonia: 5, Włochy: 3, Wielka Brytania: 5, ZSRR: 1, USA: 6)
- 4 znaczniki punktów zwycięstwa
- 1 znacznik rundy
- 1 przypominajka

Podział ról

rozgrywka	2-osobowa	3-osobowa	4-osobowa	5-osobowa	6-osobowa
1. gracz	Niemcy, Włochy, Japonia	Niemcy	Niemcy	Niemcy	Niemcy
2. gracz	Wielka Brytania, USA, ZSRR	Wielka Brytania, USA, ZSRR	Wielka Brytania, USA	Wielka Brytania	Wielka Brytania
3. gracz		Japonia, Włochy	Japonia, Włochy	Japonia, Włochy	Japonia
4. gracz			ZSRR	ZSRR	ZSRR
5. gracz				USA	Włochy
6. gracz					USA

Przygotowanie

Pierwszą rzeczą w grze jest wybór ról, czyli państw, którym gracze będą przewodzić. W każdej rozgrywce uczestniczy wszystkie 6 państw. Jeśli w waszej rozgrywce bierze udział mniej niż 6 graczy, niektórzy z was będą kontrolować kilka państw (patrz tabela powyżej).

Jeśli kontrolujesz kilka państw, trzymasz i zagrywasz ich karty zupełnie osobno. Każde państwo ma osobne: talię, rękę i stos kart odrzuconych. Za każdym razem, gdy jakiś efekt w grze odnosi się do ciebie zwrotem w drugiej osobie (np. „ty”, „twoje”, „ciebie”), to celem tego efektu jest konkretne państwo, a nigdy gracz jako osoba. Przykładowo, jeśli w turze Niemiec musisz odrzucić kartę ze swojej talii, to nie możesz użyć do tego celu karty z talii Włoch.

Umieśćcie planszę gry na środku tapetu. No chyba, że gracze przy zwykłym stole, to wtedy na środku stołu.

Umieśćcie znaczniki punktów zwycięstwa (bez oznaczeń 100/200/300+) każdej drużyny na torze punktów zwycięstwa na polu 0. Umieśćcie znacznik rundy na torze rund na polu 1.

Dla każdego państwa wykonajcie następujące czynności. Każde państwo:

- Umieszcza 1 swoją armię na obszarze ze swoją stolicą
- Tasuje swoją talię i dobiera 10 kart na swoją rękę
- Odrzuca 3 karty ze swojej ręki na swój stos kart odrzuconych

Jednostki

Jednostka to termin zbiorczy, który służy jako określenie zarówno armii, jak i floty. Każde państwo może posiadać nie więcej niż 1 jednostkę na 1 obszarze, aczkolwiek na 1 obszarze może znajdować się łącznie kilka jednostek różnych państw sojusznicych. Wrogie jednostki nigdy nie mogą znaleźć się na tym samym obszarze. Floty mogą znajdować się wyłącznie na obszarach morskich, a armie na lądowych.

Każde państwo otrzymuje określoną liczbę jednostek. Jeśli wszystkie jednostki danego rodzaju zostaną umieszczone na planszy, nie ma możliwości wprowadzenia kolejnych do gry. Jest natomiast możliwe usuwanie jednostek. W dowolnym momencie gry, nawet podczas ruchu innego gracza, dowolny gracz może usunąć dowolną liczbę własnych jednostek z planszy. Usuwać w ten sposób można wyłącznie jednostki kontrolowanego przez siebie państwa. Jednostki usunięte z planszy w jakikolwiek sposób natychmiast stają się dostępne do sformowania bądź wystawienia.

Armia	Państwo	Flota
	Niemcy	
	Japonia	
	Włochy	
	Wielka Brytania	
	ZSRR	
	USA	

Charakterystyka państw

Oś

Niemcy

41 kart

7 armii

3 floty

Obszar ze stolicą: Niemcy

Talia Niemiec jest przepełniona potężnymi kartami *Status!*, które napędzą podbój Wielkiej Brytanii i ZSRR, ale nie poświęć zbyt dużo czasu na przygotowania do ataku. Alianci zapukają do ciebie szybciej niż myślisz.



Sformuj armię!	Bitwa lądowa!	Sformuj flotę!	Bitwa morska!	Wojna ekonomiczna!	Wydarzenie!	Reakcja!	Status!
6	7	2	2	6	6	0	12

Japonia

34 karty

5 armii

5 flot

Obszar ze stolicą: Japonia

Japonia posiada w swojej talii wiele kart *Reakcja!*, które mają za zadanie zmylić Aliantów co do oceny faktycznego potencjału jej sił. Przygotuj odpowiednie kombinacje kart, aby w kluczowym momencie zaskoczyć wroga nieprzewidzianym atakiem.



Sformuj armię!	Bitwa lądowa!	Sformuj flotę!	Bitwa morska!	Wojna ekonomiczna!	Wydarzenie!	Reakcja!	Status!
4	3	6	4	2	0	11	4

Włochy

30 kart

4 armie

3 floty

Obszar ze stolicą: Włochy

Włochy muszą nieustannie wspierać Niemcy w podboju ZSRR oraz Wielkiej Brytanii, jednocześnie wykorzystując karty *Status!* pozwalające na zdobywanie punktów zwycięstwa. Talia Włoch zawiera najmniej kart spośród wszystkich państw, a więc ostrożnie zarządzaj ich odrzucaniem.



Sformuj armię!	Bitwa lądowa!	Sformuj flotę!	Bitwa morska!	Wojna ekonomiczna!	Wydarzenie!	Reakcja!	Status!
4	4	3	2	2	6	4	5

Wielka Brytania

40 kart

5 armii

5 flot

Obszar ze stolicą: Wielka Brytania

Kluczowe w dowodzeniu siłami Wielkiej Brytanii jest szerokie rozlokowanie imperialnych sił przy jednoczesnej obronie własnego terytorium. Mając w pamięci ograniczoną liczbę kart *Sformuj armię!* i *Bitwa lądowa!*, ostrożnie planuj inwazje.



Sformuj armię!	Bitwa lądowa!	Sformuj flotę!	Bitwa morską!	Wojna ekonomiczna!	Wydarzenie!	Reakcja!	Status!
5	4	5	5	2	6	7	6

ZSRR

34 karty

7 armii

1 flota

Obszar ze stolicą: Moskwa

ZSRR na początku wojny musi zachować szczególną ostrożność. Przejście do ofensywy powinno być starannie zaplanowane po uprzednim zabezpieczeniu stolicy – najlepiej ze wsparciem ze strony sojuszników. Rozważ zachowanie swoich kart *Bitwa lądowa!* do czasu, aż zagrasz kilka istotnych kart *Status!*, które wpłyną na ich efektywność.



Sformuj armię!	Bitwa lądowa!	Sformuj flotę!	Bitwa morską!	Wojna ekonomiczna!	Wydarzenie!	Reakcja!	Status!
8	6	1	2	0	6	5	6

USA

41 kart

5 armii

6 flot

Obszar ze stolicą: Wschodnie USA

Jako prawdopodobnie najpotężniejsze mocarstwo musisz wspierać sojuszników, jednocześnie rozlokowując własne siły zarówno w Europie, jak i na Pacyfiku.



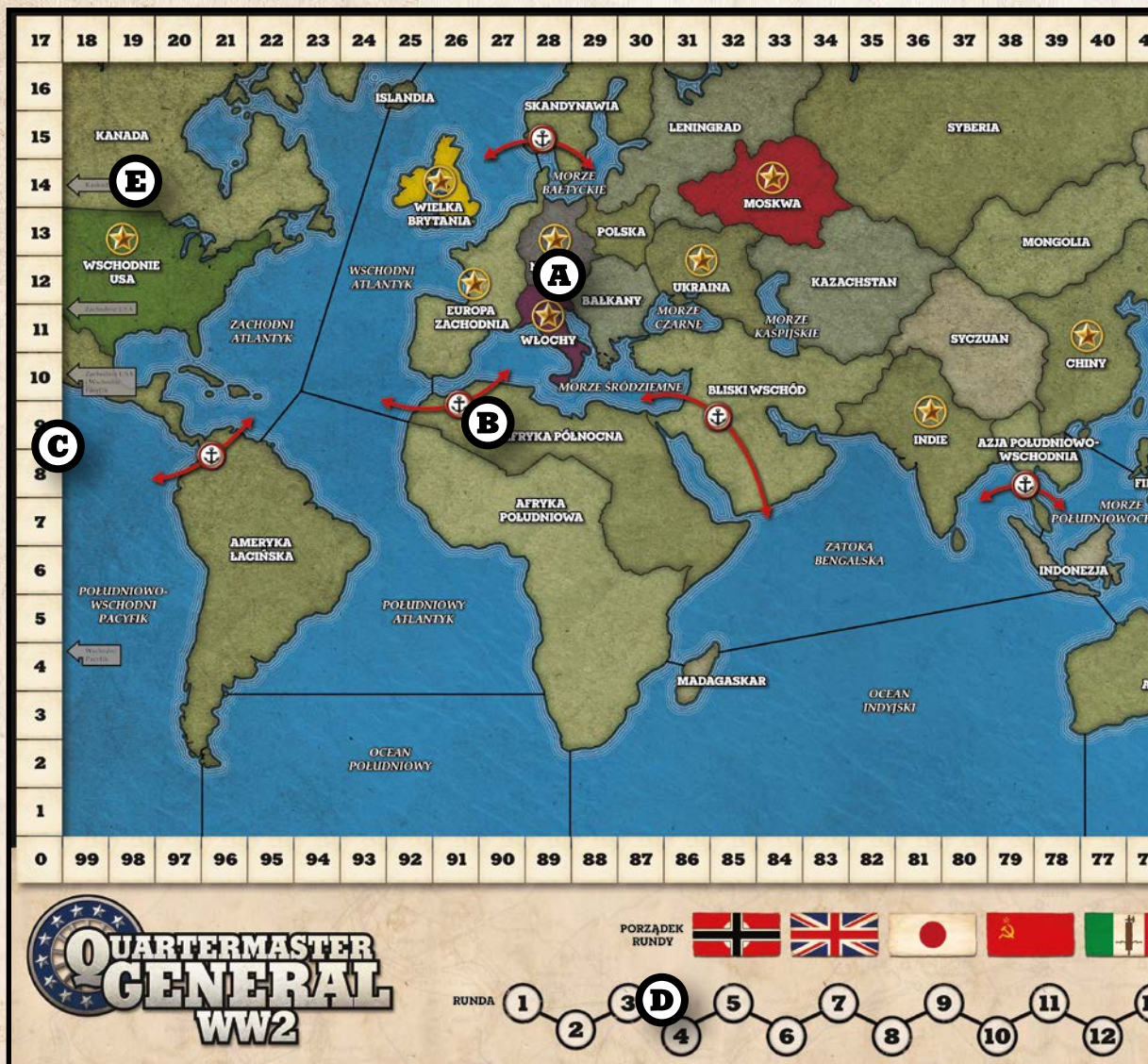
Sformuj armię!	Bitwa lądowa!	Sformuj flotę!	Bitwa morską!	Wojna ekonomiczna!	Wydarzenie!	Reakcja!	Status!
5	4	5	4	5	10	0	8

Plansza

Plansza przedstawia mapę świata, na której znajdują się obszary lądowe i morskie. Wzdłuż jej lewej i prawej krawędzi znajdziemy obszary, które ze sobą sąsiadują, a więc można powiedzieć, że mapa – prawie tak, jak Ziemia – jest walcem.

Na planszy znajdziemy:

- A.** Obszary z zaopatrzeniem (symbole )
B. Cieśniny (symbole kotwic )
C. Tor punktów zwycięstwa
D. Tor rund
E. Oznaczenia, które obszary ze sobą sąsiadują wzdłuż lewej i prawej krawędzi planszy



Cieśniny

Cieśniny oznaczone są na planszy symbolami kotwicy. Każda z kotwic znajduje się na obszarze, który umożliwia kontrolę nad cieśniną. Strzałki prezentują, które dwa morskie obszary są połączone daną cieśniną. Jeśli cieśnina jest otwarta, to połączone przez nią obszary uznaje się za sąsiadujące. Jeśli natomiast jest zamknięta, to obszarów tych nie uznaje się za sąsiadujące.



- Każda cieśnina jest w danym momencie otwarta tylko dla jednej drużyny.
- Cieśnina otwarta jest dla tej drużyny, której armia znajduje się na obszarze z kotwicą.
- Jeśli na obszarze z kotwicą nie ma żadnej armii, cieśnina jest otwarta dla Aliantów i zamknięta dla Osi.



Przykład: Niemcy mają flotę na Morzu Śródziemnym (a) i armię w Afryce Północnej (b). Włochy mają flotę na Morzu Śródziemnym (c). Wielka Brytania ma flotę na Wschodnim Atlantyku (d). Gracz dowodzący Wielką Brytanią nie może wywołać bitwy na Morzu Śródziemnym, ponieważ cieśnina jest dla Aliantów zamknięta, a więc Morze Śródziemne nie jest obszarem sąsiadującym. Natomiast zarówno Włochy, jak i Niemcy mogą wywołać bitwę na Wschodnim Atlantyku, ponieważ cieśnina jest pod kontrolą Osi, a więc Wschodni Atlantyk jest dla nich obszarem sąsiadującym.



Szczególne przypadki na mapie

Na potrzeby rozgrywki za sąsiadujące uznaje się wyłącznie te obszary, które posiadają wyraźną linię graniczną. W grze Morze Czarne oraz Morze Śródziemne NIE sąsiadują ze sobą (mimo że w rzeczywistości przepływ między nimi jest możliwy, a na mapie gry łączą się w jednym punkcie). Analogicznie sąsiadującymi obszarami NIE są Bliski Wschód i Bałkany.



Porządek rundy

Gra trwa maksymalnie 20 rund. W każdej rundzie każde państwo wykonuje po 1 turze w następującej kolejności:

1. **Niemcy**
2. **Wielka Brytania**
3. **Japonia**
4. **ZSRR**
5. **Włochy**
6. **USA**

Na końcu każdej rundy (po turze USA) należy przesunąć znacznik rundy na kolejne pole.

Porządek tury

1. **Faza działań:** Musisz zagrać albo odrzucić 1 kartę ze swojej ręki.
2. **Faza zaopatrzenia:** Musisz usunąć z planszy wszystkie swoje niezaopatrzone jednostki.
3. **Faza dominacji:** Zdobywasz określoną liczbę punktów zwycięstwa (PZ). Pomiń tę fazę, jeśli na obszarze z twoją stolicą znajduje się wroga jednostka.
4. **Faza odrzucania:** Możesz odrzucić dowolną liczbę kart z ręki.
5. **Faza dobierania:** Dobieraj karty ze swojej talii, aż będziesz ich mieć 7 na ręce (Zagrane karty *Status!* i *Reakcja!* nie znajdują się na ręce, a więc nie liczą się jako karty na ręce).

Zastosowanie znaczników PZ



Na początku gry obie drużyny korzystają ze znaczników PZ bez oznaczeń

100/200/300+. Jeśli znacznik którejś drużyny przekroczy 99 PZ, to wylądowuje z powrotem na zerze i wtedy należy obrócić go na drugą stronę, aby prezentował oznaczenie 100+. Dzięki temu gracze nie zapomną, że zdobyli już 100 punktów, których nagła strata mogłaby być bardzo zaskakująca. Analogicznie po kolejnych przekroczeniach magicznej liczby 99 użyjcie znaczników z oznaczeniem 200+ i 300+.

Zaopatrzenie

W każdym momencie każda z jednostek jest albo zaopatrzona, albo niezaopatrzona.

Aby jednostka (zarówno morska, jak i lądowa) była zaopatrzona, musi istnieć możliwość wyznaczenia linii zaopatrzenia, czyli ścieżki sąsiadujących ze sobą jednostek należących do tego konkretnego państwa, prowadzącej do obszaru z zaopatrzeniem , w którym również znajduje się jednostka tego państwa.

Nie można wykorzystać jednostek państw sojuszniczych, wyznaczając linię zaopatrzenia. Zwróć uwagę, że linia zaopatrzenia może prowadzić do dowolnego obszaru z zaopatrzeniem (może, ale nie musi być to obszar z twoją stolicą).

Floty mają dodatkowy warunek zaopatrzenia. Oprócz spełnienia powyższego warunku muszą także mieć port. Oznacza to, że flota musi na sąsiadującym obszarze lądowym posiadać własną lub sojuszniczą (z dowolnego państwa sojuszniczego) armię. Armia ta nie musi być zaopatrzona.

W trakcie fazy zaopatrzenia danego państwa niezaopatrzone jednostki tego konkretnego państwa zostają usunięte z planszy. Nie należy w tym momencie usuwać jednostek pozostałych państw niezależnie od ich zaopatrzenia.

Zaopatrzenie w praktyce

Quartermaster General to gra o zaopatrzeniu. Armie i floty reprezentują nie tylko siły walczące na froncie, ale także ciężarówki, okręty marynarki handlowej i wszelkie inne pojazdy dostawcze niezbędne do umożliwienia walki jednostkom bojowym.

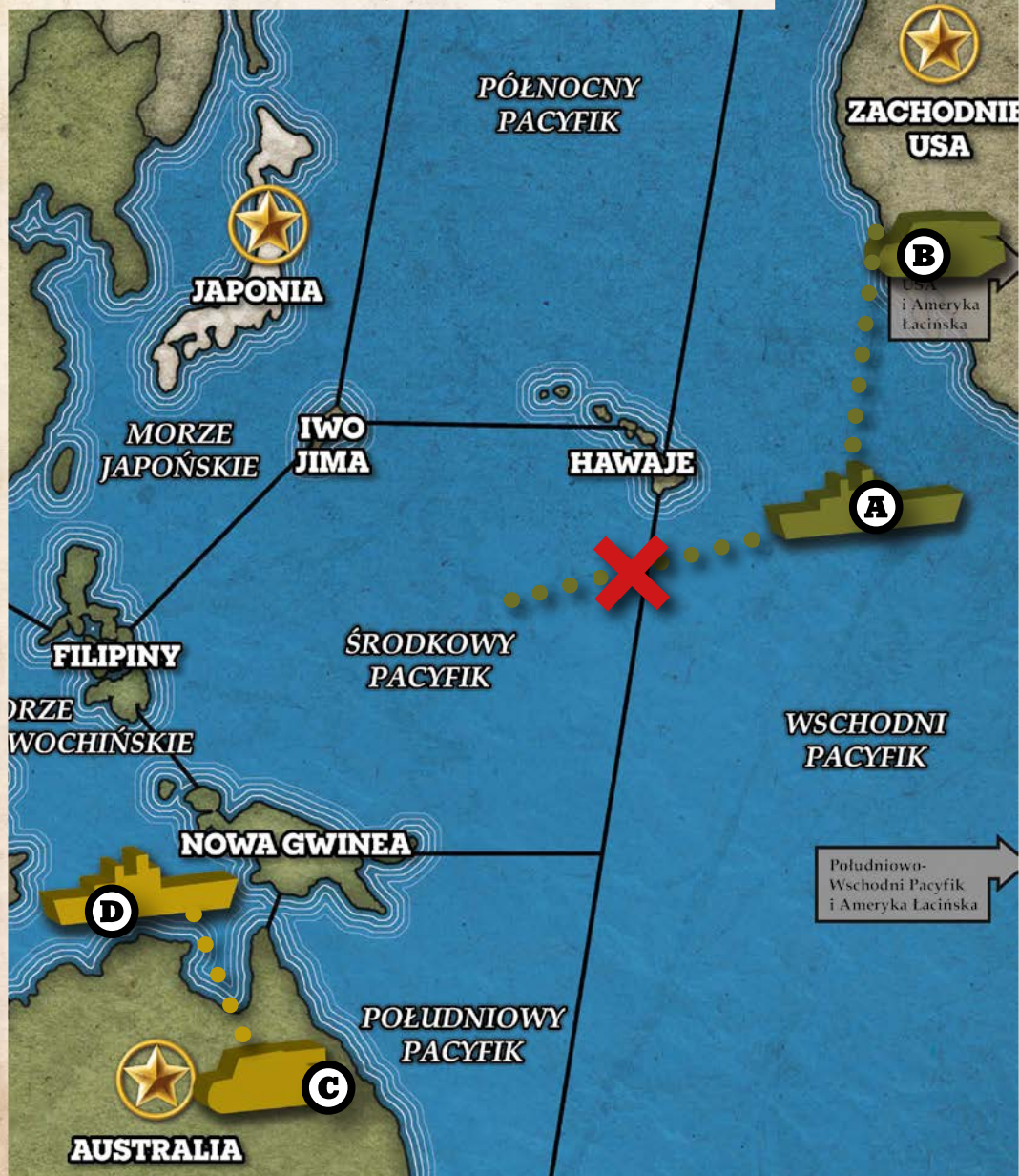
Nie możesz skorzystać z pomocy sojuszników w wytyczaniu swojej linii zaopatrzenia, ponieważ różne państwa korzystały z bardzo różnorodnego ekwipunku.

Z kolei dodatkowe wymaganie portów dla flot symbolizuje ograniczoną pojemność ładunkową poszczególnych okrętów. Jednostki te musiały regularnie dokować w porcie, aby uzupełniać zapasy jedzenia, wody i paliwa, a te zasoby były właśnie uniwersalne.

Przykład zaopatrzenia floty

USA posiadają flotę na Wschodnim Pacyfiku (**A**) i armię w Zachodnich USA (**B**). Wielka Brytania posiada armię w Australii (**C**) i flotę na Morzu Południowochińskim (**D**).

USA nie mogą sformować floty na Środkowym Pacyfiku, ponieważ taka jednostka nie posiadałaby portu na sąsiednim obszarze, a więc nie byłaby zaopatrzona, a formować można wyłącznie jednostki zaopatrzone (patrz str. 12). Aby sformować flotę na Środkowym Pacyfiku, USA musiałyby sformować wcześniej armię na Hawajach. Ewentualnie mogą też skorzystać z pomocy Wielkiej Brytanii, która mogłaby sformować armię na Filipinach lub w Nowej Gwinei, które posłużyłyby jako port dla floty USA na Środkowym Pacyfiku.



Karty

Każde państwo posiada swoją własną talię, rękę i stos kart odrzuconych. Dodatkowo w toku gry może także posiadać leżące na stole odkryte karty *Status!* i/ albo zakryte karty *Reakcja!*

Jeśli twoja talia ulegnie wyczerpaniu, to zwyczajnie nie możesz już dobierać kart, ale cały czas bierzesz udział w grze i wciąż możesz wykorzystać karty posiadane na ręce. Jeśli pozostaniesz również bez kart na ręce, to wciąż pozostajesz w rozgrywce, pomijając te fazy, w których nie jesteś w stanie nic zrobić.

Za każdym razem, gdy musisz odrzucić kartę z ręki, a w twojej ręce nie ma kart, zamiast tego odrzuć kartę z wierzchu swojej talii. A za każdym razem, gdy musisz odrzucić kartę z talii, a w twojej talii nie ma już kart, twoja drużyna traci 1 PZ za każdą kartę, którą trzeba było odrzucić, a która nie została odrzucona.

Powyższa zasada dotyczy również fazy działań, w której musisz zagrać albo odrzucić 1 kartę z ręki. Jeśli na początku tury nie masz kart w ręce, musisz w fazie działań odrzucić kartę ze swojej talii, a jeśli w twojej talii również nie ma kart, wówczas twoja drużyna traci 1 PZ.

Odrzucanie kart może być efektem zarówno twoich działań, jak i twoich wrogów. Przykład: Dowodzisz ZSRR i w zaawansowanym etapie rozgrywki nie masz już żadnych kart w talii, a na ręce jedynie 2 karty. Masz także zagrana kartę *Status! Atak frontalny*. Zagrywasz kartę *Bitwa lądowa!* (a więc na ręce została ci już tylko 1 karta) i wywołujesz efekt karty *Atak frontalny*, który wymaga odrzucenia 2 kart z ręki. Odrzucasz ostatnią posiadaną na ręce kartę i musisz odrzucić jeszcze drugą. Nie posiadasz na ręce karty do odrzucenia, musisz zatem odrzucić kartę z talii, ale ponieważ talia również jest pusta, to twoja drużyna (Alianci) traci 1 PZ. Następnie wykonujesz efekt karty *Atak frontalny*. Pomimo tego, że nie udało ci się odrzucić 2 kart, to utrata PZ zamiast odrzucenia karty jest traktowana jako spełnienie warunków dla innych efektów.

Nie możesz dobrowolnie stracić PZ, aby uniknąć odrzucenia karty. Jest to zabronione.

Jawne i tajne informacje

Nie możesz pokazywać, bądź w jakikolwiek sposób ujawniać kart posiadanych na ręce ani też zakrytych kart *Reakcja!* Musisz zachować je w tajemnicy i to zarówno przed sojusznikami, jak i wrogami. Każdy z graczy może poprosić cię o ujawnienie liczby posiadanych przez ciebie kart na ręce, a także o podanie liczby kart *Reakcja!* leżących zakrytych na stole.

Wierzchnia karta twojego stosu kart odrzuconych, a także wszystkie zagrane karty *Status!* są informacją publiczną.

Za każdym razem, gdy odrzucasz karty bez ujawniania ich, możesz umieszczać je na spodzie swojego stosu kart odrzuconych, tak aby nawet po odrzuceniu zachować ich awersy w sekrecie przed innymi graczami.

Szczegółowe podsumowanie:

Możesz w pełni przeglądać następujące karty:

- Karty na twojej ręce
- Twoje zagrane karty *Status!* (odkryte)
- Twoje zagrane karty *Reakcja!* (zakryte)
- Twój stos kart odrzuconych
- Zagrane karty *Status!* (odkryte) pozostałych graczy

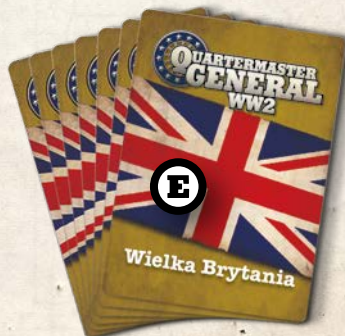
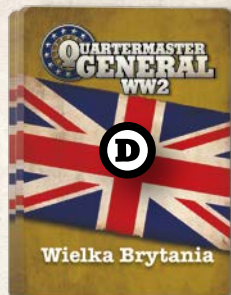
Nie możesz przeglądać awersów, ale możesz policzyć (lub poprosić właściciela o ich policzenie), ile kart jest w następujących miejscach:

- Twoja talia
- Karty na rękach pozostałych graczy
- Talie pozostałych graczy
- Zagrane karty *Reakcja!* (zakryte) pozostałych graczy
- Stosy kart odrzuconych pozostałych graczy

Przykład posiadanych kart

Oto przykładowe karty w posiadaniu gracza dowodzącego Wielką Brytanią po trzech rundach.

- W pierwszej rundzie gracz zagrał zakrytą kartę *Reakcja!* (**A**), a ponieważ do tej pory z niej nie skorzystał, to cały czas karta ta leży zakryta na stole.
- W drugiej rundzie została zagrana odkryta karta *Status! Markiz Linlithgow ogłasza, że Indie są w stanie wojny* (**B**).
- W trzeciej rundzie gracz dowodzący Wielką Brytanią zagrał kartę *Sformuj armię!*, natychmiast po zagranii umieścił ją na swoim stosie kart odrzuconych (**C**) - to jego pierwsza karta w tym stosie.
- Talia (**D**)
- Karty na ręce (**E**)



Zasada opcjonalna: Realokacja zasobów

Realokacja zasobów pozwala na odrzucenie 4 kart z ręki, aby wyszukać w swojej talii konkretną kartę i wziąć ją na rękę. Szukając karty, można wybrać wyłącznie jedną z następujących kart: *Sformuj flotę!*, *Bitwa lądowa!*, *Bitwa morską!*.

Realokację zasobów można wykonać wyłącznie w swojej turze na początku fazy działań przed zagranie karty. Realokację można wykonać maksymalnie raz na turę.

Przed przeszukaniem talii nie trzeba deklarować, jaka karta jest poszukiwana, jednakże po jej wybraniu należy ujawnić, jaka karta została wybrana.

Po umieszczeniu wybranej karty na ręce potasuj karty znajdujące się w twojej talii.



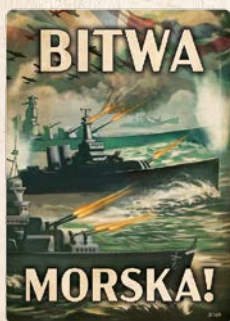
Sformuj armię! Weź 1 pionek armii (drewnianą figurkę czołgu) znajdujący się w twoich zapasach i umieść na obszarze lądowym sąsiadującym z inną twoją jednostką albo na obszarze z twoją stolicą. W momencie formowania armia musi być zaopatrzona. Pamiętaj, że w żadnym momencie gry dwie armie tego samego państwa nie mogą znajdować się na tym samym obszarze. To samo tyczy się dwóch wrogich armii, które również nigdy nie mogą znajdować się na tym samym obszarze.



Sformuj flotę! Weź 1 pionek floty (drewnianą figurkę okrętu) znajdujący się w twoich zapasach i umieść na obszarze morskim sąsiadującym z inną twoją jednostką. W momencie formowania flota musi być zaopatrzona. Pamiętaj, że w żadnym momencie gry dwie floty tego samego państwa nie mogą znajdować się na tym samym obszarze. To samo tyczy się dwóch wrogich flot, które również nigdy nie mogą znajdować się na tym samym obszarze.



Bitwa lądowa! Wybierz obszar lądowy sąsiadujący z jedną z twoich armii lub flot. Następnie wybierz wrogą armię znajdującą się na tym obszarze i usuń ją z planszy. Za cel bitwy można obrać pusty obszar, ale nie można wybrać obszaru, na którym znajduje się własna ani sojusznicza jednostka. Kartę *Bitwa lądowa!* należy zagrać, kiedy celem ataku jest obszar lądowy nawet wtedy, gdy jednostką atakującą jest flota. Miejscem bitwy jest zawsze obszar atakowany, nie zaś ten, z którego atak następuje.



Bitwa morska! Wybierz obszar morski sąsiadujący z jedną z twoich armii lub flot. Następnie wybierz wrogą flotę znajdującą się na tym obszarze i usuń ją z planszy. Za cel bitwy można obrać pusty obszar, ale nie można wybrać obszaru, na którym znajduje się własna, ani sojusznicza jednostka. Kartę *Bitwa morska!* należy zagrać, kiedy celem ataku jest obszar morski nawet wtedy, gdy jednostką atakującą jest armia. Miejscem bitwy jest zawsze obszar atakowany, nie zaś ten, z którego atak następuje.



Wydarzenie! Na każdej karcie *Wydarzenie!* znajduje się tekst opisujący dokładnie jej efekt. Po zagraniu takiej karty natychmiast rozpatrz jej efekt, a następnie ją odrzuć (czyli umieść na swoim stosie kart odrzuconych).



Reakcja! Zagrywając kartę *Reakcja!*, umieść ją zakrytą przed sobą. Tekst znajdujący się na tej karcie dokładnie określa sytuację, w której będzie można jej użyć. Karta *Reakcja!* najczęściej nie wywołuje żadnego efektu w momencie zagrywania. Tylko zagranych (czyli zakrytych i leżących przed graczem) kart *Reakcja!* można używać. Kiedy zachodzi sytuacja opisana na karcie i chcesz jej użyć, ujawnij ją wszystkim graczom i rozpatrz efekt. Po rozpatrzeniu efektu należy ją odrzucić.



Wojna ekonomiczna! Na każdej karcie *Wojna ekonomiczna!* znajduje się tekst opisujący dokładnie jej efekt. Po zagraniu tej karty natychmiast rozpatrz jej efekt, a następnie ją odrzuć. Ten typ kart najczęściej zmusza przeciwników do odrzucania kart. Pamiętaj, że za każdą kartę, której dany gracz nie jest w stanie odrzucić (ani z ręki, ani z talii), jego drużyna traci 1 PZ.



Status! Zagrywając kartę *Status!*, umieść ją na stole odkrytą przed sobą. Tekst znajdujący się na takiej karcie dokładnie określa sytuację, w której będzie można jej użyć. Karta *Status!* najczęściej nie wywołuje żadnego efektu w momencie zagrywania. Tylko zagranych (czyli odkrytych i leżących przed graczem) kart *Status!* można używać. Kiedy zachodzi sytuacja opisana na karcie i chcesz jej użyć, wtedy rozpatrz jej efekt. Korzystanie z kart *Status!* nigdy nie jest obowiązkowe. Po rozpatrzeniu efektu karty *Status!* nie odrzucaj jej. Karty *Status!* zostają w grze zazwyczaj do końca rozgrywki i tylko konkretne specjalne efekty mogą spowodować ich odrzucenie. Po zagraniu karty *Status!* w fazie działań, przechodzisz do kolejnej fazy (zaopatrzenia) – nie zagrywasz kolejnej karty. Przykładowo, jeśli zagrasz kartę *Gwardia*, to na tym twoja faza działań się kończy, nie możesz skorzystać z *Gwardii* w tej samej turze, w której została zagrana.



Gwardia
Podczas twojej fazy działań zamiast zagrywać kartę z ręki, odrzuć 2 karty ze swojej ręki, aby zagrać kartę *Sformuj armię* znajdującą się w twoim stosie kart odrzuconych.

Zagrywanie kart

W trakcie fazy działań twojej tury musisz zagrać albo odrzucić 1 kartę, nawet jeśli nie przynosi ci to żadnego pożytku. Istnieją sytuacje, w których zagranie jakiejś karty jest niemożliwe albo wykonanie jej efektu może być dla gracza niekorzystne. Pamiętaj, aby w takich sytuacjach odrzucić kartę bez rozpatrywania jej efektu.

Jeśli jakaś zagrana karta ma wiele efektów, należy wykonać je wszystkie w kolejności podanej na karcie. Efekty te należy wykonać jeden po drugim. Przykładowo, jeśli karta pozwala graczowi sformować 2 armie, to pierwsza sformowana armia może posłużyć drugiej przy wyznaczaniu linii zaopatrzenia. O ile efekty należy wykonywać po kolei, o tyle treść całej karty jest ujawniana w całości w momencie jej zagrania.

Jeśli jakaś karta daje kilka korzyści, to otrzymanie jednej korzyści zazwyczaj nie warunkuje otrzymywania kolejnych. Przykładowo karta *Partyzantka Tito* pozwala ZSRR wyeliminować armię Osi na Bałkanach i wystawić na Bałkanach armię ZSRR albo Wielkiej Brytanii. Jeśli w momencie zagrania tej karty na Bałkanach nie ma żadnej jednostki, to nadal można skorzystać z drugiej części efektu karty i wykonać wystawienie.

Jeśli efekt jakiejś karty nakazuje ci coś sformować lub wywołać bitwę, skorzystaj z reguł opisanych przy kartach *Sformuj...* oraz *Bitwa...* (patrz str. 12). Nie wymaga to zagrywania karty tego typu.

Niektóre karty wprost nakazują graczom sformowanie jednostek sojuszników. Pamiętaj jednak, że jeśli karta nie wskazuje wprost, o jakie jednostki chodzi, to w takiej sytuacji zawsze dotyczy to jednostek aktywnego państwa prowadzonego przez gracza, który właśnie zagrywa kartę.



Partyzantka Tito
Wyeliminuj 1 armię Osi znajdującą się na Bałkanach. Następnie wystaw sowiecką albo brytyjską armię na Bałkanach.

Wykorzystanie kart Reakcja! i Status!

Aby wykorzystać kartę *Status!* bądź *Reakcja!*, musi być ona wcześniej zagrana w trakcie twojej fazy działań. Nigdy nie można wykorzystać tych kart, zagrywając je bezpośrednio z ręki. Gdy zagrana karta *Reakcja!/Status!* znajdzie się na stole, jest dostępna do wykorzystania, kiedy tylko nastąpi sytuacja (opisana na karcie), która to wykorzystanie umożliwia.

O wykorzystaniu karty *Status!* bądź *Reakcja!* decyduje zawsze gracz, do którego dane karty należą. Wykorzystanie nigdy nie jest obowiązkowe, gracz nie musi wykorzystywać karty, nawet jeśli wystąpi sytuacja umożliwiająca jej wykonanie.

Wiele kart *Status!* i *Reakcja!* określa warunek lub koszt (np. odrzucenie karty) jej wykorzystania. W takich przypadkach zawsze trzeba spełnić wskazane warunki i ponieść koszty, aby wykonać efekt karty.

Przykładowymi warunkami mogą być: „Gdy wywołujesz bitwę lądową” lub „Podczas twojej fazy dominacji”.

Inne karty *Status!* mogą po zagranie zmieniać niektóre aspekty rozgrywki.

Zazwyczaj wykorzystanie kart *Status!* i *Reakcja!* powinno być oczywiste. Jednak czasami może się zdarzyć, że interakcje pomiędzy pewnymi kartami będą nieco zawiłe. Poniżej znajduje się lista takich sytuacji i ich rozwiązania.

Reakcje należy wykonywać natychmiast (o ile właściciel karty chce jej użyć), kiedy tylko zostanie spełniony warunek (opisany na karcie). Przykładowo, karta reagująca na początku fazy działań nie może zostać wykorzystana po tym, jak zostanie w tej fazie zagrana karta, ponieważ nie będzie to już początek tej fazy.



RAF
Wykorzystaj, gdy twoja jednostka znajdująca się w albo sąsiadująca z obszarem Wielkiej Brytanii ma zostać usunięta. Nie usuwaj tej jednostki. Do końca bieżącej tury nie można jej usunąć.

Efekt każdej karty *Status!* może zostać użyty tylko raz na sytuację, która umożliwiła jego wykorzystanie. Kiedy ponownie dojdzie do opisanej sytuacji znów możesz skorzystać z efektu karty *Status!*, o ile karta nie wprowadza w tym zakresie większych restrykcji (np. posiada ograniczenie wykorzystywania maksymalnie raz na turę).

Jeśli kilku graczy chce zareagować w tej samej sytuacji, wówczas reakcje należy wykonywać na zmianę po 1 na drużynę, zaczynając od drużyny, która **nie** wywołała danej sytuacji.

Jeśli w ramach 1 drużyny kilku graczy chce zareagować w tej samej sytuacji, muszą wówczas wspólnie ustalić kolejność wykonywanych reakcji.

Reakcje mogą spowodować sytuacje wywołujące kolejne reakcje. Takie reakcje mają pierwszeństwo wykonania.

(Patrz **Zaawansowane przykłady zagrywania kart** – str. 17-20)

Co, kiedy – sytuacje szczególne

- Odrzucanie kart zawsze następuje natychmiast, przed jakimkolwiek innym efektem opisanym na karcie.
- Jeśli tekst karty nie określa dokładnie czasu trwania jej efektu, to efekt ten działa natychmiast i natychmiast po rozpatrzeniu się kończy. Warto jednak zauważyć, że wiele kart działa przez jakiś czas, co każda taka karta dokładnie opisuje (np. *Obrona Stalingradu*).
- Karty zawierające określenie „natychmiast po” można wykorzystać wyłącznie bezpośrednio po wystąpieniu opisanej sytuacji. Przykładowo karta *Rasputica* może być wykorzystana bezpośrednio po tym, jak armia Osi została sformowana; nie można tej karty wykorzystać do usunięcia armii umieszczonej na planszy we wcześniejszych turach.
- Początek twojej tury ma miejsce przed fazą działań. Wszystko co ma się wydarzyć na początku tury, musi być wykonane przed zagranie karty w tej fazie.
- Jeśli coś ma się wydarzyć na początku jakiejś fazy, to musi to być wykonane

przed normalną czynnością tej fazy.

- Jeśli coś ma się wydarzyć w trakcie jakiejś fazy, to musi to być wykonane w tym samym czasie co normalna czynność tej fazy.

Wykorzystywanie kart sojuszników

Generalnie każdy używa wyłącznie swoich kart i nie można korzystać z kart sojuszników, chyba że tekst jakiejś karty wyraźnie wskazuje inaczej.



Obrona Stalingradu

Wykorzystaj, gdy twoja armia w Ukrainie ma zostać usunięta. Nie usuwaj tej armii. Do końca bieżącej tury nie można jej usunąć.



Rasputica

Wykorzystaj natychmiast po tym, jak armia Osi zostanie sformowana w lub sąsiadującą z Moskwą. Wyeliminuj tę właśnie sformowaną armię.

Zagrywanie kart – sytuacje szczególne

Sformuj vs wystaw

Na wielu kartach znajdziecie terminy **sformuj** i **wystaw**. Nie są to jednak synonimy. Jeśli jakaś karta *Wydarzenie!*, *Reakcja!* lub *Status!* pozwala sformować jednostkę, to należy postąpić dokładnie tak samo, jak przy zagrywaniu karty *Sformuj armię!* albo *Sformuj flotę!* (patrz str. 12), a co za tym idzie formowana jednostka musi być zaopatrzona w momencie sformowania. Wystawienie wygląda tak samo z jedną różnicą – wystawiane jednostki nie muszą być zaopatrzone (a więc nie ma również obowiązku wystawiania sąsiadującą ze swoimi jednostkami).

(Oczywiście, jeśli nie zostaną zaopatrzone do momentu twojej najbliższej fazy zaopatrzenia, to będzie trzeba je usunąć z planszy zgodnie z normalnymi zasadami).

Bitwa vs eliminacja

Na wielu kartach znajdziecie terminy **bitwa** lub **wywołaj bitwę**, a także **eliminacja** lub **wyeliminuj**. Jeśli jakaś karta wywołuje bitwę to należy postąpić dokładnie tak samo, jak przy zagrywaniu karty *Bitwa lądowa!* albo *Bitwa morska!* (patrz str. 12). Kiedy natomiast jednostka jest eliminowana, po prostu usuń ją z planszy.

Wykorzystywanie kart *Sformuj... bez faktycznego sformowania*

Może się zdarzyć taka szczególna sytuacja, w której chcesz zagrać kartę *Sformuj armię!* albo *Sformuj flotę!*, ale nie chcesz faktycznie niczego sformować, a przykładowo chcesz tylko wywołać sytuację aktywującą kartę *Status!* lub *Reakcja!* W takiej sytuacji możesz wskazać jedną ze swoich zaopatrzonych jednostek (armię albo flotę w zależności od zagranej karty) na planszy i ogłosić ją jako nową właśnie sformowaną bez konieczności usuwania jej przed sformowaniem.

„Zamiast”

Kiedy karta pozwala zrobić coś zamiast czegoś, to ta druga czynność w całości zastępuje tę pierwszą. Przykładowo, gdy korzystasz z karty *Pobór*, to wykonując jej efekt, spełniasz jednocześnie wymagania zagrania/odrzućcia karty w fazie działań. Pamiętaj jednak, że nie możesz w tej samej turze zagrać i wykorzystać karty *Pobór*, ponieważ jej efekt następuje **zamiast** zagrania karty w fazie działań.

Wywoływanie bitwy na pustym obszarze

Zagrywając kartę bitwy, możesz za cel obrać pusty obszar (jeśli np. chcesz wywołać efekt karty *Status!* lub *Reakcja!*). Nigdy nie możesz jednak wywołać bitwy na obszarze, na którym znajduje się twoja bądź sojusznicza jednostka.



Punktacja i zwycięstwo

Zarówno drużyny Osi, jak i Aliantów zdobywają PZ w toku gry. Każda z drużyn używa swojego znacznika na torze PZ, aby śledzić stan posiadanych PZ.

Podczas fazy dominacji danego państwa, odpowiednia drużyna otrzymuje 2 PZ za każdy obszar z zaopatrzeniem (czyli z symbolem ★), na którym znajduje się jednostka tego państwa (i żadna inna). Dodatkowo drużyna otrzymuje 1 PZ za każdy obszar z zaopatrzeniem, na którym znajduje się jednostka tego państwa w towarzystwie jednostki sojuszniczej (lub dwóch jednostek sojuszniczych).

Dodatkowo niektóre karty *Status!* mogą zapewniać PZ podczas fazy dominacji.

Państwo, na którego obszarze ze stolicą znajduje się wroga jednostka, musi w całości pominąć fazę dominacji. Państwo to w fazie dominacji nie tylko nie otrzymuje PZ za zajęte obszary z zaopatrzeniem, ale również ignoruje PZ z jakichkolwiek innych źródeł. Innymi słowy, w fazie dominacji swojej tury nie otrzyma zupełnie żadnych PZ.

Zwróć jednak uwagę, że powyższa zasada dotyczy konkretnie fazy dominacji. Karty, które nie odnoszą się wprost do tej fazy (takie jak *Wydarzenie!* czy *Wojna ekonomiczna!*) punktowane są natychmiast, a więc otrzymasz dzięki nim punkty, nawet jeśli na obszarze z twoją stolicą znajduje się wroga jednostka.

Zwycięstwo zawsze określane jest dla całej drużyny (Alianci albo Oś), nigdy zaś dla pojedynczych graczy.

Istnieją dwa sposoby na wygraną: zwycięstwo natychmiastowe oraz zwycięstwo na punkty.

Zwycięstwo natychmiastowe

Na koniec każdej rundy, czyli po zakończeniu tury gracza dowodzącego USA, sprawdźcie, czy któraś z drużyn ma przewagę co najmniej 30 punktów. Jeśli tak, to prowadząca drużyna natychmiast wygrywa grę.

Zwycięstwo na punkty

Po zakończeniu dwudziestej rundy wygrywa drużyna, która ma więcej PZ. Jeśli zdarzy się remis, wygrywa Oś.

Zaawansowane przykłady zagrywania kart

Przykład 1.

Nadchodzi tura Niemiec. Niemcy mają armie w Niemczech, na Bałkanach i w Polsce. ZSRR posiada armie w Moskwie, Leningradzie i Ukrainie, a także 2 zagrane karty *Reakcja!* na stole (zakryte). Niemcy posiadają dwie zagrane karty *Status!* (odkryte) *Bombowce nurkujące* i *Blitzkrieg*.



1. Niemcy zagrywają kartę *Bitwa lądowa!* z intencją usunięcia armii ZSRR w Ukrainie.



2. ZSRR wykorzystuje (i odrzuca) zagraną wcześniej kartę *Reakcja! Obrona Stalingradu*, aby zapobiec usunięciu tej armii. Warto zauważyć, że karta *Obrona Stalingradu* nie tylko zapobiegła usunięciu jednostki, ale też chroni ją do końca bieżącej tury (czyli tury Niemiec).



Obrona Stalingradu
Wykorzystaj, gdy twoja armia w Ukrainie ma zostać usunięta. Nie usuwaj tej armii. Do końca bieżącej tury nie można jej usunąć.

3. Niemcy decydują się na odrzucenie 1 karty z wierzchu talii, aby wykorzystać kartę *Status! Bombowce nurkujące*. Pomimo tego, że *Obrona Stalingradu* uniemożliwiła usunięcie jednostki, to bitwa została wywołana, a więc warunek wykorzystania karty *Bombowce nurkujące* został spełniony.

Ponieważ jednostka ZSRR w Ukrainie do końca tury nie może być usunięta, Niemcy decydują się wywołać bitwę w Leningradzie. ZSRR nie reaguje i armia znajdująca się w Leningradzie zostaje usunięta.



Bombowce nurkujące

Wykorzystaj raz na turę, gdy wywołujesz bitwę lądową. Odrzuć 1 kartę ze swojej talii, aby wywołać kolejną bitwę lądową na tym samym albo sąsiadującym obszarze.



4. Niemcy decydują się teraz na wykorzystanie karty *Blitzkrieg*, a więc odrzucają kolejną kartę z wierzchu talii, aby sformować armię w Leningradzie.



Blitzkrieg

Wykorzystaj raz na turę, gdy wywołujesz bitwę lądową. Odrzuć 1 kartę ze swojej talii, aby sformować armię na zaatakowanym obszarze.

5. ZSRR decyduje się na wykorzystanie (i odrzucenie) karty *Reakcja! Rasputica*, aby usunąć niemiecką jednostkę sformowaną właśnie w Leningradzie.



Rasputica

Wykorzystaj natychmiast po tym, jak armia Osi zostanie sformowana w lub sąsiadującą z Moskwą. Wyeliminuj tę właśnie sformowaną armię.



Zaawansowane przykłady zagrywania kart

Przykład 2.

Nadchodzi tura Japonii. Japonia posiada armie w Japonii, Chinach i Azji Południowo-Wschodniej, a także flotę na Morzu Japońskim oraz kilka zagranych kart *Reakcja!* (zakrytych). Wielka Brytania posiada armie w Australii i Indiach, floty na Morzu Południowochińskim i w Zatoce Bengalskiej i również kilka zagranych (zakrytych) kart *Reakcja!*



1. Japonia zagrywa kartę *Bitwa morską!*, aby wywołać bitwę w Zatoce Bengalskiej.



2. Wielka Brytania wykorzystuje kartę *Reakcja! Niszczyciele*, aby zapobiec usunięciu floty.



Niszczyciele
Wykorzystaj, gdy zaopatrzona amerykańska albo brytyjska flota ma zostać usunięta. Nie usuwaj tej floty. Do końca bieżącej tury nie można jej usunąć.

3. Japonia wykorzystuje (i odrzuca) zagraną wcześniej kartę *Reakcja! Atak z zaskoczenia*, aby wywołać bitwę morską na Morzu Południowochińskim, a następnie bitwę lądową w Indiach. Wielka Brytania nie reaguje, a więc obie jednostki zostają usunięte.



4. Japonia wykorzystuje (i odrzuca) zagraną wcześniej kartę *Reakcja! Transport na niszczycielach* (również jako reakcja na bitwę morską wywołaną w Zatoce Bengalskiej), aby sformować armię w Indiach.



Transport na niszczycielach
Wykorzystaj, gdy wywołasz bitwę morską. Sformuj 1 albo 2 armie na obszarach sąsiadujących z zaatakowanym obszarem.

5. Wielka Brytania wykorzystuje (i odrzuca) zagraną wcześniej kartę *Reakcja! Lojalni Koronie*, aby natychmiast wyeliminować sformowaną właśnie armię japońską.

Lojalni Koronie
Wykorzystaj natychmiast po tym, jak armia Osi zostanie sformowana w Indiach albo w Kanadzie, albo w Australii. Wyeliminuj tę właśnie sformowaną armię.



6. Jednakże Japonia po zagranii *Transportu niszczycieli* może sformować jeszcze drugą armię, a więc formuje ją właśnie w Indiach.