

LAN BRODY QUARTERMASTER GENERAL WW2 PRELUDIUM

Quartermaster General WW2.

Preludium dodaje do podstawowej rozgrywki swego rodzaju grę wstępną, która przedstawia wydarzenia, jakie zapoczątkowały drugą wojnę światową. Dodatek ten został zaprojektowany tak, aby umożliwić różnorodne otwarcia, co jeszcze bardziej urozmaici strategiczne i taktyczne wybory podczas gry.

Zawartość

- instrukcja
- 1 tor napięcia
- 109 kart preludium

Kart preludium nie należy mieszać z podstawowymi kartami. Podczas gry należy stworzyć osobne talie i osobne stosy kart odrzuconych dla kart preludium i podstawowych. Większość kart preludium zostanie usuniętych z gry, gdy rozpoczniecie główną rozgrywkę.

Wykorzystanie Preludium z dodatkiem Wojna totalna

Dodatek *Preludium* można wykorzystać zarówno z samą grą podstawową, jak i z dodatkiem *Wojna totalna*. Jeśli gracie bez dodatku *Wojna totalna* zignorujcie wszelkie polecenia odwołujące się do sił powietrznych, a także francuskich i chińskich jednostek. Tekst ten będzie wyróżniony nawiasami kwadratowymi.

Przykład: Jeśli gracie bez dodatku *Wojna totalna* jedynym efektem karty *Długi Marsz* jest wystawienie sowieckiej armii.

Długi Marsz

Wystaw 1 sowiecką [albo 1 chińską] armię w Chinach albo w Syczuanie - wybrany obszar musi być pusty.



Przygotowanie

Umieśćcie tor napięcia obok planszy, a na nim dowolny mały znacznik (np. pionek armii) na polu „0”.

Następnie każde państwo:

1. Tasuje swoją podstawową talię kart i dobiera tyle, ile trzeba zgodnie z podstawowymi zasadami (czyli 10 w grze podstawowej albo 12, jeśli gracie z dodatkiem *Wojna totalna*). Przeglądajcie karty, ale żadnych jeszcze nie odrzucajcie. Karty zostały dobrane z dwóch powodów: po pierwsze niektóre karty preludium mogą mieć wpływ na waszą rękę startową, a po drugie znajomość kart, z jakimi zaczynacie, pomoże wam podjąć lepsze decyzje w trakcie preludium.
2. Tasuje swoje karty preludium, a następnie odrzuca z talii 2 wierzchnie karty preludium (czyli umieszcza na swoim stosie odrzuconych kart preludium).
3. Dobiera 2 karty preludium ze swojej talii na swoją rękę.

Jesteście gotowi, aby rozpocząć preludium.

Porządek tury preludium

Kolejność tur w preludium jest taka sama, jak w grze podstawowej (Niemcy, Wielka Brytania, Japonia, ZSRR, Włochy, USA).

1. **Faza działań preludium**
Zagraj 1 kartę preludium.
2. **Faza odrzucania preludium**
Odrzuć wszystkie karty preludium ze swojej ręki.
3. **Faza dobierania preludium**
Dobierz 2 karty preludium.

Każda z powyższych faz jest obowiązkowa, jeśli jej wykonanie jest możliwe.

Faza działań preludium

W fazie działań preludium musisz zagrać 1 kartę preludium – możesz zagrać tę kartę z ręki albo z wierzchu swojej talii. W dowolnym momencie gry możesz podejrzeć wierzchnią kartę ze swojej talii preludium, a więc decydując się na jej zagranie, nie robisz tego w ciemno.

Jeśli nie chcesz zagrać ani karty preludium z ręki, ani z wierzchu talii, możesz odrzucić kartę preludium z wierzchu talii i podejrzeć kolejną. Możesz powtarzać odrzucanie tak długo, aż zdecydujesz się zagrać kartę preludium (czy to z wierzchu talii, czy jednak z ręki).

Zakończenie preludium

Preludium należy zakończyć, gdy zaistnieje przynajmniej jeden z następujących warunków:

Gdy poziom napięcia wzrośnie do 10 („A więc wojna!”).

Wiele kart *Historia!* powoduje wzrost lub spadek napięcia o określoną na karcie wartość. Po zagraniu każdej karty *Historia!* pamiętaj o przesunięciu znacznika na torze napięcia.



LUB

Gdy wszystkie talie preludium wszystkich państw uległy wyczerpaniu i żadne z państw nie ma więcej niż 1 karty preludium na ręce.

Zakończenie preludium następuje na koniec tury państwa, w którego turze został spełniony jeden z powyższych warunków. Nie należy rozgrywać rundy do końca.

Zwróćcie teraz do pudełka, prawie wszystkie karty preludium, a konkretnie:

- wszystkie karty preludium ze wszystkich rąk
- wszystkie talie preludium
- wszystkie stosy odrzuconych kart preludium

Jedynie karty preludium, jakie przechodzą do głównej rozgrywki, to leżące na stole zagrane karty *Zbrojenia!* i/albo *Historia!* (których efekt jasno wskazuje na wykorzystanie po wystąpieniu sytuacji opisanej na karcie).

Po zakończeniu preludium rozpoczyna się główna rozgrywka. Zgodnie z podstawowymi zasadami każde państwo bierze na rękę swoje podstawowe karty i odrzuca odpowiednią ich liczbę (5 - jeśli gracie z dodatkiem *Wojna totalna*; 3 - jeśli gracie bez tego dodatku). Czas rozpocząć rozgrywkę - standardowo od pierwszej tury Niemiec.

Karty preludium

Istnieją dwa rodzaje kart preludium, a są to *Zbrojenia!* i *Historia!*. Jeśli jakkolwiek tekst odwołuje się do kart preludium, to zawsze będzie to wskazane wprost (np. „karty preludium”, „talia preludium”, etc.). Natomiast słowo „karty” bez konkretnego dookreślenia zawsze odnosi się do kart podstawowych.

Odrzucanie kart preludium

Kart preludium nigdy nie należy odrzucać na podstawowy stos kart odrzuconych. Należy stworzyć osobny stos kart odrzuconych dla kart preludium (dla każdego państwa). Karty podstawowe nakazujące odrzucanie kart nigdy nie odnoszą się do kart preludium, a zawsze do kart podstawowych.

Gdy skończą ci się karty preludium

Jeśli jakaś karta preludium nakazuje ci odrzucenie karty z talii preludium, a w twojej talii preludium nie ma już kart, musisz odrzucić wymaganą liczbę kart z wierzchu swojej podstawowej talii.

Karty Historia!

Karty *Historia!* są podobne do kart *Wydarzenie!* Zagrywając kartę *Historia!*, po prostu wykonaj jej efekt. Większość kart *Historia!* należy odrzucić natychmiast po zagraniu, ale

niektóre z nich należy
położyć odkryte
na stole i odrzucić
(i skorzystać z efektu)
dopiero wtedy, gdy
zaistnieje opisana
na karcie sytuacja –
podobnie, jak
w przypadku kart
Reakcja!, ale w sposób jawny.



Karty Zbrojenia!

Karty Zbrojenia!
zagrywane są
na stół zakryte
(tak, jak karty
Reakcja!) i można je
wykorzystać dopiero
w głównej rozgrywce
(po zakończeniu
preludium).



Jest jednak pewna istotna różnica pomiędzy kartami *Zbrojenia!*, a *Reakcja!* Aby wykorzystać kartę *Zbrojenia!* musisz odrzucić 1 podstawową kartę ze swojej ręki (dotyczy to momentu wykorzystania karty leżącej na stole, samo zagrywanie karty *Zbrojenia!* na stół nie wymaga odrzucania innych kart).

Zauważ, że karty *Zbrojenia!* i karty *Reakcja!* to dwie różne kategorie. Jeśli jakieś efekty odnoszą się do kart *Reakcja!*, to taki efekt nie dotyczy kart *Zbrojenia!*

Brak reakcji podczas preludium

Karty leżące na stole (czyli karty *Status!*, *Reakcja!* lub *Zbrojenia!*) nie mogą być wykorzystywane podczas preludium. Dotyczy to również kart *Wsparcie!* (zawartych w dodatku *Wojna totalna*).

Słowo od autora

Historycy nigdy nie są obiektywni. Czy to w sposób jawny, czy ukryty, świadomy bądź nie, zawsze mają swoją opinię. Ja zaprojektowałem *Preludium*, będąc w przekonaniu, że wcześniejsza interwencja aliantów byłaby dla nich korzystna. A zatem i w grze zazwyczaj opłaca im się zwiększać napięcie, aby preludium trwało jak najkrócej. Z kolei państwa Osi powinny to napięcie redukować, aby zyskać czas na przygotowania. Należy jednak pamiętać, że każda rozgrywka rządzi się swoimi prawami, a więc nie ma tu jednoznacznych odpowiedzi.

Uważajcie na ukryty koszt kart *Zbrojenia!* Aby je wykorzystać, będzie trzeba odrzucać karty, co wydaje się znacznie mniejszym problemem, gdy karty te leżą obok, czekając na główną rozgrywkę.

Jeśli wykorzystacie zarówno *Preludium*, jak i *Wojnę totalną*, to przygotujcie się na prawdziwą huśtawkę emocji. Wiele nieprzewidywalnych kombinacji może spowodować, że gra, jeszcze bardziej oddali się od prawdziwych wydarzeń historycznych, co oczywiście jest pożądane, jako że samo *Preludium* zwiększa różnorodność na samym początku rozgrywki.

I na koniec wskazówka, rozważcie rozegranie treningowego preludium, zanim zaczniecie grać na poważnie. Preludium ma wszak istotny wpływ na przebieg całej rozgrywki, więc ważne jest, aby wszyscy przy stole, byli w pełni świadomi konsekwencji podejmowanych decyzji.

Rozpiska kart preludium

Państwo	Historia!	Zbrojenia!
Niemcy	8	12
Japonia	9	9
Włochy	9	7
Wielka Brytania	10	11
ZSRR	9	8
USA	10	7

Twórcy

Projekt gry

Ian Brody

Rozwój gry

Karin Weston-Brody

Projekt graficzny i ilustracje

Nicholas Avallone

Produkcja i kierownictwo

Roberto Di Meglio,

Fabio Maiorana

Wsparcie redakcji

Fabrizio Rolla

Testerzy: Amanda Schack, Andy Daglish, Bill Murdock, Dave Martin, David Bibicoff, Denis Mazurov, Heikki Laakkonen, Hervé „Graftodt” Sicre, JB, Ludopoly, Milind, Marie, Ludwig, David, Torbjörn, Marios, Sebastian, Mikalai, Jana, Nyi Nyi Htun, Sam LaSala, Samy Elias, Schenectady Wargamers Association, Westchester Gamers Group.

Gra stworzona przez studio
Grigging Games' design studio
Wyprodukowana i dystrybuowana na całym świecie przez **Ares Games Srl**.



Via dei Metallmeccanici 16, 55041,
Capezzano Pianore (LU), Włochy
www.aresgames.eu

© 2016, 2025 Ian Brody.
WW2 Quartermaster General
jest znakiem towarowym należącym
do Ian Brody. Wszelkie prawa zastrzeżone.
© 2021, 2025 Ares Games Srl.

Wersja polska: Red Square Games

Wydawca: Krzysztof Wolicki

Koordynacja projektu:

Bartosz Chlebicki, Łukasz Damiński

Tłumaczenie i redakcja:

Bartosz Chlebicki

Konsultacje: Sebastian Adamiak,

Aleksander Biela, Łukasz Gralak,

Michał Gołąb Gołębiowski,

Rafał Wojda-Wolkowycki

DTP: Łukasz Kempniński