



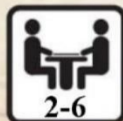
**“A hadsereg a hasa irányába menetel.”
Bonaparte Napóleon**

A Quartermaster General egy gyors tempójú játék, amely a második világháború nagyhatalmainak parancsnoki székébe helyez TÉGED. A Quartermaster Generalban a szállítmányozás létfontosságú, a szárazföldi és a tengeri alakulatok erejének megőrzése érdekében; pusztítsd el ellenfeled utánpótlási vonalait és a sereg meg fogja adni magát!

A QG játék ideje alatt te fogsz irányítani egy vagy több országot, vagy akár a Tengelyhatalmak illetve a Szövetségesek csapatát, és megpróbálsz annyi Győzelmi Pontot összegyűjteni a csapatod számára, amennyit csak bírsz. 20 játékforduló után a legtöbb GYP-al rendelkező csapat megnyeri a játékot. GYP-t a csillaggal jelölt Utánpótlási Területek elfoglalásával vagy a kártyákon feltüntetett módokon szerezhetsz. (További információkért lásd a *Pontozás és győzelem* fejezetet.)

A játékot 2-6 személy játszhatja. A játékosok csapatonként versenyeznek:

- **Tengelyhatalmak:** Németország, Japán és Olaszország
- **Szövetségesek:** Anglia, Szovjetunió és az Egyesült Államok



Tartalom

Tartozékok	2
Felállítás	3
Játékosok beosztása	3
Ország profilok	4
A játéktér	6
A térkép magyarázata	7
Szorosok	8
Sorrend	9
A forduló fázisai	9
Egységek	9
Az utánpótlás megértése	10
Utánpótlás	10
Utánpótlási Terület jelzők	10
Utánpótlási példák	11
Ki mit láthat?	12
Kártyák	12
Kártya példák	13
Kártyatípusok	14
Kártyák kijátszása	16
A Státusz- és Reakciókártyák használata	16
A kártyák kijátszásának részletei	17
Opcionális (verseny) győzelmi szabály	18
Pontozás és győzelem	18
Váratlan győzelem	18
Pontozásos győzelem	18
Bővebb kártyakijátszási példák	19

-
- Játéktábla
 - Szabálykönyv
 - 216 kártya
 - 33 fa szárazföldi seregjelölő
 - 33 fa tengeri seregjelölő
 - 4 Győzelmi Pont jelző
 - 1 Játékforduló jelző
 - 2 Utánpótlási Terület jelző

Felállítás

Először, a játékosok eldöntik, melyik országgal akarnak játszani. Minden játékban játszik mind a hat ország; mikor hatnál kevesebben játszunk, akkor néhány játékos több országot irányít. (Lásd a *Játékosok beosztása* táblázatot lejjebb.)

Mikor több országgal játszol, mindegyik országot külön-külön irányítod. Mindig, amikor a játék szövege „rád” utal, vagy „a játékosra” valami módon, ez mindig az országot jelenti, nem a személyt. Például, ha egyszerre játszol Németországgal és Olaszországgal, nem dobhatsz el kártyát Olaszország húzópaklijából, hogy kielégítsd Németország *Blitzkrieg* (Villámháború) kártyájának követelményét.

Rakjátok mindegyik ország „+0” Győzelmi Pont jelzőjét a Győzelmi Pont sáv 0-ás mezőjére.

Minden ország egy szárazföldi csapattal kezd az Induló Területén. Minden ország pakliját meg kell keverni és az adott országot irányító játékosnak 10 lapot húznia kell belőle. Ezt követően a játékos 3 lapot az ország dobott lapokat tartalmazó paklijába rak, így végül mindenkinek 7 lap marad a kezében.

Játékosok beosztása

	2 játékos	3 játékos	4 játékos	5 játékos	6 játékos
Első játékos	Németország, Olaszország, Japán	Németország, Olaszország	Németország, Olaszország	Németország, Olaszország	Németország
Második játékos	Anglia, Egyesült Államok, Szovjetunió	Anglia, Egyesült Államok, Szovjetunió	Anglia, Egyesült Államok	Anglia	Anglia
Harmadik játékos		Japán	Japán	Japán	Japán
Negyedik játékos			Szovjetunió	Szovjetunió	Szovjetunió
Ötödik játékos				Egyesült Államok	Olaszország
Hatodik játékos					Egyesült Államok

Ország profilok

Tengelyhatalmak:

Németország

40 kártya

7 szárazföldi haderő

5 tengeri haderő

Induló terület: Németország

Németország paklija teli van erős Státuskártyával, amik Anglia vagy a Szovjetunió meghódításában segíthetnek. De ne tölts túl sok időt az előkészítéssel – a Szövetségesek hamarabb az ajtód előtt lehetnek, mint gondolnád.



Japán

33 kártya

5 szárazföldi haderő

5 tengeri haderő

Induló terület: Japán

Japánnak egy sor olyan kártyája van, amik azt a célt szolgálják, hogy összezavarják a Szövetségeseket valódi képességeivel kapcsolatban. Rá kell szánni az időt, hogy egy hatásos meglepetés támadás-sorozatot indíthass majd a megfelelő időben.



Olaszország

30 kártya

4 szárazföldi haderő

3 tengeri haderő

Induló terület: Olaszország

Olaszországnak támogatnia kell Németországot abban, hogy meghódítsa a Szovjetuniót vagy Angliát, és közben a Státuskártyái segítségével Győzelmi Pontokat is szereznie. Olaszországnak van a legkevesebb kártyája, így óvatosan bánj a kártyadobásokkal!



Szövetségesek:

Anglia

39 kártya

5 szárazföldi haderő

5 tengeri haderő

Induló terület: Anglia



A kulcsa az Angliával való játéknak az, hogy úgy vezesd a birodalom haderejét, hogy ne veszítsd el közben az Induló területedet. Kevés *Seregállítás* és *Szárazföldi csata* kártyád van, így légy óvatos az inváziók tervezésekor.

Szovjetunió

34 kártya

7 szárazföldi haderő

1 tengeri haderő

Induló terület: Moszkva



A Szovjetunióval kezdetben nagyon óvatosan kell játszani. Csak akkor váltani támadó módra, miután Moszkva már biztonságos – esetleg Szövetségeseid segítségével. Érdeemes lehet a *Szárazföldi csata* kártyákat tartalékolni addig, amíg valamelyik támadó Státuskártyád játékba nem kerül.

Egyesült Államok

40 kártya

5 szárazföldi haderő

5 tengeri haderő

Induló terület: Az Egyesült Államok keleti része



Bár vitathatatlanul a legerősebb ország, de az USA-nak egyaránt támogatnia kell a Szövetségeseit, és közben a saját hadseregét is felfejlesztenie. Ezen kívül döntenie kell arról is, hogyan osztja meg haderejét az európai és a csendes-óceáni hadszíntér között.

A játéktér

A játéktábla egy világtérkép, szárazföldi és vízi területekre osztva. A szomszédos területek közös határon osztoznak. A térkép hengerszerűen, kelet-nyugat irányban feltekerhető.



A játéktér jellemzői

- A. Utánpótlási Területek (arany csillag ikonnal jelölt)
- B. Szorosok (horgony ikonnal jelölve)
- C. Győzelmi Pont sávja
- D. Játékfordulók sávja
- E. A kelet és nyugati szélén lévő kis szövegdobozok jelzik, hogy mely területek számítanak szomszédosnak



A térkép magyarázata

Azok a területek, amelyek pontosan egy pontban érintkeznek, nem szomszédosak. Például a Közel-Kelet (Middle East) és a Balkán (Balkans) nem szomszédos, ahogy a Fekete-tenger (Black Sea) és a Földközi-tenger (Mediterranean) sem.

Szorosok

A szorosok a játéktéren egy horgony ikonnal vannak jelezve.

A horgony ikon azon a szárazföldi területen lett ábrázolva, amelyik a szorost ellenőrzi. Az ikonból induló két nyíl azt jelzi, melyik két vízi területet köti össze a szoros.

Ha a Szoros *nyitva* van, akkor a két tengeri terület szomszédosnak számít; egyébként a két terület *nem* számít szomszédosnak.



- Egy szoros csak egy csapatnak lehet nyitva egy időben.
- Egy szoros akkor van nyitva a Szövetségesek számára, ha nincs Tengelyhatalmi szárazföldi haderő a horgony-ikonos területen
- Egy szoros akkor van nyitva a Tengelyhatalmak számára, ha nincs Szövetséges szárazföldi haderő a horgony-ikonos területen

Például: Németországnak van egy tengeri hadereje a Földközi-tengeren (A) és egy szárazföldi Észak-Afrikában (B). Olaszországnak egy tengeri hadereje a Földközi-tengeren (C). Angliának egy tengeri hadereje az Északi-tengeren (D). Az Angliával játszó játékos nem tud csatázni a Földközi-tengeren, mert a Tengelyhatalmak szárazföldi hadereje elfoglalta Észak-Afrikát. Olaszország meg tudja támadni az angol hajókat, mert a német szövetségesének van szárazföldi csapata Észak-Afrikában, vagyis a Tengelyhatalmak kontrollálják a szorost.



Sorrend

Egy játék 20 fordulón keresztül tart. Minden fordulóban mindegyik ország egy kört játszik le a következő sorrendben:

- | | |
|---------------------|---|
| 1. Németország | Minden kör végén (az Egyesült Államok köre után) a Játékforduló jelzõt eggyel előre kell tolni. |
| 2. Anglia | |
| 3. Japán | |
| 4. Szovjetunió | |
| 5. Olaszország | |
| 6. Egyesült Államok | |

A forduló fázisai

1. **Kijátszás (Play Step):** Kártya kijátszása.
2. **Utánpótlás (Supply Step):** Vedd le a tábláról az utánpótlás nélkül maradt játékelemeket (figurákat).
3. **Pontozás (Victory Step):** Gyűjtsd be a Győzelmi Pontokat.*
4. **Dobás (Discard Step):** Dobj el annyi kártyát a kezedből, amennyit akarsz.
5. **Húzás (Draw Step):** Húzzál annyi kártyát, hogy 7 lapod legyen.**

* Ezt a lépést hagyd ki, ha az Induló területedet elfoglalta egy ellenséged.

** Az asztalon lévő Reakció- és Státuszkártyák nem a kezedben vannak.

Egységek

Minden országnak csak egy darab figurája lehet egy helyszínen, de ugyan abban a csapatban lévő másik ország egységéből állhat ott egy másik is. Sosem állhatnak ugyan azon a területen a két ellentétes oldal figurái. A tengeri haderő csak tengeri területen állhat, a szárazföldi haderő pedig csak szárazföldi területen.

Minden országnak meghatározott számú figura áll rendelkezésére; ha már mind játékba került, akkor nem lehet többet sem toborozni sem építeni belőlük. Amennyiben egy figura bármi miatt lekerül a játéktábláról, újra elérhetővé válik; bármikor, amikor szeretnéd, leveheted saját egységedet a tábláról, hogy újra elérhetővé tedd azokat, de egyik csapattársad sem kényszeríthet rá, hogy levedd az egyik egységedet.



Utánpótlás

Minden pillanatban, egy egység utánpótlással vagy *ellátott*, vagy *nem ellátott*.

A szárazföldi és a tengeri haderőknek is összefüggő sort kell kialakítani a saját országának szárazföldi és / vagy tengeri haderejétől egy Utánpótlási Területig. **Nem használhatod másik ország egységeit az utánpótlási sor kialakításához.**

A tengeri haderőnek még egy **további** követelménynek is meg kell felelnie azon túl is, hogy saját egységekből álló utánpótlási vonallal kell elérni azt. A tengeri haderőnek kötelező olyan területen állni, ami szomszédos egy olyan szárazföldi területtel, amit egy szárazföldi haderő már elfoglalt a saját **csapatából**. Ennek a haderőnek **NEM** kell, hogy utánpótlással ellátott legyen.

Az országok körének utánpótlás fázisában az ország utánpótlással nem ellátott egységeit le kell venni. Más ország egységeire nincs hatással.



Utánpótlási Terület jelzők

Van még két Utánpótlási Terület jelző, egy Kandának (Anglia) és egy Szecsuanának (Egyesült Államok). Ezek a jelzők akkor kerülnek fel, mikor bizonyos Státuszkártyákat kijátszanak, és emlékeztetőül szolgálnak arra, hogy ezek Utánpótlási Területei azon Szövetséges országoknak.

Az utánpótlás megértése

A Quartermaster General az utánpótlás játéka. A szárazföldi és tengeri egységek nem csak a frontvonalbeli csapatokat ábrázolják, hanem a teherautókat, kereskedelmi hajózókat és minden támogatást, ami ahhoz kell, hogy a csapatok továbbra is harcképesek maradjanak.

Azért nem tudsz utánpótlási vonalat egy csapattárs egységén keresztül elvezetni, mert az országok általában nem ugyan azokat a felszereléseket használják.

A tengeri haderő további követelménye azt mutatja be, hogy a hajók kapacitása véges. A flottákat rendszeresen után kell tölteni étellel, vízzel és üzemanyaggal a bázisokon, de ezek a holmik országoként nem eltérőek.

Utánpótlási példák

Az Egyesült Államoknak van egy flottája a Csendes-óceán keleti részén (A) és egy szárazföldi egysége az USA nyugati részén. Angliának egy egysége van Ausztráliában (C) és egy flottája a Dél-kínai-tengeren (D). Az Egyesült Államok nem tud új flottát építeni a Csendes-óceán középső területén addig, míg nem épít egy bázist, mivel nem ellátott egységet nem lehet építeni. Egyik megoldás lehet, hogy egy szárazföldi egységet kell építeni először Hawaii-on, majd a következő körben meg lehet építeni a flottát is. Másik megoldás lehet az, hogy Anglia épít fel egy szárazföldi egységet Új-Guineában vagy a Fülöp-szigeteken a sajátjához közel.



Kártyák

Minden országnak saját húzópaklija, kézben tartott kártyái, dobópaklija és (talán) képpel lefelé lehelyezett Reakció-, és képpel felfelé az asztalra lerakott Státuszlapjai vannak.

Amennyiben a húzópakli kifogyott, akkor többet már nem lehet húzni, de egyébként folytatódik a játék. Ugyanígy, ha a kezed is és a húzópakli is kiürül, továbbra is játszhatsz, és gyűjtögetheted a Győzelmi Pontokat és figyelemmel kísérheted az utánpótlási vonalakat.

Ha egy kártya arra utasít, hogy dobjál el kártyákat a húzópaklidból, de a paklid már kifogyott, akkor a kártyákat a kezedből kell eldobnod. (Ez megtörténhet egy ellenfeled által kijátszott kártya hatása vagy egy saját kártyád hatása miatt egyaránt.) Ugyanígy, ha egy kártya arra utasít, hogy dobj el egy lapot a kezedből, de a kezed üres, akkor a húzópaklid legfelső kártyáját (vagy kártyáit) kell eldobnod helyette.

Amennyiben a kezed és a húzópaklid is kifogyott, akkor a csapatod 1 Győzelmi Pontot veszít minden egyes lap után, amit nem tudtál eldobni.

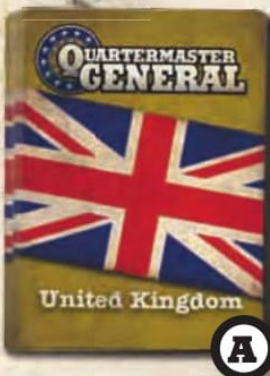
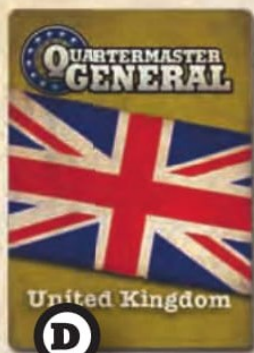
Ki mit láthat?

Nem mutathatod meg vagy hozhatod nyilvánosságra a kezekben lévő vagy a képpel lefelé lehelyezett Reakciókártyákat még a csapattársadnak sem. A többiek tudhatják, mennyi lap van a kezekben és az asztalra rakott Reakciókártyák számát is. (Miután egy Reakciókártya felfordul és használják, képpel felfelé a dobott lapok tetejére kerül.)

A dobott paklid legfelső lapja és a kijátszott Státuszkártyák minden játékos számára láthatóak.

A kezedből eldobott kijátszatlan kártyák, a húzópaklid tetejéről eldobott lapok és a képpel lefelé tartott, felhasználatlan Reakciókártyákat nyugodtan eldobhatod úgy is, hogy a dobópaklid aljára helyezed, így tartva titokban a többiek elől őket.

Kártya példák



Itt van Anglia a harmadik köre után.

- Húzópakli (A)
- Dobópakli (B)
- Zárt kézzel tartott 7 kártya (C)

A kártyák ebben a sorrendben voltak kijátszva,

- Egy Reakciókártya, képpel lefelé (D)
- Státuszkártya, *Lord Linlithgow kijelenti, India hadba száll* (E)
- *Seregállítás* kártya (a dobópakli tetejére)

Kártyatípusok



Build Army: (Seregállítás) Rakd egy elérhető szárazföldi haderődet egy szárazföldi területre, ami szomszédos egy ellátott egységeddel. Ezen kívül mindig állíthatsz sereget a saját Induló területeden. Emlékezz arra, hogy egy időben egy országnak sosem állhat két egysége egyazon területen, illetve sosem foglalhat el az egységed olyan területet sem, amin ellenséges egység tartózkodik.



Build Navy: (Flottaépítés) Rakd egy elérhető tengeri haderődet egy tengeri területre, ami szomszédos egy ellátott egységeddel. Az újonnan épített flottának ellátottnak kell lennie. Emlékezz arra, hogy egy időben egy országnak sosem állhat két egysége egyazon területen, illetve sosem foglalhat el az egységed olyan területet sem, amin ellenséges egység tartózkodik.



Land Battle: (Szárazföldi csata) Válassz ki egy ellenséges egységet, ami szomszédos az egyik saját, ellátással rendelkező szárazföldi vagy tengeri egységeddel és vedd azt le a tábláról.



Sea Battle: (Tengeri csata) Válassz ki egy ellenséges egységet, ami szomszédos az egyik saját, ellátással rendelkező szárazföldi vagy tengeri egységeddel és vedd azt le a tábláról.



Event: (Esemény) Az Eseménykártyán lévő szöveg határozza meg, mi fog történni, mikor a lap a játékba kerül.



Status: (Státuszkártya) Ezek a kártyák képpel felfelé kerülnek az asztalra. A rajtuk lévő szöveg határozza meg, mikor használhatod fel, és hogy mit is csinál pontosan. A kártyákat a fordulód első (Kijátszás) fázisában kell kijátszanod; nem tudsz kijátszani Státuszkártyát és egy másik lapot (kivéve, ha a kártya szövege erre utasít). Sosem kényszeríthetnek arra, hogy használd fel a Státuszkártyádat. A kártyák az asztalon maradnak és potenciálisan felhasználhatóak a játékban, egészen addig, míg eldobásra nem kerülnek egy kártya miatt.



Response: (Reakciókártya) Ezek a kártyák képpel lefelé kerülnek az asztalra. A rajtuk lévő szöveg határozza meg, mikor használhatod fel, és hogy mit is csinál pontosan. A kártyákat a fordulód első (Kijátszás) fázisában kell kijátszanod. Amikor fel akarod használni, fedd fel a többi játékos előtt. A Reakciókártyát használat után el kell dobni. A kártyát felhasználhatod már ugyan abban a fordulóban is, amikor lekerült az asztalra.



Economic Warfare: (Gazdasági hadviselés) Ezek a kártyák általában lehetővé teszik a játékosnak, hogy eldobassa az ellenfele kártyáit. Emlékezz rá, hogy ha az egyik ellenfeled kifogyott a kártyáiból, akkor a csapata Győzelmi Pontokat kezd veszíteni. Nincs olyan követelmény, hogy ellenfelednek birtokolnia kellene a saját Induló területét ahhoz, hogy *Gazdasági Hadviselés* kártyát lehessen használni ellene.

Kártyák kijátszása

A köröd *Kijátszás* fázisában KÖTELEZŐ kijátszanod (vagy eldobnod) egy kártyád még akkor is, ha nem tudsz semmi hasznosat kijátszani, hacsak már nincs több kártya a kezvedben. Van néhány olyan szituáció, amikor nem tudod, vagy nem akarod kihasználni a kártyád nyújtotta előnyöket; ebben az esetben eldobhatod azt, mindenféle hatás nélkül; bármikor eldobhatsz egy kártyát az előkövetelményeitől függetlenül.

Ha egy kártyán kettő vagy több akció van feltüntetve, akkor azok a felsorolásuk szerint történnek meg, mindegyik a következőt követi. Például, ha egy kártya lehetőséget ad egyszerre két *Seregállításra* is, akkor a második szárazföldi sereg az első utánra kerül az utánpótlási vonalon. Minden akció egyesével kerül végrehajtásra (habár a kártyaszöveg mindenki számára ismert, miután már fel lett fedve a lap).

Egy előny (jellemzően) nem előfeltétele egy másiknak. Például, a *Tito's Partisans* (*Tito partizánjai*) engedélyezi a szovjeteknek, hogy levegyen egy szárazföldi egységet a Balkánról a Tengelyhatalmaktól, aztán pedig egy szovjet vagy angol sereget toborozzon a Balkánra. Amennyiben a területen a lap kijátszásakor nem áll ellenség, a szovjetek akkor is tudnak egy sereget toborozni a Balkánra.

Néhány kártya kifejezetten arra utasít, hogy *építs* vagy *toborozz* egységet a csapattársadnak; ez nem elírás! Azonban, bár a kártya szövege egy másik országra vonatkozik, mindig a saját országának egységeire és kártyáira hivatkozik.



A Státusz- és Reakciókártyák használata

A Státusz- és Reakciókártyákon lévő szövegek jelzik, milyen feltétel(ek) teljesültekor használhatóak. Ezen kártyákat is a *Kijátszás* fázisban kell az asztalra raknod a körödben, mielőtt használni tudnád őket – rögtön a kezedből kijátszani nem lehet. A Státusz- vagy Reakciókártya asztalra kerülése a köröd *Kijátszási* fázisa. Miután az asztalra került, a kártya használatra kész, bármikor aktiválható, ha a feltételek azt lehetővé teszik.

A Státusz- vagy Reakciókártyák felhasználása felől az az ország dönt, akié a lap, nem az, amelyikre a szövege vonatkozik. Például, a *RAF* nevezetű angol Reakciókártya megvéd egy amerikai flottát attól, hogy levegyék a tábláról.

Amikor olyan kártyát játszol ki, aminek hatására olyan



szituáció alakul ki, hogy az ellenfelek is játszhatnak ki Státusz- vagy Reakció kártyát, mindkét csapat felváltva használhatja kártyáit, kezdve az ellenséges csapattal.

Egy csapat felhasználhat egy Státusz- vagy Reakciókártyát, vagy elpasszolhatja a lehetőséget. Ez után a másik csapat is használhat egy kártyát, vagy passzolhat.

A lehetősége annak, hogy egy csapat Státusz- vagy Reakciókártyákat használjon, egész addig felváltva történik meg, míg végül egyik csapat sem akar már többet kijátszani.

(További részletekért lásd a *Bővített kártyakijátszási példák* részt.)

Csapattárs kártyáinak használata

Másik ország Státusz- vagy Reakciókártyáját nem használhatod fel, hacsak ez a kártya szövegében kifejezetten nincs feltüntetve.

A kártyák kijátszásának részletei

Építés vs. Toborzás

A játék különbséget tesz *építés* és *toborzás* között. Esemény, Státusz- vagy Reakciókártyát használva *építeni* ugyan úgy kell, mintha egy *Seregállítás* vagy *Flottaépítés* kártyát használtál volna arra, hogy egy egységet létrehozzál – ekkor a szárazföldi vagy tengeri egységnek is ellátottnak kell lennie. Mikor *toborzol* egy egységet, arra a területre kell raknod, amire utasítást kaptál, az ellátottságára tekintet nélkül. (Természetesen, így az egység az Utánpótlás Fázisban akár azonnal le is kerülhet majd.)

Csata (Battle) vs. Megszüntetés (Eliminate)

A játék különbséget tesz a *csata* és a *megszüntetés* közt is. A csata úgy működik, mint a *Szárazföldi* és *Tengeri csata* lapoknál. Mikor egy egység *megszűnik*, egyszerűen lekerül a tábláról, minden más körülményre tekintet nélkül.

Építő kártyák használata építés nélkül

Néha, *Seregállítás* vagy *Flottaépítés* kártyát szeretnél kijátszani anélkül, hogy igazából új egységet állítanál fel. Tipikusan akkor, mikor egy Státusz- vagy Reakciókártya játékba kerülésének feltételeit akarod csak létrehozni. Ekkor, kijelölhetsz egy már fent lévő egységet (szárazföldit vagy tengerit), hogy az legyen az újonnan felállított egység, anélkül, hogy levennéd a már ott lévő.

Csatakártyák használata üres területek ellen

Hasonlóképp, használhatod a Csatakártyádat egy üres területen, hogy kielégítsd egy Státusz- vagy Reakciókártya játékba kerülésének előfeltételeit. Nem csatázhatsz ott, ahol *csapatod* egysége áll.

Pontozás és győzelem

Csapatként, a Tengelyhatalmak és a Szövetségesek közösen gyűjtik a játék során a Győzelmi Pontokat. Mindegyik oldal a Győzelmi Pont jelzőjével követi nyomon pontjainak számát, amit a térkép szélén lévő pontozósávon mozgat.

Az ország fordulójának *Pontozás* fázisában 2 Győzelmi Pontot kap a csillaggal jelölt minden egyes Utánpótlási Területei után, amin csak neki áll egysége; vagy 1 GYP-t, ha a területen egy szövetséges ország egysége is megtalálható. Ezen felül némely Státuszkártyák is biztosíthatnak GYP-at a *Pontozás* fázisban.

Ha egy ellenséges egység elfoglalja egy ország induló területét, annak az országnak abban a fordulóban nem lesz *Pontozás* fázisa. Az ország nem kap GYP-t abban a körben még kártyák után sem.

Azonban, ha úgy szerez GYP-ot az ország egy kártya hatására, hogy az nincs a *Pontozás* fázishoz kötve, azt azonnal megkapja, még akkor is, ha az induló területét elfoglalták.

A győzelem az mindig egy egész oldal (Szövetségesek vagy Tengelyhatalmak) sikere, nem egy országé vagy játékosé. Kétféle út vezethet sikerhez, a Váratlan Győzelem illetve a Pontozásos.

Váratlan Győzelem

Ha bármikor az egyik csapatnak seregei lennének 2 ellenséges induló területén, vagy az egyik oldal elér 400 Győzelmi Pontot, akkor az a csapat automatikusan győzött.

Pontozásos Győzelem

A 20. forduló végén az a csapat, akinek több GYP-ja van, megnyerte a játékot. Abban a valószínűtlen esetben, ha mind a két oldálnak azonos számú pontja lenne, a Tengelyhatalmak nyernek.



Ha elérted a 100 GYP-ot, akkor rakd vissza a jelölőt a 0-ás mezőre és fordítsd át a GYP jelölőt a „+100”-as oldalára, és a továbbiakban úgy mozgasd azt a térkép körül lévő GYP sávon. Ha elérted a 200 pontot, akkor vedd elő a csapatod másik GYP jelölőjét, és a „+200”-as oldalával felfelé tedd azt a GYP sávra. Ha elérted a 300 GYP-ot is, fordítsd meg a jelölődöt.

Opcionális (verseny) győzelmi szabály

Ha egy teljes forduló végén, vagy az Egyesült Államok köre után az egyik csapat 30 vagy több GYP-al vezet, a játék azonnal véget ér és győztest lehet hirdetni.

Bővebb kártyakijátszási példák

Első példa

Ez Németország fordulója. Szárazföldi csapatai vannak a Balkánon, Kelet-Európában és Németországban. A Szovjetunióknak pedig Ukrajnában, Oroszországban és Moszkvában, valamint két Reakciókártyája a táblán, míg Németországnak a *Zuhanóbombázók* (*Dive Bombers*) és a *Villámháború* (*Blitzkrieg*) Státusz-kártyái vannak a táblán.



1. Németország kijátszik egy *Szárazföldi csata* kártyát, hogy levegye Ukrajnáról a szovjet egységet.
2. Az oroszok felkészültek erre a lépésre. A *Sztálingrád* nevű Reakciókártyáját felfedi majd eldobja, ezzel elrontja a német támadást.

A *Sztálingrád* kártya nem csak megmenti most az orosz egységet, de az egész körre védelmet nyújt annak az egységnek. Ha nem szerepelne rajta, hogy „ebben a körben”, akkor a németek a *Zuhanóbombázó* kártyával is megpróbálkozhattak volna azzal, hogy levegyék a tábláról a szovjet egységet.



Sztálingrád

Bármikor használható.
Ukrajnából ebben a körben ne vegyél le szovjet egységet.

3. Németország úgy dönt, hogy eldobja egy kártyáját a húzó paklijából, hogy használni tudja a *Zuhanóbombázók* Státusz-kártyát. Mivel az Ukrajnában lévő szovjet egységet ebben a körben levenni nem lehet, így északnak fordul és csatába kezd az oroszországi egységgel. A szovjetek nem reagálnak; az oroszországi szovjet egység lekerül a tábláról.



Zuhanóbombázók

Egy körben egyszer használható, szárazföldi területen. Dobd el a húzó pakli legfelső lapját és csatázz egy további egységgel ezen vagy egy vele szomszédos területen.



Villámháború

Körönként egyszer használható, mikor szárazföldi területen csatázol. Dobd el a húzópaklid legfelső lapját és építs egy egységet arra az üres területre, ahol csatáztál.

4. Németország úgy dönt, beveti a *Villámháború* kártyát, eldob egy lapot a húzópaklijából és épít egy egységet Oroszországban.

5. A Szovjetunió ekkor felfordítja a *Dágvány* Reakció-kártyáját és megszünteti a német egységet Oroszországban.



Dágvány

Azonnal szüntess meg egy Tengelyhatalmi egységet, amit Moszkvában vagy amellelt építettek vagy toboroztak.



Második példa



Ez Japán köre. Japánnak van egy egysége Japánban, Kínában és Délkelet-Ázsiában és egy flottája a Japán-tengeren és néhány Reakciókártyája a táblán. Angliának egy egysége van az induló területén, Ausztráliában és Indiában, egy flottája pedig a Dél-kínai-tengeren és a Bengáli-öbölben, valamint szintén van néhány Reakciókártyája is az asztalon.

1. Japán kijátszik egy *Tengeri csata* kártyát, hogy megtámadja vele a Dél-kínai-tengeren lévő flottát.

2. Anglia felhasználja a *Romboló* Reakciókártyáját, hogy megoldalmazza flottáját a levételtől.



Romboló

Bármikor használható. Válassz egy ellátott angol vagy amerikai flottát, ami szomszédos területen áll egy ellátott angol szárazföldi egységgel. Ne vedd le ezt a flottát ebben a körben.



3. Japán felhasználja a *Meglepetés támadás* Reakciókártyáját, először, hogy csatázzon az angol flottával a Bengáli-öbölben; aztán az Indiában lévő szárazföldi egységgel. Ennélfogva az angol flotta és szárazföldi egység is levételre kerül.



Meglepetés támadás

Tengeri terület támadásakor használható. Csatázhatsz egy újabb flottával és ezután egy szárazföldi egységgel is.

4. Ez után Japán felfordítja a *Csapat szállítás* Reakciókártyát és épít egy egységet Indiában.

Csapat szállítás

Tengeri terület támadásakor használható fel. Felépíthetsz egy vagy két szárazföldi egységet a megtámadott terület szomszédságában.



Koronahűség

Azonnal szüntess meg egy Tengelyhatalmak által épített vagy toborzott egységet Indiában, Ausztráliában vagy Kanadában.



5. Anglia felfordítja a *Koronahűség* Reakciókártyáját, hogy azonnal megszüntesse az Indiában most épült japán szárazföldi egységet.

Credits

Játékdesign: Ian Brody

Grafikai design és illusztráció: Nicholas Avallone

További játékfejlesztés: Ken Mohler, Karin Weston-Brody,

Szabályok szerkesztése: Emma Wyman

Játéktesztelők: 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



© 2014 Grigling Games

ISBN 978-0-9898295-2-6

GGM00003

Kapcsolat:

Grigling Games, Inc.

PO Box 1259

Woodstock, NY 12489

www.griglinggames.com

Celestial Rainbows

