



IAN BRODY

QUARTERMASTER GENERAL WW2 WOJNA TOTALNA

Quartermaster General WW2. Wojna totalna wprowadza szereg nowych elementów, za którymi idą nowe, ciekawsze rozwiązania strategiczne jednocześnie bez znacznego podniesienia czasu rozgrywki. W dodatku tym znajdziecie:

- Siły powietrzne otwierające nowy teatr działań. Eskadry lotnicze pomogą bronić armii i flot znajdujących się na tym samym obszarze, a także atakować eskadry wroga na obszarach sąsiadujących.
- Chińskie oraz francuskie wojska, które mają znaczący wpływ na otwarcie.
- Karty *Wsparcie!*, zagrywane prosto z ręki, które wnoszą więcej rozważań taktycznych.
- Alternatywne karty przedstawiające historyczne strategie, które były rozważane, lecz nigdy nie zostały przeprowadzone, jak *Operacja Lew Morski*, czyli inwazja na Wielką Brytanię.

Wojna totalna jest rozszerzeniem. Do rozegrania partii niezbędna jest podstawowa wersja gry *Quartermaster General WW2. Polska edycja*.

Co nowego w drugiej edycji?

Dodatek *Wojna totalna* zastępuje następujące dodatki do pierwszej edycji *Quartermaster General: Air Marshal, Alternate Histories*. Dodatki te nie ukazały się dotychczas w języku polskim, jeśli jednak mieliście okazję zagrać w nie w innym języku, prezentujemy, jakie zaszły zmiany względem nowej edycji.

Nowe karty: Wiele kart jest dodanych, jak również zmienionych bądź poprawionych.

Podniebna dominacja: Eskadry mogą teraz atakować siebie nawzajem.

Twórcy

Projekt gry

Ian Brody

Rozwój gry

Karin Weston-Brody

Projekt graficzny i ilustracje

Nicholas Avallone

Redakcja instrukcji drugiej edycji

John Velonis

Produkcja i kierownictwo

Roberto Di Meglio, Fabio Maiorana

Wsparcie redakcji

Fabrizio Rolla

Testerzy drugiej edycji: Andy Daglish, Nyi Nyi Htun, Heikki Laakkonen, Simon Macdonald, Marc Nelson Jr., Jeff Owen, the Westchester Gaming Group. Podziękowania także dla społeczności Board Game Geek.

Testerzy pierwszej edycji: Karin Weston-Brody, Murat Aksoy, Charleston, IL Game Club (Jonathan Jax Hunt), David J Czechowski, Charles Elsdon, Matthew Z. Graham, Tom Kiehl, Sam LaSala, Caleb Martin, Mark Price, Eddie Rodriguez, John Velonis, Schenectady Wargamers Association, OO7Bistromath, Nicholas Avallone, Marvin Birnbaum, Marc Nelson Jr., Hervé „Graftodt” Sicre, Rolling bOnes, Mid-Hudson Area Wargaming Society.

Wersja polska: Red Square Games

Wydawca: Krzysztof Wolicki

Koordynacja projektu: Bartosz Chlebicki, Łukasz Damiński

Tłumaczenie i redakcja: Bartosz Chlebicki

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

DTP: Łukasz Kempiański

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.
© 2020, 2025 Ares Games Srl.

Spis treści

Podmianka kart-zamienników	3
Zmiany w zasadach	3
Nowe typy kart	4
Francja i Chiny	5
Siły powietrzne	6
Faza lotnictwa	6
Obrona lotnicza	6
Atak lotniczy	7
Talie eksperymentalne	7
Rozkład kart	12
Rozkład jednostek	12

Zawartość

- instrukcja
- 165 kart
(Niemcy: 27, Japonia: 28, Włochy: 24,
Wielka Brytania: 29, ZSRR: 24, USA: 33)
- 5 drewnianych pionków armii
(Francja: 3, Chiny: 2)
- 2 drewniane pionki flot
(Francja: 2)
- 13 drewnianych pionków eskadr
(Niemcy: 2, Japonia: 2, Włochy: 1,
Wielka Brytania: 2, ZSRR: 1, USA: 3,
Francja: 1, Chiny: 1)
- 5 znaczników:
 - 1 znacznik stolicy Francji
 - 1 znacznik stolicy Chin
 - 1 znacznik stolicy ZSRR
 - 2 znaczniki zaopatrzenia
 - 1 przypominajka

Podmianka kart-zamienników

W dodatku znajduje się 5 kart, które należy podmienić za karty podstawowe. Karty te mają dokładnie ten sam tytuł, a także oznaczenie „zamiennik”. Usunięcie podstawowe karty z tym samym tytułem, odkładając je do pudełka, i zamiast nich użyjcie nowych. Są to następujące karty: *Holenderskie Indie Wschodnie*, *Wolna Francja*, *Sily Wolnych Francuzów**, *Powiększenie Amerykańskiej Grupy Ochołniczej*, a także *Droga Birmańska i Ledo**.

*Zauważcie, że te dwie karty należą teraz do innych państw.

Po wykonaniu powyższego dodajcie pozostałe karty do odpowiednich talii i przetasujcie każdą talię osobno.

ZAMIENNIK

Porządek tury Wojny totalnej

1. Faza działań

Musisz zagrać albo odrzucić 1 kartę ze swojej ręki.

2. Faza lotnictwa (opcjonalna)

Utwórz 1 eskadrę albo przebazuj 1 eskadrę, albo zdominuj niebo.

3. Faza zaopatrzenia

Musisz usunąć z planszy wszystkie swoje niezaopatrzone jednostki.

4. Faza dominacji

Zdobywasz określoną liczbę punktów zwycięstwa (PZ). Pomiń tę fazę, jeśli na obszarze z twoją stolicą znajduje się wroga jednostka.

5. Faza odrzucania

Możesz odrzucić dowolną liczbę kart z ręki. Tracisz 1 PZ, jeśli nie odrzucisz przynajmniej 1 karty z ręki.

6. 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).

Zmiany w zasadach względem podstawowej wersji gry

Grając z dodatkiem *Wojna totalna*, wprowadźcie następujące zmiany (wskazane numery stron odwołują się do instrukcji gry podstawowej).

Przygotowanie (str. 3)

Każde państwo rozpoczyna rozgrywkę, dobierając na ręce 12 kart ze swojej talii, a następnie odrzuca 5 tak, aby mieć ich na ręce 7. Dodatkowo umieśćcie francuską armię (niebieską) w Europie Zachodniej i chińską armię (brązową) w Chinach.

Porządek tury (str. 8)

Do porządku tury została dodana nowa faza – lotnictwa.

Faza odrzucania (str. 8)

W fazie odrzucania nadal możesz odrzucić dowolną liczbę kart z ręki, jednakże nieodrzuconie żadnej karty skutkuje karą utraty 1 PZ.

Realokacja zasobów (str. 11)

Tu nastąpiły dwie zmiany. Po pierwszej realokacja zasobów nie jest już zasadą opcjonalną, tylko standardowo obowiązującą. Po drugiej jej wykonanie kosztuje o 1 kartę mniej, czyli 3 karty.

Nowe znaczniki

Dodatek wprowadza nowe znaczniki, które należy wykorzystać jako efekt konkretnych kart należących do ZSRR.

- Znacznik stolicy ZSRR należy wykorzystać, gdy zmieni się lokalizacja stolicy ZSRR.
- Dwustronne znaczniki zaopatrzenia należy wykorzystać, gdy jakaś karta stworzy bądź usunie symbol gwiazdy znajdujący się na planszy.



Nowe typy kart

Wojna totalna wprowadza nowe typy kart: *Wsparcie!* oraz *Sily powietrzne!*

Zarówno karty *Wsparcie!*, jak i *Sily powietrzne!* nie można zagrywać w fazie działań (ale można odrzucać) jako tej głównej obowiązkowej do zagrania karty w tej fazie. (Co prawda różne efekty mogą pozwolić na zagrywanie tych kart w fazie działań, jednak główną zagrana kartą musi być karta innego typu, niż te dwie wymienione).

Sily powietrzne!

Karty *Sily powietrzne!* można wykorzystać w fazie lotnictwa, aby utworzyć albo przebazować eskadrę, albo zdominować niebo (patrz str. 6).



Wsparcie!

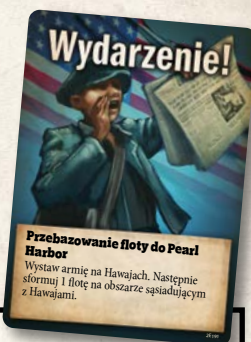
Karty *Wsparcie!* działają podobnie jak karty *Reakcja!*, jednak największą różnicą jest to, że można dzięki nim reagować na określone sytuacje, zagrywając je prosto z ręki.

Zagranie karty *Wsparcie!* jest zawsze opcjonalne, nawet jeśli wystąpi opisana na karcie sytuacja, nie ma obowiązku jej zagrania. Po zagraniu i rozpatrzeniu efektu kartę *Wsparcie!* należy odrzucić. Wiele kart *Wsparcie!* wymaga odrzucenia kart, aby skorzystać z konkretnego efektu. W takich sytuacjach zawsze mowa o dodatkowych kartach (nie o zagranej karcie *Wsparcie!*) z ręki bądź talii.

Niektóre karty *Wsparcie!* wymagają odrzucenia konkretnego typu karty z ręki. W takiej sytuacji należy ujawnić typ odrzucanej karty, ale nie należy ujawniać szczegółów tej karty.



Przykład: USA zagrywają *Przebazowanie floty do Pearl Harbor*. Po sformowaniu floty na Wschodnim Pacyfiku (A) zagrywają z ręki kartę *Wsparcie! Obudzenie śpiącego olbrzyma*. USA odrzucają wierzchnią kartę swojej talii, aby sformować armię w Nowej Zelandii (B).



Przebazowanie floty do Pearl Harbor

Wystaw armię na Hawajach. Następnie sformuj 1 flotę na obszarze sąsiadującym z Hawajami.



Obudzenie śpiącego olbrzyma

Wykorzystaj, gdy formujesz flotę na obszarze zawierającym w nazwie „Pacyfik”. Odrzuć 1 kartę ze swojej talii, aby sformować 1 armię albo 1 flotę na obszarze sąsiadującym z właśnie sformowaną flotą.

Przykład: Japonia zagrywa kartę *Wsparcie! Yamamoto na pokładzie Yamato*. Aby zagrać tę kartę, Japonia odrzuca 1 kartę *Reakcja!* Odrzucając tę kartę, Japonia ma obowiązek pokazania pozostałym graczom nagłówka karty (czyli napisu „*Reakcja!*”), nie musi natomiast ujawniać tekstu tej karty.

Francja i Chiny

Od teraz alianckie siły Chin i Francji mają swoje własne jednostki. Chiny – brązowe, a Francja – niebieskie. Państwa te nie są jednak dowodzone przez dodatkowych graczy i nie mają dedykowanych talii. Wszelkie działania wykonywane przez te jednostki są zawsze wynikiem efektów poszczególnych kart. Aby wykonać jakąkolwiek czynność jednostką chińską bądź francuską, trzeba zagrać kartę, która wprost wskazuje na jednostkę tego państwa. Jeśli natomiast na karcie nie ma jasnego wskazania państwa danej jednostki, to (tak, jak i w grze podstawowej) zawsze chodzi o jednostkę państwa, do którego należy zagrywana karta.

Przykładowo, spójrzmy na kartę *Gospodarka wojenna* z talii USA. Sformowanie chińskiej armii nie jest sytuacją, w której można tę kartę wykorzystać, ponieważ fragment „gdy formujesz armię” nie wskazuje konkretnego państwa, a więc odnosi się do armii amerykańskich. Z tego samego powodu efektem tej karty nie może być sformowanie chińskiej armii – sformowana armia musi być armią amerykańską.



Yamamoto na pokładzie Yamato

Wykorzystaj na początku swojej fazy działań. Odrzuć 1 kartę *Reakcja!* ze swojej ręki, aby utworzyć 1 eskadrę na obszarze, na którym znajduje się twoja zaopatrzona flota.



Gospodarka wojenna

Wykorzystaj raz na turę, gdy formujesz armię. Odrzuć 1 kartę ze swojej talii, aby sformować 1 dodatkową armię.

Chiny i Francja mają swoje własne stolice. Oznacza to, że ich faza dominacji jest pomijana tylko wtedy, gdy w ich własnych stolicach znajdują się wrogie jednostki. Przykładowo, jeśli wroga jednostka znajduje się w Wielkiej Brytanii, to Wielka Brytania pomija swoją fazę dominacji, ale wciąż realizuje fazę dominacji Francji (o ile wróg nie zajął francuskiej stolicy).

Francja

- Przygotowując grę, umieść francuską armię i znacznik stolicy Francji w Europie Zachodniej.
- Francuskie jednostki muszą wyznaczać swoje własne linie zaopatrzenia. Nie mogą posiłkować się innymi alianckimi jednostkami.
- Obszarem ze stolicą Francji jest Europa Zachodnia (może to zmienić karta *Rząd na uchodźstwie*).
- Wielka Brytania podczas swojej fazy zaopatrzenia wykonuje również fazę zaopatrzenia Francji.
- Wielka Brytania podczas swojej fazy dominacji wykonuje również fazę dominacji Francji.
- Wielka Brytania podczas swojej fazy lotnictwa może odrzucić 1 kartę z ręki, aby przebazować 1 francuską eskadrę (dodatkowo do utworzenia albo przebazowania eskadry brytyjskiej). Wielka Brytania wykonuje również przegrupowanie francuskich eskadr, jeśli zajdzie taka potrzeba (patrz str. 6).



Chiny

- Przygotowując grę, umieść chińską armię i znacznik stolicy Chin w Chinach.
- Chińskie jednostki muszą wyznaczać swoje własne linie zaopatrzenia. Nie mogą posiłkować się innymi alianckimi jednostkami.
- Obszarem ze stolicą Chin są Chiny.
- USA podczas swojej fazy zaopatrzenia wykonują również fazę zaopatrzenia Chin.
- USA podczas swojej fazy dominacji wykonują również fazę dominacji Chin.
- USA podczas swojej fazy lotnictwa mogą odrzucić 1 kartę z ręki, aby przebazować 1 chińską eskadrę (dodatkowo do utworzenia albo przebazowania eskadry amerykańskiej). USA wykonują również przegrupowanie chińskich eskadr, jeśli zajdzie taka potrzeba (patrz str. 6).



Sily powietrzne

Jednostki powietrzne – eskadry

Na jednym obszarze może znajdować się maksymalnie 1 eskadra tego samego państwa. Każde państwo posiadające na danym obszarze jednostkę może posiadać na tym obszarze eskadrę.

Eskadra jest zaopatrzona, jeśli znajduje się na obszarze z zaopatrzoną armią lub flotą tego samego państwa.

Przegrupowanie

Jeśli w dowolnym momencie gry jakkolwiek eskadra znajdzie się na obszarze, na którym nie ma armii lub floty tego samego państwa, to taką eskadrę należy natychmiast przegrupować. Gracz dowodzący państwem, do którego należy ta eskadra, musi natychmiast przesunąć ją na obszar sąsiadujący, na którym znajduje się armia lub flota tego samego państwa. Jeśli to niemożliwe, należy usunąć tę eskadrę z gry. W wyniku przegrupowania nie mogą na jednym obszarze znaleźć się 2 takie same eskadry.

Faza lotnictwa

Podczas fazy lotnictwa możesz wykonać 1 z następujących 3 akcji:

- **Utwórz eskadrę:** Odrzuć ze swojej ręki 1 kartę *Sily powietrzne!*, aby wziąć 1 eskadrę ze swoich zapasów i umieścić na obszarze, na którym znajduje się twoja zaopatrzona armia lub flota.

ALBO

- **Przebazuj eskadrę:** Odrzuć ze swojej ręki 1 dowolną kartę, aby wziąć 1 swoją eskadrę znajdującą się na planszy i umieścić ją na dowolnym obszarze, na którym znajduje się twoja zaopatrzona armia lub flota (może to nawet być ten sam obszar, jeśli robisz to wyłącznie dla wywołania efektu jakiejś karty). Pamiętaj, że na jednym obszarze nigdy nie mogą znaleźć się 2 takie same eskadry.

ALBO

- **Zdominuj niebo:** Odrzuć 1 kartę *Sily powietrzne!*, aby wyeliminować wroga eskadrę znajdującą się na obszarze sąsiadującym z twoją zaopatrzoną eskadrą. Dozwolone jest dominowanie nieba nad obszarem, na którym nie ma wrogiej eskadry, tylko dla wywołania efektu jakiejś karty.

Sily powietrzne w bitwach – Obrona lotnicza

Kiedy twoja armia albo flota ma zostać usunięta jako rezultat bitwy, możesz zamiast tego usunąć z tego samego obszaru swoją eskadrę. Jeśli nie zdecydujesz się na usunięcie eskadry, to natychmiast po bitwie będzie trzeba tę eskadrę przegrupować (albo usunąć). Obrona lotnicza działa tylko w przypadku bitwy, nie można jej zastosować, kiedy wróg wykonuje eliminację.



Niemcy posiadają armię w Ukrainie, a ZSRR armię i eskadrę w Moskwie. Niemcy zagrywają kartę *Bitwa lądowa!*, aby usunąć znajdującą się w Moskwie armię. ZSRR wykorzystuje obronę lotniczą, aby zamiast armii usunąć z Moskwy eskadrę.

Sily powietrzne w bitwach – atak lotniczy

Kiedy przeciwnik wykorzystuje obronę lotniczą, możesz usunąć swoją eskadrę znajdującą się na obszarze sąsiadującym z bitwą, aby wykonać atak lotniczy. Usuń jednostkę, która była celem ataku w tej bitwie.



Niemcy posiadają armię i eskadrę w Ukrainie, a ZSRR armię i eskadrę w Moskwie. Niemcy zagrywają kartę *Bitwa lądowa!*, aby usunąć znajdującą się w Moskwie armię. ZSRR wykorzystuje obronę lotniczą, aby zamiast armii usunąć z Moskwy eskadrę. W odpowiedzi Niemcy wykorzystują atak lotniczy i usuwają zarówno swoją eskadrę, jak i sowiecką armię.

Zasady konstruowania talii eksperymentalnych

W tym miejscu prezentujemy zasady, jakie pozwolą graczom skonstruować własne talie, aby spróbować różnych lub nietypowych strategii. Zamiast wykorzystywać wszystkie dostępne karty, każdy z graczy w sekrecie wybiera karty, jakimi chce zagrać. Poniżej znajduje się tabela przedstawiająca liczbę kart, jaka powinna się znaleźć w talii każdego państwa. Niewybrane karty należy odłożyć do pudełka.

Pamiętajcie, żeby nie używać kart, które mają swoje zamienniki. Karty usunięte w wyniku podmianki można wykorzystać wyłącznie w grze podstawowej.

Grając taliami eksperymentalnymi, nie należy stosować zasady utraty 1 PZ, jeśli gracz w fazie odrzucania nie odrzuci żadnej karty. W tym trybie faza odrzucania wygląda tak samo, jak w grze podstawowej.

Z kolei wykonanie realokacji zasobów ponownie kosztuje (tak, jak w grze podstawowej) 4 karty.

	Liczba kart w talii
Niemcy	50 kart
Włochy	38 kart
Japonia	43 kart
ZSRR	42 kart
Wielka Brytania	47 kart
USA	50 kart

Zaawansowany przykład zagrywania kart

Niemcy posiadają armię w Niemczech i Polsce, a także 3 karty na stole: *Wilcze stada*, *Bombowce nurkujące* oraz *Blitzkrieg*.

ZSRR posiada armię w Moskwie, Leningradzie i Ukrainie, eskadrę w Leningradzie, a także 1 kartę na stole: *Obrona Stalingradu*.

Na początku swojej fazy działań Niemcy zagrywają kartę *Wsparcie!* *Innowacyjne rozwiązania taktyczne* z intencją odrzucenia karty *Wilcze stada* i zastąpienia jej kartą *Bądźcie twardzi i bezlitośni*.

Jednakże tuż przed rozpatrzeniem efektu karty *Innowacyjne rozwiązania taktyczne* Wielka Brytania zagrywa kartę *Wsparcie!* *Bletchley Park* i odrzuca z ręki 1 dodatkową kartę, aby nakazać Niemcom odrzucenie karty *Innowacyjne rozwiązania taktyczne* bez rozpatrzenia jej efektu. A zatem karta *Innowacyjne rozwiązania taktyczne* zostaje odrzucona, a karta *Wilcze stada* pozostaje w grze. Niemcy przechodzą



Innowacyjne rozwiązania taktyczne
Wykorzystaj na początku swojej fazy działań. Odrzuć 1 swoją kartę *Status!* leżącą odkrytą na stole, aby zagrać z ręki 1 kartę *Status!* i położyć odkrytą na stole.

zatem do wykonania swojej fazy działań i zagrywają kartę *Bitwa lądowa!*, atakując armię ZSRR znajdującą się w Ukrainie. ZSRR postanawia wykorzystać kartę *Reakcja! Obrona Stalingradu*, aby uchronić swoją armię przed usunięciem. Niemcy mogłyby wykorzystać teraz kartę *Bombowce nurkujące*,



Wilcze stada
Niemieckie karty *Wojna ekonomiczna!* zawierające termin „okręty podwodne” nakazują odrzucać Aliantom o 2 karty więcej, a jeśli niemiecka armia znajduje się w Skandynawii, to o 3 karty więcej.



Bletchley Park
Wykorzystaj, gdy państwo Osi zagra kartę *Wsparcie!*, ale przed rozpatrzeniem jej efektu. Odrzuć 1 kartę ze swojej ręki, aby odrzucić kartę *Wsparcie!* Osi bez rozpatrywania jej efektu.

aby zaatakować sowiecką armię w Leningradzie, ale mają lepszy plan, który zamierzają zrealizować jeszcze w tej turze, więc postanawiają w tym momencie tego nie robić.
Nadchodzi teraz faza lotnictwa Niemiec. Niemcy zagrywają kartę *Sily powietrzne!*,





aby utworzyć eskadrę w Polsce, a następnie zagrywają kartę *Wsparcie!* *Junkers Ju 87 Stuka* i odrzucają 1 kartę ze swojej talii, aby wywołać bitwę w Leningradzie.

Obrona Stalingradu

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



Status!

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.

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.

Junkers Ju 87 Stuka

Wykorzystaj, gdy utworzysz lub przebazujesz eskadrę. Odrzuć 1 kartę ze swojej talii, aby wywołać bitwę lądową na obszarze sąsiadującym z tą eskadrą.



ZSRR mogliby teraz skorzystać z obrony lotniczej i usunąć eskadrę, aby uchronić armię, jednak decyduje się na zachowanie eskadry, a więc musi usunąć armię. Po usunięciu armii w Leningradzie pozostała eskadra bez zaopatrzonej jednostki, a więc trzeba tę eskadrę natychmiast przegrupować. ZSRR przemieszcza eskadrę do Moskwy.

Blitzkrieg

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



Niemcy wykorzystują teraz kartę *Status!* *Blitzkrieg* i odrzucają 1 kartę ze swojej talii, aby sformować armię w Leningradzie. Jednak tuż przed rozpatrzeniem tego efektu Wielka Brytania zagrywa kartę *Wsparcie! Keep Calm and Carry On*, co po pierwsze nie pozwala

Keep Calm and Carry On

Wykorzystaj, gdy państwo Osi wykorzysta kartę *Status!*, ale przed rozpatrzeniem jej efektu. Odrzuć 1 kartę ze swojej ręki, aby uniemożliwić państwu Osi wykorzystanie tej karty *Status!* do końca bieżącej tury.



Niemcom na rozpatrzenie efektu *Blitzkrieg* w tym momencie, a po drugie uniemożliwia wykorzystanie karty *Blitzkrieg* do końca bieżącej tury Niemiec. Zwróćcie uwagę, że zniwelowanie efektu dotyczy całej karty *Blitzkrieg*, zarówno fragmentu „odrzuć 1 kartę”, jak i „aby sformować armię”, a więc Niemcy nie formują armii, ale też nie odrzucają 1 karty.

Nawet gdyby Niemcy chciały teraz wykorzystać kartę *Status! Bombowce nurkujące*, aby wywołać bitwę na tym samym albo sąsiednim obszarze, to jest to niemożliwe, ponieważ sowiecka armia w Ukrainie nadal jest chroniona przez wykorzystaną w tej turze kartę *Reakcja! Obrona Stalingradu*,

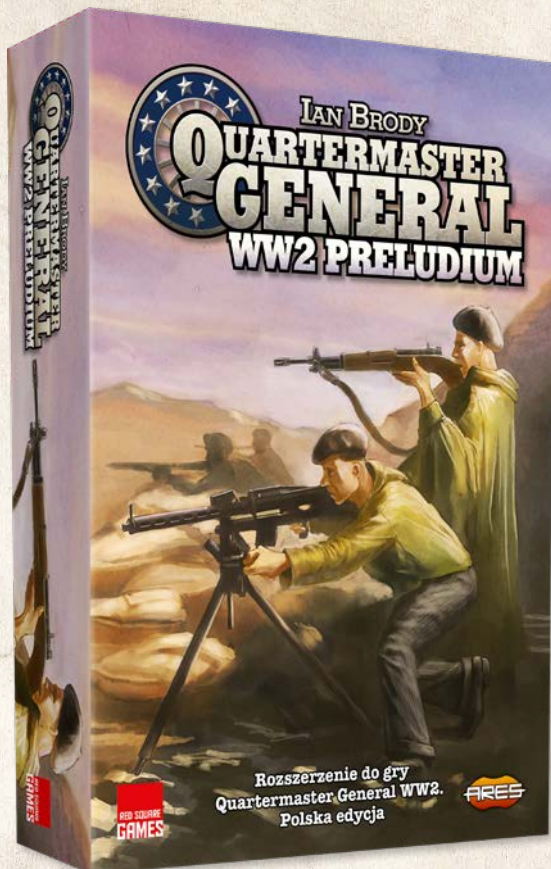
z kolei armia znajdująca się w Moskwie jest za daleko, albowiem zgodnie z podstawowymi zasadami można wywołać bitwę jedynie na obszarach sąsiadujących z własnymi jednostkami.

Gdyby jednak Wielka Brytania nie zagrała karty *Wsparcie! Keep Calm and Carry On*, aby zablokować *Blitzkrieg*, to Niemcy mogłyby sformować armię w Leningradzie i od razu wywołać bitwę w Moskwie dzięki karcie *Bombowce nurkujące*.

Wartą zauważenia ciekawostką jest fakt, iż na koniec tury Niemiec Wielkiej Brytanii pozostały jedynie 3 karty na swojej ręce.

**„Nie można jednocześnie zapobiegać
i przygotowywać się do wojny”. — Albert Einstein**

IAN BRODY **QUARTERMASTER GENERAL** WW2 PRELUDIUM



Lata poprzedzające drugą wojnę światową to czas przepełniony politycznymi, militarnymi i technologicznymi zmaganiem najpotężniejszych mocarstw przygotowujących się do największego konfliktu w historii ludzkości.

PRELUDIUM, to gra poprzedzająca rozgrywkę **QUARTERMASTER GENERAL WW2**, w której nadacie kierunek przygotowaniom do wojny, co jeszcze bardziej urozmaici wasze rozgrywki.



Rozkład kart podstawowych i z dodatku Wojna totalna

	Niemcy	Włochy	Japonia	Wielka Brytania	ZSRR	USA
Sformuj armię!	6	4	4	5	9	5
Sformuj flotę!	2	4	7	6	1	5
Wojna ekonomiczna!	8	4	5	2	—	9
Wydarzenie!	13	11	—	14	9	15
Bitwa lądowa!	8	5	3	4	7	4
Reakcja!	—	6	19	9	8	—
Bitwa morską!	2	2	4	5	2	4
Status!	14	8	7	10	11	14
Siły powietrzne!	5	3	5	4	3	6
Wsparcie!	10	7	8	7	8	10

Rozkład jednostek podstawowych i z dodatku Wojna totalna

	Armia		Flota		Eskadra	
Niemcy		7		3		2
Włochy		4		3		1
Japonia		5		5		2
Wielka Brytania		5		5		2
ZSRR		7		1		1
USA		5		6		3
Francja		3		2		1
Chiny		2	—			1